

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang (UU) No. 20 Tahun 2003 menyatakan pendidikan yaitu upaya sadar dan sistematis guna menciptakan proses dan kondisi belajar yang nyaman agar siswa dapat mengembangkan secara aktif kemampuan dirinya guna kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, pengaturan diri, budi pekerti, karakter, dan kemampuan yang dibutuhkan.

Pendidikan sangat penting bagi setiap individu. Sebagaimana firman Allah dalam (Q.S Al-Alaq : 1-5):

﴿ اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥ ﴾

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

Pada UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tercantum tujuan pendidikan nasional yaitu “guna menumbuhkan kemampuan siswa supaya jadi orang yang bertakwa dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, kokoh, terpelajar, ulung, berdaya cipta, independen, dan membentuk penduduk mayoritas dan berwawasan”. Tujuan pendidikan bukan sekedar transfer budaya dan pengetahuan itu sendiri, tetapi juga transmisi nilai dan pengembangan karakter. Karakter penting bagi siswa, sehingga penting untuk mengoptimalkan pendidikan mereka. Dalam dunia pendidikan, karakter siswa dapat dibentuk dengan baik yang didasari oleh pandangan hidup orang sunda yaitu *silih asah, silih asih, silih asuh, silih wawangi* yang menunjukkan bahwa nilai-nilai budaya lokal dapat mendukung keberlangsungan proses pembelajaran. Suryalaga (dalam Aulia, 2020) menyatakan bahwa “*silih asah* bermakna saling mencerdaskan, memperdalam wawasan dan pengalaman lahir batin, *silih asih*

bermakna saling mengasihi dengan memberikan kasih sayang yang tulus, *silih asuh* bermakna saling membimbing, mengayomi, membina, menjaga, mengarahkan dengan seksama agar selamat lahir batin, *silih wawangi* bermakna saling menghubungkan hal positif dan memberikan hal positif terhadap sesama”. Dengan menerapkan karakter saling menolong, saling menyayangi, serta saling menghormati sesuai pandangan hidup urang sunda dapat membentuk karakter siswa yang baik.

Pentingnya pendidikan bagi setiap individu mengharuskan individu itu sendiri mempelajari beberapa hal ataupun pelajaran. Salah satu yang dipelajari dari pendidikan yaitu pelajaran matematika. Matematika merupakan pelajaran yang membiasakan siswa dalam hal berfikir kritis, logis, dan kreatif. Namun berdasarkan hasil PISA tahun 2018 yang dirilis oleh OECD, hasilnya menunjukkan bahwa Indonesia memperoleh skor rata-rata 379 dimana hasil tersebut masih di bawah skor rata-rata skor matematika OECD yaitu 489 dan menduduki ranking 74 dari 79 negara peserta dengan kategori matematika (OECD, 2019). Fakta ini menjadi pembuktian bahwa rendahnya kemampuan matematika di Indonesia bahkan berada dibawah rata-rata internasional. Matematika memiliki peranan penting bagi manusia sebab ilmu yang didapat dari konsep matematika dapat diimplementasikan dalam kehidupan manusia. Termasuk dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Depitasari, *et al.*, 2021). Sejalur dengan penurunan tersebut, matematika ialah bidang ilmu yang wajib ada di tiap jenjang pendidikan di Indonesia, hal ini dapat membekali beberapa kompetensi bagi siswa dalam pendidikan serta menyelesaikan beragam masalah pada kehidupan. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena keberadaannya dapat membantu manusia untuk memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari (Yaniawati, *et al.*, 2021). Berdasarkan hasil penelitian Kartika & Maulana (2016), kemampuan pemahaman matematis dengan kemampuan pemecahan masalah matematis memiliki hubungan yang positif. Hubungan yang terbentuk sangat kuat, yakni sebesar 95,9%. Hubungan tersebut terbentuk karena salah satu tahapan dalam memecahkan masalah yaitu siswa dituntut untuk memahami masalah yang

disajikan. Selain itu, siswa harus menghubungkan masalah tersebut dengan konsep yang sudah dimiliki siswa sebelumnya untuk dapat memecahkan masalah.

Menurut Permediknas No.22, pembelajaran matematika memiliki beberapa tujuan, yaitu: (1) Memahami konsep-konsep matematika dengan kemampuan menjelaskan hubungan antara konsep-konsep tersebut dan menerapkan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam memecahkan masalah; (2) Menggunakan penalaran untuk mengenali pola dan sifat-sifat, melakukan manipulasi matematika untuk membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) Memecahkan berbagai masalah meliputi kemampuan memahami permasalahan, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan hasil solusi; (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lainnya untuk memperjelas situasi atau masalah yang ada; dan (5) Memiliki sikap menghargai kepraktisan matematika dalam kehidupan sehari-hari, termasuk rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta memiliki ketekunan dan keyakinan diri dalam pemecahan masalah. Berdasarkan tujuan tersebut dapat diketahui bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah memahami konsep. Kemampuan pemahaman konsep termasuk dalam keterampilan yang diharapkan tercapai dalam proses belajar matematika (Depdiknas, 2003).

Oleh karena itu, diperlukan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis (KPKM) yang harus dimiliki oleh siswa selama proses pembelajaran matematika. KPKM merupakan suatu kemampuan yang dimiliki individu dalam menjelaskan kembali pengetahuan yang ia peroleh kepada individu lain sehingga penerima informasi dapat mengerti dengan apa yang disampaikan (Agustin, *et al.*, 2018). Sejalan dengan itu, KPKM adalah suatu kemampuan yang memiliki nilai penting dan mutlak bagi siswa (Karim & Nurrahmah, 2018). Pentingnya KPKM bagi siswa memungkinkan mereka untuk memperoleh perkembangan dan penguasaan terhadap setiap materi pelajaran (Yuliani, *et al.*, 2018). Selain itu, KPKM juga berfungsi sebagai pondasi utama dalam menghadapi tantangan matematika yang relevan dengan situasi dunia nyata (Karim & Nurrahmah, 2018). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa KPKM memiliki peran penting dalam

pelaksanaan pembelajaran, karena pemahaman yang mendalam terhadap konsep matematika akan memudahkan siswa dalam menangkap esensi materi yang diajarkan.

Pentingnya KPKM bagi siswa menuntut pendidik untuk lebih inovatif dalam usaha mengatasi tantangan yang dihadapi. Namun pada kenyataannya mutu dari kemampuan pemahaman konsep yang sesungguhnya menunjukkan pencapaian prestasi siswa Indonesia dalam matematika masih tergolong rendah. Berdasarkan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) pada tahun 2015 yang dilaporkan oleh harian kompas, Indonesia berada di peringkat ke-45 dari 50 negara yang menjadi subjek survei (Prahara, 2017). Nilai rata-rata persentase jawaban benar siswa Indonesia dalam domain pengetahuan yang meliputi fakta dan konsep adalah 32, sedangkan nilai rata-rata internasional mencapai 56. Bahkan, dalam hal soal yang bersifat rutin hanya 57% dari keseluruhan siswa Indonesia yang mengikuti tes yang berhasil memberikan jawaban yang benar (Kemendikbud, 2015). Selaras dengan hal itu, sesuai temuan penelitian Surven, *et al.* (2022) mengenai materi SPLTV, diperoleh persentase pencapaian indikator kemampuan pemahaman konsep matematis siswa menghasilkan skor 0 sebesar 24,76%, skor 1 sebesar 29,52%, skor 2 sebesar 31,43%, dan skor 3 sebesar 14,28%. Data persentase ini menunjukkan bahwa siswa masih belum sepenuhnya menguasai kemampuan pemahaman konsep matematis, terutama dalam hal materi SPLTV. Hal yang sama diungkapkan dalam penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Winata & Friantini (2020) pada pokok materi sistem persamaan dan pertidaksamaan linear diperoleh kesimpulan bahwa siswa belum dapat menjelaskan mengenai persamaan dan pertidaksamaan dengan benar. Oleh karena itu, dapat diamati bahwa tantangan terkait pemahaman konsep tetap ada dalam konteks proses pembelajaran matematika.

Selain kemampuan pemahaman konsep matematis siswa, terdapat pula kemampuan afektif yang perlu diperhatikan yaitu *Self-Efficacy*. Sebab kemampuan afektif menjadi bagian dari kurikulum pendidikan di Indonesia. (Permendikbud No. 104, tahun 2014) tentang hasil belajar “Salah satu aspek yang tidak terpisahkan dari kurikulum pendidikan di Indonesia adalah kemampuan afektif, sama seperti kemampuan kognitif kemampuan afektif penting untuk

dimiliki siswa”. Untuk memberikan pemahaman konsep matematika dengan baik, tingkat *Self-Efficacy* yang dimiliki oleh siswa dalam mata pelajaran matematika harus tinggi. Sebab pada mata pelajaran matematika siswa diharapkan memiliki sikap percaya diri dalam menangani permasalahan matematika. Siswa yang memiliki rasa percaya pada dirinya akan lebih cenderung mengajukan pertanyaan atau memberikan jawaban daripada siswa yang tidak percaya pada kemampuannya memungkinkan memilih untuk tidak berpartisipasi atau bahkan merasa takut. Sikap demikian akan berdampak pada dinamika belajar mengajar. Pendapat Bandura (dalam Subaidi 2016) menyatakan bahwa *Self-Efficacy* adalah keyakinan atau kesungguhan individu terhadap keahlian yang ada pada dirinya dalam mengorganisasi serta menyelesaikan tugas untuk mencapai hasil yang diinginkan. Menurut Diane, *et al.* (dalam Hardianto, *et al.*, 2014) menyatakan bahwa, salah satu ciri siswa yang memiliki *Self-Efficacy* tinggi mengakui kepada diri sendiri bahwa ia akan mampu mengatasi tugas-tugas dan menata gaya belajar mereka. Hingga siswa yang percaya dengan sungguh-sungguh bahwa ia mampu memecahkan tugas-tugasnya dengan baik serta akan meraih hasil yang baik pula dan dapat mencapai prestasi baik di sekolah. Sejalan dengan peribahasa dalam bahasa sunda yaitu “*sing percaya kana diri, nu danti pasti ngawujud bukti, asal usaha jeung percaya kanu maha suci*”, yang artinya “harus percaya diri, yang di nanti pasti menjadi bukti, asalkan usaha dan percaya kepada Allah”, dalam peribahasa tersebut mengajarkan bahwa untuk selalu yakin terhadap kemampuan diri atau memiliki *Self-Efficacy* yang tinggi sehingga menjadi optimis dalam menyelesaikan kesulitan dan selalu berusaha dalam mencapai hal yang diharapkan serta tidak terlepas dari doa kepada yang maha kuasa. Menurut Sunaryo (2017) *Self-Efficacy* memiliki peran dalam membimbing seseorang dalam mengambil keputusan untuk menentukan pilihan untuk maju, keuletan, dan kesabaran dalam mengatasi rintangan, dan tingkat ketakutan serta ketenangan yang terasa ketika menyelesaikan tugas-tugas yang menantang. Sejalan dengan peribahasa sunda “*Kapercayaan kana diri mangrupikeun modal utama dina nyiptakeun hal-hal anu ageung dina kahirupan*” yang artinya keyakinan diri sendiri adalah modal utama dalam menciptakan hal-hal besar dalam kehidupan, maka ketika kita ingin sukses modal utama adalah keyakinan pada diri sendiri. *Self-Efficacy* pada pendidikan

dapat mengembangkan siswa dalam mengatasi ketakutan dan kesulitan dalam belajar matematika, dengan keuletan, usaha, serta ketenangan akan membuat keberhasilan menyelesaikan masalah matematis yang diperoleh.

Self-Efficacy mempunyai pengaruh yang besar terhadap kesuksesan siswa. Hendriana & Kadarisma (2019) mengatakan jika keberhasilan belajar seseorang ditentukan oleh ranah afektif. Namun *Self-Efficacy* siswa di Indonesia masuk ke dalam kategori rendah. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil penelitian Widyastuti (Andriana, 2019) menyatakan bahwa *Self-Efficacy* matematika siswa secara umum masuk dalam kategori rendah, bahkan yang termasuk kategori sangat rendah ada 40,69%. Hasil yang sama didapatkan oleh Nursilawati (Mayestika, 2016) dari 100 siswa didapatkan data 68% diantaranya memiliki *Self-Efficacy* dalam kategori rendah.

Salah satu hal yang dapat dilakukan dalam menghadapi berbagai permasalahan di atas ialah dengan menerapkan suatu strategi, metode, atau model pembelajaran yang tepat untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Yuliani, *et al.*, 2018). Ini juga didukung dengan diterapkannya kurikulum 2013 yang diharapkan dapat menunjang mutu pendidikan diantaranya mendorong siswa menjadi siswa yang aktif. Hal demikian didasari pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi bahwa pembelajaran yang terjadi masih berfokus pada pendidikan, sehingga siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh pendidik tanpa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Solusi yang dapat dilakukan dalam menyikapi permasalahan tersebut yaitu menerapkan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis dan *Self-Efficacy* siswa. Salah satunya menggunakan model *Problem-Based Learning*. Tujuan dari model *Problem-Based Learning* dapat merangsang siswa untuk belajar melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari yang dihubungkan dengan pengetahuan yang sedang dipelajarinya (Mulyasa, 2016). Yaniawati, *et al.* (2021) mengatakan *Problem-Based Learning* adalah metoda pembelajaran yang menggunakan permasalahan sebagai media pembelajaran. Menurut Selcuk & Segin (2010) mengartikan bahwa *Problem-Based Learning* adalah model pembelajaran yang mampu membantu siswa berperan aktif selama pembelajaran

berlangsung dan mampu membangun rasa kepercayaan dan keyakinan diri pada siswa, sehingga peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis serta rasa percaya diri yang dimiliki siswa dapat terlihat. Tujuan lain dari model *Problem-Based Learning* yaitu memiliki keberanian mengemukakan pendapat, dan mampu memecahkan masalah secara individu maupun berkelompok. Dengan ini, menjadikan *Problem-Based Learning* sebuah model pembelajaran yang sesuai diterapkan pada pelaksanaan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan *Self-Efficacy* siswa terhadap suatu materi pembelajaran.

Dalam penyampaian materi yang efektif, model *Problem-Based Learning* dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran. Sebab media pembelajaran dapat dijadikan sebagai media dalam membantu pemahaman siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya yaitu video. Video dapat digunakan untuk melengkapi konsep kunci, memberikan contoh kehidupan nyata, menunjukkan penyelesaian masalah, atau membawa pandangan ahli dari luar (Maulina, *et al.*, 2019). Video seperti ini memberikan titik awal untuk melibatkan siswa dalam pemikiran matematika (Niess & Walker, 2010). Sanky (2011) pun menuliskan “video pembelajaran bermanfaat untuk menyajikan objek pembelajaran yang konkrit atau pesan pembelajaran yang realistik, menjadikannya sebagai pengalaman belajar dan daya tarik tersendiri, apalagi dipadukan dengan diskusi dapat mengurangi kejenuhan belajar dan meningkatkan kemampuan daya ingat siswa”. Manfaat tersebut menjadikan video sebagai media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan *Self-Efficacy* Siswa SMA melalui Model *Problem-Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran”.

B. Identifikasi Masalah

1. Hasil PISA tahun 2018 yang dirilis oleh OECD, hasilnya menunjukkan bahwa Indonesia memperoleh skor rata-rata 379 dimana hasil tersebut masih di bawah skor rata-rata skor matematika OECD yaitu 489 dan menduduki

ranking 74 dari 79 negara peserta dengan kategori matematika (OECD, 2019). Fakta ini menjadi pembuktian bahwa rendahnya kemampuan matematika di Indonesia bahkan berada di bawah rata-rata internasional.

2. *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) pada tahun 2015 yang dimuat dalam harian Kompas yang menyatakan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-45 dari 50 negara yang disurvei (Prahara, 2017). Rata-rata persentase jawaban benar siswa Indonesia dalam domain pengetahuan yang mencakup fakta dan konsep adalah 32 sementara rerata internasional sebesar 56. Bahkan untuk soal yang sifatnya rutin siswa yang benar menjawab hanya sebesar 57% dari seluruh siswa Indonesia yang mengikuti tes (Kemendikbud, 2016).
3. Menurut Fajar, *et al.* (2018) bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada menyelesaikan soal materi SPLDV masih rendah, perolehan nilai hasil tes pemahaman konsep siswa yang termasuk kategori tinggi sebanyak 3%, kategori sedang 10% dan kategori rendah 87%.
4. Menurut Surven, *et al.* (2022). Berdasarkan hasil penelitian mengenai materi SPLTV diperoleh persentase pencapaian indikator kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dengan perolehan skor 0 sebesar 24,76%, skor 1 sebesar 29,52%, skor 2 sebesar 31,43%, dan skor 3 sebesar 14,28%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika siswa khususnya pada materi SPLTV masih belum dikuasai oleh siswa. Hal yang sama diungkapkan dalam penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Winata & Friantini (2020) pada pokok materi sistem persamaan dan pertidaksamaan linear diperoleh kesimpulan bahwa siswa belum dapat menjelaskan mengenai persamaan dan pertidaksamaan dengan benar. Oleh karena itu diketahui bahwa pemahaman konsep masih menjadi salah satu permasalahan yang terjadi pada pembelajaran matematika.
5. Hasil penelitian Widyastuti (Andriana, 2019) menyatakan bahwa *Self-Efficacy* matematika siswa secara umum masuk dalam kategori rendah, bahkan termasuk dalam kategori sangat rendah ada 40,69%. Hasil yang sama didapatkan oleh Nursilawati (Mayestika, 2016) dari 100 siswa didapatkan data 68% diantaranya memiliki *Self-Efficacy* yang rendah.

6. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti Panjaitan & Rajagukguk (2017) kepada siswa kelas X SMA Negeri 14 Medan, proses pembelajaran di dalam kelas guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga mendapatkan hasil belajar siswa yang rendah. Namun pada kenyataan di kelas siswa tidak berperan aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru, sehingga pembelajaran menjadi satu arah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan pada bagian terdahulu, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan video pembelajaran lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning*?
2. Apakah kemampuan *Self-Efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning*?
3. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dan *Self-Efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem Based-Learning* berbantuan video pembelajaran?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan video pembelajaran lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning*.
2. Mengetahui perbedaan kemampuan *Self-Efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning*.

3. Mengetahui korelasi antara kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dan *Self-Efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan video pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi dalam kegiatan pembelajaran matematika ke depannya yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis.

2. Manfaat Kebijakan

Memberi arahan kebijakan untuk pengembangan pendidikan bagi anak SMA dalam pembelajaran matematika yang baik dan efektif untuk diterapkan dan diajarkan.

3. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, pembelajaran menggunakan model *Problem-Based Learning* berbantuan video pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih aktif sehingga pembelajaran tidak membosankan.
- b. Bagi guru, model *Problem-Based Learning* berbantuan video pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran matematika yang inovatif dan menekankan pada keaktifan siswa dan membuat siswa lebih kritis dalam pembelajaran khususnya dalam memecahkan permasalahan yang diberikan.
- c. Bagi siswa, model *Problem-Based Learning* berbantuan video pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan keaktifan sesama siswa dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi siswa.
- d. Bagi peneliti, menjadi bekal bagi peneliti sebagai calon guru agar siap melaksanakan tugas di lapangan serta mendapatkan pengalaman pelaksanaan pembelajaran.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya pemahaman yang berbeda dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Maka peneliti membatasi istilah-istilah yang berkaitan dengan judul “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan *Self-Efficacy* Siswa SMA melalui Model *Problem-Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran” sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman konsep matematis adalah suatu kemampuan yang tergambar dalam pikiran sehingga dapat merumuskan strategi penyelesaiannya dengan baik. Adapun indikator pemahaman konsep matematika yang digunakan dalam penelitian ini, mengacu pada indikator sebagai berikut: (a) Kemampuan menjelaskan ulang konsep; (b) Kemampuan memberi contoh; (c) Kemampuan menyajikan konsep dalam bentuk matematika; (d) Kemampuan mengaplikasikan prosedur tertentu; (e) Kemampuan mengimplementasikan konsep.
2. *Self-Efficacy* adalah kemampuan individu dalam menyakini, menghadapi dan menyelesaikan suatu tugas, untuk mencapai tujuan atau hasil dalam situasi tertentu dengan sukses. Adapun indikator *Self-Efficacy* yang digunakan dalam penelitian ini, mengacu pada indikator sebagai berikut: (a) *Magnitude*; (b) *Strenght*; (c) *Generality*.
3. *Problem-Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan cara menyajikan berbagai masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan model *Problem-Based Learning* sebagai berikut: (a) Orientasi siswa kepada masalah; (b) Mengorganisasi siswa untuk belajar; (c) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok; (d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
4. Video pembelajaran adalah media yang digunakan dalam penyampaian pesan atau informasi pembelajaran berupa audio visual pada media pembelajaran tersebut sehingga pesan atau informasi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

G. Sistematika Skripsi

Skripsi ini terbagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada buku penulisan karya tulis ilmiah FKIP Unpas pada penelitian kuantitatif, sehingga dapat membentuk kerangka inti skripsi dari Bab I sampai dengan Bab V, dengan sistematika sebagai berikut:

Pada Bab I dapat mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu permasalahan yang dituju. Sistematis dari Bab I pendahuluan diawali dengan latar belakang masalah, dilanjutkan permasalahan dengan mengidentifikasi masalah, membuat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional untuk mengemukakan pembatasan istilah tiap variabel, serta akhir dari Bab I adalah sistematika skripsi untuk mengetahui kandungan dari setiap bab.

Pada Bab II terdapat kajian teoritis yang meliputi definisi mengenai kemampuan pemahaman konsep matematis, *Self-Efficacy*, model *Problem-Based Learning*, dan video pembelajaran. Terdapat juga alur pemikiran berupa kerangka berpikir yang terdapat di dalamnya keterkaitan antara variabel yang diteliti, dan menyajikan hasil penelitian sebelumnya yang dapat mendukung penelitian yang terjadi. Bagian akhir dari Bab II ini terdapat asumsi dan hipotesis.

Pada Bab III berisikan penjelasan-penjelasan mengenai metode penelitian yang akan dipakai dalam penelitian yang bersifat struktural. Metode penelitian dalam penelitian ini, yaitu: metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, prosedur penelitian dan jadwal penelitian.

Pada Bab IV berisi pembahasan temuan hasil penelitian yang dilakukan. Bagian hasil penelitian terdapat jawaban hipotesis penelitian yang dibuat pada Bab II, sedangkan pada pembahasan memperlihatkan atau menjelaskan beberapa kegiatan hasil penelitian dengan mengaitkan hasil temuan kajian teori dan mengevaluasi kelemahan dalam penelitian, sehingga dapat diperhatikan dalam penelitian selanjutnya.

Bagian Bab terakhir yaitu Bab V terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan terdapat makna hasil penelitian dan interpretasi penelitian, sedangkan saran terdapat pemberian rekomendasi yang diberikan kepada peneliti selanjutnya yang berminat untuk penelitian yang sama.