

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kewajiban setiap manusia semasa hidup salah satunya adalah menuntut ilmu. Dalam ajaran Islam, menuntut ilmu merupakan suatu ibadah yang amat besar pahalanya dan jika ilmu tersebut diamalkan kepada orang lain, maka pahalanya akan terus mengalir bahkan setelah meninggalkan dunia. Hal tersebut tercantum dalam hadis riwayat Muslim, Rasulullah saw. bersabda, “Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga”, (HR. Muslim, no. 2699). Beliau juga bersabda, “Ketika manusia wafat, maka terputuslah amalannya kecuali tiga hal: sedekah jariyah, ilmu yang bermanfaat, atau doa anak saleh” (HR. Muslim, no. 1631). Selain hadis, Allah Swt. juga berfirman mengenai keistimewaan orang-orang yang menuntut ilmu dalam Q.S Al-Mujadalah (58:11), yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرَفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ
أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah Swt. akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah Swt. akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Swt. Mahateliti apa yang kamu kerjakan.”

Pendidikan adalah salah satu wadah dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan usaha seseorang untuk mengembangkan potensi dalam dirinya. Menurut Fadhillah (2018, hlm. 1) dalam pendidikan seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan, serta mengembangkan bakat dan minat yang ada pada diri mereka. Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa mengembangkan potensi

secara aktif untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa serta negara (Kemendikbud, 2003, hlm. 2). Hal tersebut dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional. Disebutkan juga oleh Alpian, dkk (2019, hlm. 67) bahwa pendidikan berperan sangat besar dalam persiapan dan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal serta dapat bersaing secara sehat. Selain itu, dalam perspektif budaya masyarakat suku sunda memiliki nilai-nilai yang kuat terkait dengan pentingnya pendidikan dalam kehidupan. Hal ini berdasarkan hasil dari penelitian Azzahra dan Fakhruddin (2021, hlm. 166) yang menjabarkan kelebihan dalam nilai-nilai pendidikan anak pada masyarakat suku sunda, antara lain:

1. Nilai kesopanan dan adab santun yang meliputi tutur kata dan bahasa yang halus dan berintonasi lembut.
2. Cara mendidik yang relatif fleksibel membuat anak dapat melakukan hal-hal yang dia butuhkan dan diinginkan tanpa membuang dan mengabaikan nilai-nilai, adat, adab, dan norma.
3. Menjunjung tinggi adat dan kebiasaan, yaitu dengan lebih mengutamakan berkumpul bersama.
4. Menjunjung tinggi pendidikan dan nilai agama pada anak, yaitu dengan menyekolahkan anak di TPA (Taman Pendidikan Al-Quran).

Terdapat tiga jalur pendidikan yang diselenggarakan pemerintah Indonesia, salah satunya adalah pendidikan formal. Lenny (2021, hlm. 87) mengungkapkan bahwa lembaga pendidikan formal seperti sekolah, menjadi pilihan utama bagi kebanyakan orang tua untuk pendidikan anak-anak mereka. Di sekolah terdapat berbagai mata pelajaran wajib, salah satunya yang dianggap penting karena dinilai mampu membantu kehidupan manusia adalah matematika. Hal ini dikemukakan oleh Fathani (dalam Juanti, dkk, 2021, hlm. 240) bahwa matematika berperan penting sebagai alat bantu, ilmu, pembentuk sikap maupun pembimbing pola pikir. Selain itu, matematika juga sangat dibutuhkan untuk perkembangan teknologi, seperti yang dikemukakan oleh Ruseffendi (dalam Hafni, 2017, hlm. 135) bahwa untuk memajukan kecerdasan bangsanya, kekuatan pertahanan negaranya, serta

kemajuan teknologi dan perekonomiannya, diperlukan manusia-manusia yang menguasai matematika. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran matematika di sekolah harus disesuaikan berdasarkan tujuan pembelajaran matematika yang tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 58 Tahun 2014, bahwa siswa harus dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan seperti:

1. Memahami konsep matematika, merupakan kompetensi dalam menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan menggunakan konsep maupun algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan pola sebagai dugaan dalam penyelesaian masalah, dan mampu membuat generalisasi berdasarkan fenomena atau data yang sudah ada.
3. Menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun menganalisa komponen yang ada dalam pemecahan masalah.
4. Mengkomunikasikan gagasan, penalaran, serta mampu menyusun bukti matematika dengan menggunakan kalimat lengkap, simbol, tabel, diagram, ataupun media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.
6. Memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dalam matematika dan pembelajarannya.
7. Melakukan kegiatan-kegiatan motorik yang menggunakan pengetahuan matematika.
8. Menggunakan alat peraga (media) sederhana maupun hasil teknologi dalam melakukan kegiatan-kegiatan matematika.

Berdasarkan tujuan pembelajaran yang dijabarkan di atas, kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dimiliki oleh siswa. Menurut Polya (dalam Murdiana, 2015, hlm. 6) alasan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa dianggap penting karena setiap hari mereka akan selalu berhadapan dengan suatu masalah, baik disadari maupun tidak, sehingga diharapkan siswa dapat menyelesaikan problematika

kehidupannya tersebut. Dalam pembelajaran matematika kemampuan pemecahan masalah matematis juga berperan penting, seperti yang diungkapkan Burchartz dan Stein (dalam Aliah, dkk, hlm. 92) bahwa hal tersebut karena semua kegiatan kreatif matematika menuntut tindakan pemecahan masalah.

Pengembangan kemampuan pemecahan masalah matematis dilaksanakan di berbagai jenjang pendidikan, salah satunya adalah jenjang pendidikan dasar yakni Sekolah Menengah Pertama (SMP). Berdasarkan pada data Kemendikbud (dalam Qisthina, 2021, hlm. 1) usia siswa jenjang SMP di Indonesia berkisar antara 13-15 tahun dan berada dalam tahap perkembangan masa remaja. Pada tahap tersebut dianggap sebagai tahapan yang penting bagi siswa agar dapat mengembangkan kemampuan dirinya lebih baik sebelum menghadapi tantangan yang lebih besar. Hal tersebut sejalan dengan yang diutarakan oleh Shah dan Rakhmadi (2017, hlm. 98) bahwa pendidikan dan pembelajaran pada jenjang SMP memberikan penekanan peletakan fondasi untuk mempersiapkan generasi yang mampu menghadapi era yang semakin berat.

Namun, fakta mengungkapkan kemampuan yang dimiliki siswa Indonesia masih belum cukup baik dalam bidang matematika dibandingkan negara-negara lainnya. Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018, Indonesia pada bidang matematika berada di peringkat ke 73 dari 79 negara yang berpartisipasi saat itu, dengan meraih skor rata-rata 379, hal ini menurun jika dibandingkan hasil PISA tahun 2015 yang meraih skor rata-rata 386 (Hewi dan Shaleh, 2018, hlm. 35). Diikuti oleh siswa berusia 15 tahun yang dipilih secara acak, Asdarina dan Ridha (2020, hlm. 194) mengungkapkan bahwa dalam PISA soal-soal matematikanya lebih banyak mengukur tingkat kemampuan penalaran, pemecahan masalah, serta argumentasi. Hal tersebut menunjukkan siswa Indonesia belum dapat menguasai kemampuan-kemampuan tersebut. Rendahnya kemampuan matematis pada siswa terlihat juga dalam data rekapitan Penilaian Tengah Semester (PTS) ganjil, mata pelajaran matematika seluruh kelas 8 tahun ajaran 2022/2023 yang diperoleh peneliti dari salah satu SMP di Kabupaten Bandung, yakni SMPN 1 Soreang, yang menunjukkan bahwa nilai matematika siswa masih tergolong rendah. Berikut adalah hasil akumulasi nilai rata-rata setiap kelas 8 tersebut:

Tabel 1.1
Rerata PTS Ganjil Matematika 2022/2023 SMPN 1 SOREANG

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	KKM
VIII A	36	60,7	82
VIII B	37	48,3	82
VIII C	42	33,6	82
VIII D	37	38,3	82
VIII E	36	38,1	82
VIII F	36	39,2	82
VIII G	36	50,2	82
VIII H	37	35,8	82
VIII I	38	36,3	82
VIII J	34	39,8	82
VIII K	34	38,7	82

Pada Tabel 1.1 menunjukkan rata-rata nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) seluruh kelas 8 di SMPN 1 Soreang masih berada di bawah KKM yang ditentukan. Terlihat skor rata-rata nilai tertinggi yang diperoleh oleh kelas 8A hanya sebesar 60,7 dan skor tersebut masih jauh dari KKM. Sedangkan, skor rata-rata nilai terendah diperoleh oleh kelas 8C sebesar 33,6 dan skor tersebut terlampaui sangat jauh dari KKM. Berdasarkan hasil wawancara, guru matematika yang bersangkutan mengatakan kemampuan matematis yang saat ini kurang dikuasai siswa salah satunya yaitu kemampuan pemecahan masalah, dikarenakan pandemi *covid-19* sebelumnya pembelajaran yang dilaksanakan adalah daring sehingga menyebabkan pemahaman siswa masih terbatas mengenai cara-cara penyelesaian masalah-masalah kontekstual matematika. Wawancara selengkapnya dapat dilihat dalam lampiran F.7 penelitian ini.

Selain kemampuan kognitif seperti kemampuan pemecahan masalah matematis, dalam pembelajaran matematika ada juga kemampuan afektif yang perlu dimiliki oleh siswa. Menurut Handayani (dalam Masri, dkk, 2018, hlm. 118) kemampuan afektif adalah salah satu penunjang agar seseorang dapat berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik. *Self-efficacy* atau keyakinan diri merupakan salah satu kemampuan afektif yang dipercaya mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa. Hal tersebut berdasarkan penelitian Septhiani (2022, hlm. 3084) yang menyatakan bahwa seseorang dengan *self-*

efficacy yang baik dapat memberi dampak yang baik pula terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis miliknya saat pembelajaran matematika. Selain itu, hasil penelitian Manurung, Siagian, dan Minarni (dalam Rajagukguk dan Hazrati, 2021, hlm. 2079) juga mengungkapkan siswa dengan *self-efficacy* tinggi lebih mudah serta berhasil melewati latihan-latihan matematika yang disajikan, sehingga pada prestasi akademiknya hasil akhir pembelajaran yang tercantum cenderung lebih tinggi daripada siswa dengan *self-efficacy* rendah.

Namun, fakta di lapangan mengungkapkan *self-efficacy* yang dimiliki siswa SMP masih tergolong rendah, seperti yang dikemukakan Nuryani (dalam Masri, dkk, 2018, hlm. 118) sering kali siswa itu tidak mampu menunjukkan hasil belajar mereka dengan optimal, dikarenakan siswa merasa kurang yakin bahwa dirinya mampu untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Pendapat tersebut selaras dengan Nasruddin dan Jahring (dalam Aprilia, dkk, 2022, hlm. 89) yang mengatakan bahwa siswa kerap kali tidak mau mencoba dan menyelesaikan soal yang diberikan, sebab merasa tidak akan mampu sehingga menyebabkan siswa menjadi cenderung kurang aktif. Hal ini juga terjadi di SMPN 1 Soreang berdasarkan wawancara dengan guru matematika yang bersangkutan, beliau mengungkapkan *self-efficacy* siswa masih rendah dilihat dari kurang aktifnya siswa selama pembelajaran matematika di kelas serta hal tersebut karena siswa merasa tidak yakin untuk menjawab soal yang diberikan guru maupun untuk mempresentasikan hasil jawabannya karena takut salah.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa SMPN 1 Soreang pada pembelajaran matematika maka diperlukan peran guru dalam upaya untuk meningkatkannya. Dijelaskan Hermawan dan Andrianto (2018, hlm. 117) bahwa peran guru dinilai penting karena apabila siswa tidak mengerti materi yang diterangkan, salah satu penyebabnya bisa jadi dikarenakan guru yang terlalu cepat dalam menerangkan materi atau kurang memberikan contoh maupun soal latihan. Guru juga berperan penting untuk memilih model pembelajaran yang tepat. Menurut Wahyudin (dalam Sumartini, 2016, hlm. 149) agar mengantisipasi kebutuhan dan materi-materi, ataupun model-model yang mampu mendukung siswa meraih tujuan pembelajaran maka salah satu aspek penting dari perencanaan bertumpu pada kemampuan guru. Sejalan dengan hal

tersebut, Sagala (dalam Sumartini, 2016, hlm. 149) menyatakan bahwa perlu bagi seorang guru untuk memiliki metode pembelajaran sebagai sebuah strategi yang dapat mempermudah siswa dalam menguasai ilmu pengetahuan yang telah diberikan.

Berdasarkan penelitian Irfan, dkk (2022, hlm. 2147) model pembelajaran seperti *Problem Based Learning* (PBL) dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis serta *self-efficacy* siswa. Kemdikbud (dalam Agmikavita dan Ikman, 2015, hlm. 115) menjelaskan PBL adalah model pembelajaran yang menghadirkan permasalahan autentik (nyata), sehingga siswa mampu membenahi pengetahuannya sendiri, mengembangkan keterampilannya dalam berpikir tingkat tinggi dan inquiri, meningkatkan kemandirian serta menumbuhkan rasa percaya dirinya.

Namun, pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) saja belum cukup optimal meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa di SMPN 1 Soreang. Berdasarkan hasil wawancara, guru matematika yang bersangkutan mengungkapkan walaupun proses pembelajaran sudah menggunakan PBL sebagian siswa masih beranggapan matematika itu sulit dan membosankan, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang kondusif, terlebih hal tersebut mungkin dipicu karena guru yang hanya menggunakan LKS, buku paket, serta papan tulis sebagai media penghubung dalam pembelajaran. Maka, dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran matematika. Hal tersebut didukung oleh Hafni (2017, hlm. 136-137) yang mengatakan pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keaktifan dan semangat siswa serta menyadarkan kepada mereka bahwa matematika tidaklah membosankan.

Salah satu cara membuat media pembelajaran yang dapat membawa situasi belajar menjadi menyenangkan (*learning with fun*) adalah dengan memanfaatkan teknologi (Rusdiana, dkk, 2021, hlm. 209). Multimedia Interaktif termasuk salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang memiliki keunggulan dalam menarik minat siswa dibandingkan media pembelajaran lainnya. Menurut Sukari (2019, hlm. 238) ada beberapa keunggulan dari penggunaan multimedia interaktif, antara lain:

1. Interaktif, yakni siswa dapat terlibat langsung secara auditif, visual, dan kinetik saat pembelajaran, sehingga dapat mudah dimengerti.
2. Bagi para siswa yang lamban dalam menerima materi, media ini mampu memberi iklim afeksi secara individual, tidak mudah dilupakan, tidak membosankan, perlahan dalam menjalankan instruksi sesuai yang diinginkan.
3. Dapat meningkatkan motivasi belajar.
4. Memberikan umpan balik (respon) hasil belajar siswa lebih cepat.
5. Diprogram untuk pembelajaran mandiri, sehingga kontrol sepenuhnya ada pada pengguna (siswa).

Berdasarkan permasalahan dan penjelasan yang telah dijabarkan, dan dengan mempertimbangkan situasi dan kemungkinan yang ada, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMPN 1 SOREANG, dengan penelitian berjudul **Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-efficacy* Siswa SMP Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia Interaktif**, yang diharapkan dapat mendukung perkembangan pembelajaran matematika siswa Indonesia di kancah nasional maupun internasional.

B. Identifikasi Masalah

Dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan yakni sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018, Indonesia pada bidang matematika berada di peringkat amat rendah, diikuti siswa berusia 15 tahun dalam PISA soal-soal matematikanya lebih banyak mengukur tingkat kemampuan penalaran, pemecahan masalah, dan argumentasi, hal tersebut menunjukkan bahwasanya siswa di Indonesia masih belum dapat menguasai kemampuan-kemampuan tersebut.
2. Hasil PTS kelas 8 di SMPN 1 Soreang menunjukkan rata-rata nilai masih berada di bawah KKM yang ditentukan dan berdasarkan hasil wawancara, guru matematika mengungkapkan kemampuan yang saat ini kurang dikuasai siswa salah satunya yaitu kemampuan pemecahan masalah, dikarenakan pandemi *covid-19* sebelumnya pembelajaran yang dilaksanakan adalah daring sehingga menyebabkan pemahaman siswa masih terbatas mengenai cara-cara penyelesaian masalah-masalah kontekstual matematika.

3. *Self-efficacy* siswa SMPN 1 Soreang saat ini masih tergolong rendah, dalam wawancara guru matematika yang bersangkutan mengungkapkan hal tersebut dilihat dari kurang aktifnya siswa selama pembelajaran matematika di kelas serta hal tersebut karena siswa merasa tidak yakin untuk menjawab soal yang diberikan guru maupun untuk mempresentasikan hasil jawabannya karena takut salah.
4. Dikatakan pembelajaran dengan *Problem Based Learning* (PBL) saja belum cukup optimal meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis serta *self-efficacy* siswa di SMPN 1 Soreang, berdasarkan wawancara dengan guru matematika yang bersangkutan dikatakan walaupun proses pembelajaran sudah menggunakan PBL, sebagian siswa masih beranggapan matematika itu sulit dan membosankan, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang kondusif, terlebih hal tersebut mungkin dipicu karena guru yang hanya menggunakan LKS, buku paket, serta papan tulis sebagai media penghubung dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah maka rumusan masalah penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* biasa?
2. Apakah *self-efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif lebih baik daripada siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* biasa?
3. Apakah terdapat korelasi antara peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif?
4. Bagaimana efektivitas pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah maka tujuan penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* biasa.
2. Mengetahui *self-efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif lebih baik daripada siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* biasa.
3. Mengetahui apakah terdapat korelasi antara peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif.
4. Mengetahui bagaimana efektivitas pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa.

E. Manfaat Penelitian

Diharapkan dalam penelitian ini hasil yang diperoleh dapat menginspirasi atau memberi masukan yang bermanfaat kepada berbagai pihak, baik itu dalam hal pengembangan teknologi, ilmu pengetahuan, maupun untuk diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Manfaat-manfaat tersebut diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan ilmu, inspirasi, maupun gagasan yang inovatif dan kreatif pada berbagai pihak untuk meningkatkan pembelajaran matematika di Indonesia, terutama peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa jenjang SMP.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Dilaksanakannya penelitian ini di SMPN 1 Soreang, diharapkan dapat menginspirasi sekolah untuk meninjau secara positif model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif sebagai ide atau

gagasan yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan pembelajaran matematika siswa di sekolah.

b. Bagi Guru

Diharapkan melalui penelitian ini guru-guru matematika di SMPN 1 Soreang terinspirasi menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif sebagai bentuk antisipasi pembelajaran untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy*.

c. Bagi Siswa

Diharapkan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif memberikan motivasi kepada para siswa dalam pembelajaran matematika, serta menumbuhkan keyakinan dan rasa percaya diri mereka dalam belajar.

d. Bagi Peneliti

Dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti dapat menambah wawasan serta pengalamannya sebagai bahan evaluasi dan persiapan yang matang untuk meningkatkan kinerja sebagai seorang guru di masa depan.

F. Definisi Operasional

Agar terhindar dari terjadinya penyimpangan tujuan yang diharapkan dan penafsiran yang berbeda, dikemukakan definisi operasional sebagai berikut:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk menemukan jalan keluar (solusi) yang tepat dari sebuah kesulitan atau masalah matematika tertentu yang dihadapinya, melalui berbagai tindakan dan keterampilan kognitif yang berbeda.
2. *Self-efficacy* adalah keyakinan pada diri seseorang bahwa ia mampu dalam mengatasi sebuah situasi dan dapat memberikan hasil yang baik.
3. Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah seperangkat model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai sumber pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.
4. Multimedia interaktif adalah suatu bentuk media informatif yang dirancang sedemikian rupa dengan tampilan menarik dan alat pengontrol agar dapat dioperasikan secara mandiri oleh pengguna.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi berisi tentang susunan penulisan dalam setiap bab dalam skripsi yang tersusun dengan sistematis, antara lain:

1. Bab I Pendahuluan, yang meliputi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika skripsi.
2. Bab II Kajian Teoretis, yang meliputi: kajian teori-teori yang menjadi landasan penelitian, hasil penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis.
3. Bab III Metode Penelitian, yang meliputi: metode yang digunakan dalam penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.
4. Bab IV Hasil Penelitian, yang meliputi: pengolahan data hasil penelitian yang telah dilakukan, analisis data, serta pembahasan hasil penelitian yang juga mencakup kendala dan solusi penelitian.
5. Bab V Simpulan dan Saran, yang meliputi: simpulan dari peneliti secara keseluruhan berdasarkan penelitian yang dilakukan, serta saran dari peneliti berdasarkan hasil penelitian yang dapat dimanfaatkan untuk hal yang positif.