

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini dunia tengah memasuki abad ke-21. Kehidupan di abad 21 manusia dituntut untuk memenuhi beberapa keterampilan dalam menghadapi era ini. Berbagai organisasi mencoba merumuskan berbagai macam kompetensi dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi abad ke-21. Menurut Wagner (2010) dan *Change Leadership Group* dari Universitas Harvard mengidentifikasi kompetensi dan keterampilan bertahan hidup yang diperlukan oleh siswa dalam menghadapi kehidupan, dunia kerja, dan kewarganegaraan di abad ke-21 ditekankan pada tujuh (7) keterampilan berikut: (1) kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, (2) kolaborasi dan kepemimpinan, (3) ketangkasan dan kemampuan beradaptasi, (4) inisiatif dan berjiwa entrepreneur, (5) mampu berkomunikasi efektif baik secara oral maupun tertulis, (6) mampu mengakses dan menganalisis informasi, dan (7) memiliki rasa ingin tahu dan imajinasi.

US-based Apollo Education Group mengidentifikasi sepuluh (10) keterampilan yang diperlukan oleh siswa untuk bekerja di abad ke-21, yaitu keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kepemimpinan, kolaborasi, kemampuan beradaptasi, produktivitas dan akuntabilitas, inovasi, kewarganegaraan global, kemampuan dan jiwa entrepreneurship, serta kemampuan untuk mengakses, menganalisis dan mensintesis informasi (Barry, 2012). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh OECD didapatkan deskripsi tiga (3) dimensi belajar pada abad

ke-21 yaitu informasi, komunikasi, dan etika dan pengaruh sosial (Ananiadou & Claro, 2009). *US-based Partnership for 21st Century Skills* (P21, 2007), mengidentifikasi kompetensi yang diperlukan di abad ke-21 yaitu “*The 4Cs*”- *communication, collaboration, critical thinking dan creativity*. Adapun pemaparan 4Cs adalah sebagai berikut.

Critical Thinking and Problem Solving, yang dimaksud masalah di sini ada dua macam, masalah yang sifatnya akademis dan otentik. Masalah akademis tentu saja masalah yang terkait pada ranah kognisi yang mereka jalani. Masalah otentik lebih kepada masalah yang sering mereka jumpai sehari-hari di sekitar mereka. Siswa dipicu untuk mampu menggunakan kemampuan yang dimilikinya untuk berusaha menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya dengan mandiri, siswa juga memiliki kemampuan untuk menyusun dan mengungkapkan, menganalisa dan menyelesaikan masalah.

Communication. Pada abad 21, siswa yang mampu bertahan adalah yang bisa berkomunikasi dengan berbagai cara, baik tertulis maupun verbal. Siswa dipicu untuk memahami, mengelola, dan menciptakan komunikasi yang efektif dalam berbagai bentuk dan isi secara lisan, tulisan, dan multimedia. Siswa diberikan kesempatan menggunakan kemampuannya untuk mengutarakan ide-idenya, baik itu pada saat berdiskusi dengan teman-temannya maupun ketika menyelesaikan masalah dari gurunya. Siswa tidak boleh lagi anti *ICT*, mereka harus biasa dengan komunikasi yang berteknologi, demikian juga gurunya.

Collaboration. Hidup di abad 21 tidak bergantung lagi pada persaingan. Justru, orang-orang sukses di abad ini adalah orang-orang yang bisa bekerja sama

atau berkolaborasi dengan berbagai kepentingan. Siswa harus mampu kemampuannya dalam kerjasama berkelompok dan kepemimpinan; beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggung jawab; bekerja secara produktif dengan yang lain; menempatkan empati pada tempatnya; menghormati perspektif berbeda. Siswa juga menjalankan tanggung jawab pribadi dan fleksibilitas secara pribadi, pada tempat kerja dan hubungan masyarakat; menetapkan dan mencapai standar dan tujuan yang tinggi untuk diri sendiri dan orang lain; memaklumi kerancuan. Kompetensi-kompetensi tersebut penting diajarkan pada siswa dalam konteks bidang studi inti dan tema abad ke-21. Guru ditantang untuk menemukan cara membantu semua siswa belajar secara efektif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa terdapat bentuk-bentuk pedagogi yang secara konsisten lebih berhasil dari yang lain dalam membantu siswa menguasai keterampilan abad ke-21.

Creativity and Innovation. Manusia yang akan sukses di abad 21 adalah orang-orang yang kreatif dan memiliki keberagaman ide. Sehingga, dalam dimensi kreatif ini, gurunya pun harus kreatif. Tidak lagi hanya mengharapkan kemampuan siswa pada level mendeskripsikan sesuatu, namun bagaimana siswa mampu mengembangkan, melaksanakan dan menyampaikan gagasan-gagasan baru kepada yang lain; bersikap terbuka dan responsif terhadap perspektif baru dan berbeda.

Bahwa untuk mencapai keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21 penting sekali untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif maka teknologi pembelajaran sangat diperlukan karena dalam prakteknya teknologi pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan dunia pendidikan

dewasa ini. Pembelajaran yang efektif akan menciptakan suasana belajar yang dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar.

Seels & Richey (dalam Yaumi, 2016), menyatakan bahwa teknologi pembelajaran merupakan teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar. Dari definisi ini terungkap bahwa terdapat 5 kawasan teknologi pembelajaran yaitu: 1) kawasan desain, 2) kawasan pengembangan, 3) kawasan pemanfaatan, 4) kawasan pengelolaan, dan 5) kawasan penilaian. Inti dan proses pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran, yang berarti bahwa proses pembelajaran harus mampu mengupayakan bagaimana siswa belajar, karena inti dari pembelajaran adalah siswa belajar, maka efektivitas pembelajaran sangat tergantung pada efektivitas siswa dalam belajar. Dengan demikian sudah seharusnya pendidik mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dengan mengoptimalkan peran teknologi pembelajaran.

Motivasi pembelajaran yang tinggi merupakan salah satu faktor yang berperan dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Sagala (dalam Hidayat 2016) motivasi merupakan faktor yang sangat besar pengaruhnya pada proses belajar siswa, tanpa adanya motivasi maka proses belajar siswa akan sulit berjalan lancar. Motivasi menjadi salah satu faktor psikologis yang memiliki pengaruh besar dalam menentukan keberhasilan setiap aktivitas manusia, termasuk di dalamnya adalah aktivitas belajar matematika. Tingginya tingkat motivasi belajar siswa dinilai mampu memberikan pengaruh positif pada proses dan hasil belajar. Hamzah (2011) menyatakan motivasi belajar adalah dorongan internal

dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Dalam pendidikan, motivasi belajar sangat diperlukan bagi siswa untuk mencapai tujuan belajar yang tepat. Oleh karena itu guru harus benar-benar berusaha meningkatkan motivasi belajar pada diri siswa, guru harus dapat merangsang dan memberikan dorongan untuk mengembangkan potensi siswa, menumbuhkan aktivitas dan kreativitas peserta didik sehingga akan terjadi proses belajar mengajar adalah merupakan tugas pokok dan utama bagi seorang guru, karena seorang guru mempunyai pengaruh yang besar dalam menentukan keberhasilan belajar anak.

Selain motivasi Shadiq (dalam Ritonga, 2017) menyatakan bahwa pemecahan masalah akan menjadi hal yang akan sangat menentukan keberhasilan pendidikan matematika, sehingga pengintegrasian pemecahan masalah (*problem solving*) selama proses pembelajaran berlangsung hendaknya menjadi suatu keharusan. Ketika siswa dihadapkan pada suatu permasalahan matematika, siswa perlu memiliki kemampuan-kemampuan awal untuk memecahkan masalah tersebut yaitu kemampuan untuk dapat merumuskan, mempresentasikan dan memecahkan masalah matematis yang dihadapinya secara tepat, efektif dan akurat. Pemecahan masalah bukan hanya sekedar tujuan dalam pembelajaran matematika, melainkan bagian utama dari segala aspek aktivitasnya (Lubienski dalam Muchayat, 2011).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki manfaat cukup besar dalam kehidupan manusia. Sumardoyo (2004) menyatakan bahwa matematika berperan dalam menata pemikiran manusia dan sebagai sarana yang ampuh dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Mata pelajaran matematika

merupakan salah satu ilmu dasar yang wajib diberikan kepada setiap siswa pada tiap jenjang pendidikan. Namun pada kenyataannya di lapangan masih banyak ditemukan bahwa mata pelajaran ini masih kurang diminati dan dianggap sulit oleh sebagian besar siswa.

Sudiarta (2012) menyatakan, pembelajaran matematika harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun koneksi matematika yaitu (keterhubungan) antar berbagai konsep-konsep matematika, maupun dengan konsep-konsep cabang ilmu lain serta dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat: (1) melihat matematika secara terintegrasi; (2) mengeksplorasi masalah matematika, mendeskripsikan hasilnya dengan berbagai jenis representasi, seperti grafis numeris, phisis, aljabrais, maupun representasi verbal; (3) menggunakan ide matematika untuk memperluas dan memperdalam pemahaman terhadap konsep dan ide matematika lainnya, maupun ide dan konsep berkaitan pada cabang ilmu lainnya; (4) menggunakan proses berpikir dan keterampilan modeling matematis untuk memecahkan masalah - masalah yang ada pada cabang ilmu lainnya seperti seni, musik, psikologi, ekonomi, sains, dan sebagainya; (5) menghargai peranan matematika dalam budaya dan masyarakat.

Kondisi pembelajaran matematika saat ini belum sepenuhnya sesuai dengan harapan, karena pembelajaran matematika di sekolah masih cenderung terfokus pada penyelesaian materi dan pencapaian daya kurikulum bukan pada pemahaman materi yang dipelajari. Siswa tidak dapat mengembangkan kecerdasan logisnya karena kegiatan pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional. Kebanyakan guru masih menggunakan model pembelajaran langsung (*direct*

instruction). Model pembelajaran langsung dapat didefinisikan sebagai pola-pola pembelajaran di mana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada siswa dan pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distruktur oleh guru (Indrawati & Setiawan, 2009).

Model pembelajaran langsung (*direct instruction*) tersebut merupakan model pembelajaran yang terpusat pada guru (*teacher centered*). Pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*), menyebabkan siswa kurang mendapat kesempatan untuk menyampaikan gagasan awal (pengetahuan awal) mereka. Siswa cenderung menunggu informasi dari guru tanpa ada usaha untuk menemukan sendiri permasalahan yang diberikan. Akibatnya siswa merasa jenuh dan bosan terhadap pembelajaran yang dilakukan yang akhirnya berimplikasi pada tidak berhasilnya guru menanamkan konsep sains pada siswa dengan baik. Kebosanan yang dialami anak didik dalam proses pembelajaran sains sebagian besar disebabkan oleh faktor didaktik, termasuk metode pembelajaran yang berpusat pada guru. Implikasinya kemampuan pemecahan masalah siswa menjadi rendah yang pada akhirnya bermuara pada rendahnya kualitas pendidikan matematika.

Sependapat dengan pernyataan tersebut Afrida & Handayani (2018) menyatakan berdasarkan hasil observasi penelitiannya menunjukkan kemampuan pemecahan masalah masih rendah. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa di SMA N 12 Semarang dapat dilihat dari data awal siswa kelas XI MIPA 1 pada kemampuan pemecahan masalah bab I Induksi Matematika sebesar 26,3 % memenuhi ketuntasan. Hal tersebut menunjukkan masih banyak siswa yang nilainya

masih dibawah KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Berdasarkan data tersebut menunjukkan kemampuan pemecahan masalah matematika masih rendah.

Senada dengan hasil penelitian yang sudah dipaparkan di atas hasil Ujian Nasional (UN) untuk tingkat SMA yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata UN Matematika untuk tingkat SMA di Indonesia mengalami penurunan sepanjang tahun 2017-2019. Pada tahun 2017 rata-ratanya adalah 57,47, kemudian mengalami penurunan di tahun 2018 menjadi 47,16. Penurunan kembali terjadi di tahun 2019, rata-ratanya menjadi 37,77 (Lokadata, 2019). Salah satu faktor penyebab rendahnya rata-rata nilai UN tersebut diduga karena kurangnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang menuntut kemampuan pemecahan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah yang masih kurang dalam pembelajaran juga terjadi pada siswa khususnya di SMA Negeri 1 Gianyar pada kelas X semester genap tahun pelajaran 2019/2020 yang masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Faktor tersebut didukung oleh hasil observasi pada tanggal 10 Januari 2020 terhadap guru mata pelajaran Matematika di SMA Negeri 1 Gianyar. Kegiatan observasi awal dilaksanakan melalui pengamatan. Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran Matematika di kelas, didapatkan hasil sebagai berikut: (1) guru mengajar menggunakan pendekatan yang biasa yaitu pendekatan yang berpusat pada guru, dengan tidak terlalu melibatkan siswa secara aktif yang berdampak pada kemandirian dan hasil belajar siswa, (2) siswa tidak dapat menjelaskan kembali tentang konsep materi pembelajaran yang telah dipelajari, hal ini disebabkan karena minimnya pengetahuan dan kemampuan

berpikir siswa dalam mencari pokok persoalan yang diberikan sehingga siswa mengalami kesulitan dalam penyampaian materi yang sudah diajarkan, (3) ketika guru memberikan suatu permasalahan, siswa masih kebingungan dalam menemukan pokok permasalahan dan langkah-langkah apa yang mesti diambil dalam menemukan jawaban dari soal tersebut, (4) motivasi belajar siswa saat mengikuti proses pembelajaran masih kurang. Hal tersebut terlihat saat guru menjelaskan terdapat siswa yang tidak memperhatikan, siswa-siswi terlihat sibuk dengan kegiatannya masing-masing, (5) siswa juga kurang terbiasa untuk belajar mandiri. Inisiatif siswa untuk mempelajari materi pelajaran dirumah terlebih dahulu masih terlihat kurang, sehingga menyebabkan ketidaksiapan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Selanjutnya kegiatan observasi dilanjutkan dengan wawancara. Wawancara dilaksanakan dengan guru pengajar mata pelajaran Matematika, dimana didapatkan hasil wawancara sebagai berikut: (1) seringkali siswa belum bisa menemukan apa yang menjadi pokok permasalahan dalam soal yang diberikan, guru menyadari hal ini dikarenakan siswa jarang dilatih untuk menghadapi soal-soal yang berbasis pada masalah dan terlihat dari jaranganya siswa menanyakan hal yang belum mereka pahami, (2) siswa belum dapat mengaplikasikan konsep pelajaran ke dalam kehidupan mereka, ini dikarenakan kemampuan berpikir siswa yang belum bisa mengaitkan materi-materi yang diberikan dengan kehidupan nyata yang dialaminya, (3) dalam pembelajaran guru masih sering menggunakan pembelajaran yang satu arah sehingga yang lebih aktif adalah guru dibandingkan siswa, hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan

pendekatan yang biasa yaitu pendekatan yang berpusat pada guru, (4) ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan masih terlihat masih kurang karena hanya beberapa siswa yang mengerjakan tugas dengan bersungguh-sungguh dan lainnya hanya sekedar menyelesaikan tugas kemudian mengumpulkannya, (5) siswa hanya mengandalkan penjelasan materi yang diberikan oleh guru di kelas dan cenderung hanya menerima begitu saja apa yang dijelaskan oleh guru tanpa menggali informasi lebih dalam lagi dari sumber lainnya, (6) siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah mereka cenderung masih kesulitan dalam memahami masalah, merencanakan langkah penyelesaian, dan melaksanakan pemecahan masalah yang sesuai, serta siswa juga enggan untuk memeriksa kembali hasil yang telah diperoleh. Hal tersebut terjadi karena banyak siswa yang hanya menghafal rumus tetapi tidak mampu untuk mengaplikasikannya dalam pemecahan soal yang bervariasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa permasalahan yang masih rendah. Kesenjangan yang muncul akibat rendahnya kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa disebabkan model pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional, yaitu belum berorientasi pada konstruktivisme pembelajaran. Hal ini sesuai dengan fakta-fakta empiris yang ditemukan oleh beberapa peneliti. Berdasarkan kondisi tersebut, guru perlu melakukan upaya konkrit dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga mengembangkan keterampilan siswa dalam pemecahan masalah, yaitu menerapkan model tepat.

Model pembelajaran yang kurang tepat menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi siswa dalam belajar akan berimbas pula terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Model pembelajaran *direct instruction* yang bersifat konvensional masih banyak digunakan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah. Perlu diupayakan suatu tindakan yang merekonstruksi pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran, dimana yang dimaksud tindakan disini adalah penerapan model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa yang berujung pada pencapaian hasil belajar yang optimal. Model yang mampu memberikan keleluasaan pada siswa untuk mengelola secara efektif pembelajarannya sehingga mencapai hasil belajar yang optimal adalah model *self-regulated learning*. Model *self-regulated learning* memberikan peluang kepada para siswa untuk mengatur pola pembelajarannya sendiri dan melakukan berbagai usaha dalam usaha membangun motivasi dan mencapai tujuan pembelajarannya.

Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian Andriyani (2021) yang menemukan bahwa terdapat perbedaan antara siswa yang belajar dengan model *self regulated learning (SRL)* dan model *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Perbandingan hasil perhitungan rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajarkan dengan model *self regulated learning* memperoleh rata-rata skor sebesar 18,14. Skor kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajarkan dengan model *discovery learning* memperoleh rata-rata skor 16,68. Skor kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajarkan dengan model konvensional memperoleh rata-rata skor sebesar 14,90. Sehingga model *self regulated learning* lebih efektif mempengaruhi

kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VIII SMPN 4 Tungkal Ulu Semester Ganjil tahun ajaran 2021/2022.

Model *self regulated learning* (SRL) menuntut keaktifan siswa namun untuk mendorong keaktifan tersebut dibutuhkan daya tarik yang mendorong minat siswa terhadap materi sehingga siswa berminat untuk meregulasi dirinya dalam pembelajaran. Kekurangan ini dirasa harus ditanggulangi dengan inovasi. Untuk mendukung keberhasilan pembelajaran dengan model *self regulated learning* (SRL), guru harus mampu memanfaatkan teknologi. Cunska & Savicka (2012) menyampaikan bahwa penerapan teknologi dalam aktifitas belajar matematika mampu meningkatkan motivasi belajar matematika karena konten yang disajikan sesuai dengan perkembangan era digital, serta membantu siswa mengaitkan konsep dengan kemampuan awal yang dimiliki siswa. Namun, berdasarkan hasil wawancara, guru hanya menggunakan buku paket dan lks (lembar kerja siswa). Alat bantu tersebut cenderung kurang efektif karena bersifat satu arah. Siswa hanya bisa memperhatikan tanpa ikut berinteraksi. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini model pembelajaran yang digunakan dibantu dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Melalui perkembangan teknologi yang ada saat ini, media ajar atau alat bantu ajar guru pun mulai berkembang. Salah satunya adalah pemanfaatan multimedia pada pembelajaran. Multimedia yang dimaksud adalah berbagai konten baik berupa *power point*, video pembelajaran serta *e-modul*. Karena pada era 4.0 penggunaan teknologi pada dunia pendidikan sangat diperlukan untuk meningkatkan minat siswa pada saat pembelajaran. Pentingnya penggunaan multimedia pada

pembelajaran matematika akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran.

Senada dengan pernyataan tersebut Dewi (2019) menemukan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran *Self Regulated Learning (SRL)* berbantuan aplikasi *google classroom* dan siswa yang mengikuti pembelajaran model pembelajaran konvensional ($t_{tabel} = 1,675 > t_{hitung} = 35,6$). Perbandingan hasil perhitungan rata-rata motivasi belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Self Regulated Learning (SRL)* berbantuan aplikasi *google classroom* adalah 132,96 lebih besar dari rata-rata motivasi belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran model konvensional adalah 96,4. Hal ini berarti penerapan model pembelajaran *Self Regulated Learning (SRL)* berbantuan aplikasi *google classroom* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V semester genap di Gugus IV Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2018/2019.

Sedangkan pada penelitian Tabatabaei dan Arjmand (2013) yang meneliti tentang hubungan *SRL* dengan strategi dalam motivasi dalam pembelajaran menemukan bahwa dari 70 orang siswa memiliki kelemahan dalam menggunakan strategi *SRL* tanpa adanya motivasi tersendiri untuk membuat kemajuan dalam belajar tetapi tidak berarti cukup dengan salah satunya saja. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa tanpa adanya motivasi pada seseorang maka akan mempengaruhi cara belajarnya.

Sehingga dapat dinyatakan bahwa selain dengan model yang tepat dibutuhkan dorongan lain yang membantu guru dalam menarik minat siswa

terhadap materi. Selain menerapkan model pembelajaran *self regulated learning* (*SRL*) dipandang akan lebih baik jika dapat ditambahkan dukungan multimedia sebagai pemicu daya tarik siswa terhadap materi. Di lain sisi sekaligus dapat membandingkan antara penerapan model *self-regulated learning* (*SRL*) berbantuan multimedia dengan yang hanya menerapkan model *self-regulated learning* (*SRL*).

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *self-regulated learning* (*SRL*) berbantuan multimedia terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa maka bisa dilihat dari ada tidaknya perbedaan motivasi dan kemampuan pemecahan masalah pada kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model *self-regulated learning* (*SRL*) berbantuan multimedia, dengan model *self-regulated learning* (*SRL*), dan dengan model *direct instruction*. Oleh sebab itu peneliti ingin mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh model *self-regulated learning* (*SRL*) berbantuan multimedia terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah
2. Motivasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika masih rendah
3. *Teacher centered learning* masih mendominasi pendidikan.
4. Siswa belum dapat mengaplikasikan konsep pelajaran matematika ke dalam kehidupan nyata

5. Ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas masih kurang

1.3 Pembatasan Masalah

Dikarenakan banyaknya masalah yang teridentifikasi maka perlu diberlakukan pembatasan agar pengkajian masalah utama yang harus dipecahkan dapat dilakukan dengan optimal. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran matematika dan menitikberatkan pada upaya peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran merupakan faktor utama dalam usaha untuk peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa, oleh karena itu dalam penelitian ini dikaji perlakuan dalam model pembelajaran yang dibatasi pada model pembelajaran *self-regulated learning* berbantuan multimedia, model pembelajaran *self-regulated learning* dan model pembelajaran *direct instruction*. Materi disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah yang akan dicari solusinya, yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar antara yang belajar dengan model *self-regulated learning*, *self-regulated learning* berbantuan multimedia dengan model pembelajaran *direct instruction*?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara yang belajar dengan model *self-regulated learning*, *self-regulated learning* berbantuan multimedia dengan model pembelajaran *direct instruction*?

3. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara yang belajar dengan model *self-regulated learning*, *self-regulated learning* berbantuan multimedia dengan model pembelajaran *direct instruction*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar antara yang belajar dengan model *self-regulated learning*, *self-regulated learning* berbantuan multimedia dengan model pembelajaran *direct instruction*.
2. Untuk mendeskripsikan perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara yang belajar dengan model *self-regulated learning*, *self-regulated learning* berbantuan multimedia dengan model pembelajaran *direct instruction*.
3. Untuk mendeskripsikan perbedaan perbedaan motivasi belajar antara yang belajar dengan model *self-regulated learning*, *self-regulated learning* berbantuan multimedia dengan model pembelajaran *direct instruction*.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengaruh Model *Self-Regulated Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SMA ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini mengkaji model *self-regulated learning* yang diterapkan dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan

masalah dan motivasi belajar siswa. Dengan harapan temuan dari penelitian ini akan mampu memperkaya pengetahuan mengenai model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga dapat memberikan informasi sebagai pembanding dan pendukung dalam melaksanakan penelitian yang relevan bila melaksanakan kajian penelitian.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu membentuk karakter siswa yang kritis, kreatif, mandiri, dan penuh percaya diri. Selain itu diharapkan sebagai pijakan keberhasilan siswa dalam mempersiapkan diri maupun dalam menjalankan proses belajar.

b. Manfaat Bagi Pengajar

Penelitian ini diharapkan menjadi sebuah masukan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar bisa tercipta suasana belajar yang efektif dan efisien dan juga mampu memfasilitasi peserta didik saat belajar.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian yang dilakukan diharapkan membantu sekolah dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan berkualitas sehingga dapat mengkondisikan kegiatan belajar yang lebih terencana dengan baik, mandiri, tuntas, dan mengoptimalkan proses belajar.