

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini memaparkan mengenai: 1) latar belakang, 2) identifikasi masalah, 3) pembahasan masalah, 4) rumusan masalah, 5) tujuan penelitian, 6) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, membuat tuntutan terhadap kemampuan seorang individu jauh lebih tinggi. Tuntutan kemampuan ini mengharuskan peran pendidikan tidak hanya memberikan pemahaman dan informasi, namun sebagai wadah pengembangan kemampuan setiap individu mengaplikasikan pengetahuannya dalam penyelesaian permasalahan yang kompleks di abad-21. Perkembangan dunia saat ini menyudutkan setiap individu memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi tertentu seperti pemecahan masalah, diskusi, pengambilan keputusan, dan pemikiran ilmiah, kemampuan memecahkan masalah untuk membantu individu mengatasi masalah yang dihadapi saat ini (Yılmaz-Özcan & Tabak, 2019). Terkait dengan hal tersebut pemerintah dalam bidang pendidikan telah melakukan berbagai hal salah satunya perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran hingga mengarah pada hasil pembelajaran. Tidak terlepas kembali dari kemampuan pemecahan masalah yang erat hubungannya dengan salah satu mata pelajaran yang paling berpengaruh dalam segala jenis disiplin yaitu matematika.

Novitasari dan Leonard (2018) berpendapat bahwa matematika sebagai ratu ilmu pengetahuan. Artinya matematika merupakan akar dari berbagai ilmu pengetahuan dan menjadi cikal bakal bagi ilmu pengetahuan lainnya, hal ini bisa diartikan semua ilmu pengetahuan bersumber dari ilmu matematika. Alasan utama keberadaan matematika yaitu melahirkan seorang matematis untuk menyelesaikan masalah. Hal yang sama diungkap oleh Schoenfeld (1985) juga telah membuat pernyataan yang sejenis, tetapi intinya jelas, aktivitas matematis menempatkan pemecahan masalah sebagai pusatnya. Perhatian menjadi satu tujuan belajar matematika yang tak akan terpisahkan dengan pemecahan masalah.

National Council of Teacher Mathematic/NCTM (2000) dalam *Principles and Standards for School Mathematics*, menyatakan standar proses dalam pembelajaran matematika salah satunya kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*). Indriani (2018) menambahkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika adalah tujuan utama dalam pembelajaran, karena dengan melakukan pemecahan masalah siswa memperoleh proses menalar dan melakukan kreativitas dalam berpikir untuk mempelajari hal-hal baru dalam matematika dengan pemahaman yang lebih besar. Pentingnya kemampuan pemecahan masalah sasarannya bukan bagi mereka yang kemudian hari untuk mendalami atau mempelajari matematika, melainkan juga bagi mereka yang menerapkannya dalam bidang studi lain dan dalam kehidupan sehari-hari. Penting untuk mengenalkan prinsip pemecahan masalah tersebut lebih dini kepada siswa, pemecahan masalah yang kritis dan kreatif. Mengingat mata pelajaran matematika sebagai bidang studi yang diberikan sejak siswa berada di sekolah dasar hingga perguruan tinggi, maka ada harapan dapat menerapkan saat menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-harinya.

Kenyataannya saat ini kemampuan pemecahan masalah siswa di Indonesia masih relatif rendah. Salah satu hasil tes yang mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan oleh dua studi internasional, yaitu *Programme for International Student Assessment (PISA)* dan *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)*. Laporan PISA pada tahun 2015, skor matematika siswa Indonesia berada pada posisi 63 dari 70 negara peserta. Pada laporan TIMSS tahun 2011, siswa Indonesia berada pada posisi 38 dari 42 negara peserta.

Berdasarkan hasil obeservasi dan wawancara beberapa guru di Sekolah Dasar Gugus Letkol Wisnu Kota Denpasar pada saat proses pembelajaran berlangsung ditemukan beberapa permasalahan, yaitu: Rendahnya motivasi siswa untuk belajar dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Rasa ingin tahu siswa masih rendah terlihat pada saat guru memberikan kesempatan bertanya belum ada siswa yang ingin bertanya atau berpendapat tentang materi yang sudah dijelaskan. *Self efficacy* siswa masih kurang ketika diminta mengerjakan soal di depan kelas maupun bertanya permasalahan yang dialami selama proses pembelajaran. Kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, terlihat ketika diberikan permasalahan siswa masih banyak belum dapat memahami masalah yang terkandung pada soal, belum ada siswa yang mampu menemukan solusi jawaban serta menyimpulkan hasil jawaban, sehingga guru harus menjelaskan masalah dalam soal hingga memberikan solusi pemecahan masalahnya, dan menyimpulkan jawaban. Hal senada disampaikan Pratiwi dan Alyani (2022) siswa belum menguasai konsep pemecahan masalah matematika, hal ini terlihat ketika siswa masih kesulitan memahami konsep matematika dalam memecahkan masalah materi yang

dioperasikan. Lebih lanjut ketika soal yang diberikan sedikit dimodifikasi maka siswa akan kembali mengalami kesulitan, hal ini dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa (Manik & Sinuraya, 2019).

Pemaparan dari permasalahan yang ditemukan menunjukkan kemampuan dalam memecahkan masalah dan *self efficacy* yang dimiliki siswa masih sangat kurang merupakan masalah yang harus cepat diatasi. Masalah akan selalu ada dan dapat ditemui kapan saja, sehingga kemampuan memecahkan masalah sangat penting untuk dimiliki setiap siswa. Pemecahan masalah merupakan strategi kognitif melalui proses pengorganisasian informasi untuk mengatasi masalah yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari termasuk pada siswa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Susanto, 2019). Siswa yang sudah terlatih dan terbiasa dalam menghadapi dan memecahkan masalah dengan baik, maka akan munculnya rasa *self efficacy* siswa, mempunyai pemikiran yang lebih kreatif dan termotivasi menerima tantangan serta memiliki kesiapan untuk menyelesaikan masalah yang akan ditemui kedepannya. Siswa akan memiliki penanaman konsep yang lebih baik, sehingga mengarah pada ketercapaian pembelajaran lebih baik. Hal senada disampaikan Sumiantari et. al. (2019) dimana kemampuan pemecahan masalah dapat menambah kemampuan siswa untuk memahami, menerapkan konsep yang telah diketahui dan dipelajari serta memberikan pengalaman langsung untuk mengonstruksi pengetahuannya. Kemampuan pemecahan masalah akan menjadi kebutuhan dan selalu akan dipanggil dalam menghadapi situasi yang harus diselesaikan. Jika masalah ini dibiarkan tentu mengakibatkan dampak negative untuk guru maupun siswa itu sendiri, siswa selalu berpatokan pada contoh yang diberikan sehingga tidak siap dan menunggu cara menyelesaikan masalah yang

baru. Guru memiliki masalah ketika siswa sudah mengerti materi namun tidak mampu untuk menyelesaikan persoalan, pembelajaran yang telah dilaksanakan sama saja tidak ada manfaatnya. Dampak lainnya berpengaruh pada hasil dari pembelajaran, karena pemecahan masalah yang baik akan selalu dibutuhkan.

Permasalahan-permasalahan yang ditemukan dapat disebabkan oleh beberapa hal yang ditemui, yaitu: pasifnya siswa mengikuti pembelajaran, inisiatif siswa untuk menggali informasi secara mandiri masih kurang. Siswa belum mampu menyelesaikan masalah secara mandiri. Guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran, pembelajaran berjalan dengan tempo yang relative cepat menyebabkan kesulitan siswa menangkap materi pembelajaran dan sedikit waktu untuk mencatat ulang materi yang sudah dijelaskan. Menurut Pratiwi dan Alyani (2022) capaian indikator pemecahan masalah siswa masih sebatas memahami masalah, hal ini disebabkan karena tidak terlatihnya siswa dalam penyelesaian masalah berkaitan dengan fokus materi yang dibelajarkan secara mandiri. Proses pembelajaran berjalan dengan tahap guru menjelaskan materi pembelajaran, dilanjutkan pemberian waktu kepada siswa untuk mencatat, dan memberikan soal latihan, hal tersebut menyebabkan pembelajaran yang dilaksanakan kurang memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan pengetahuannya dan melatih memecahkan permasalahan dengan pengetahuan awal dan informasi yang diperoleh secara mandiri. Faktor lainnya pembelajaran belum dilakukan dengan pemanfaatan media demonstrasi sehingga kurang menarik minat siswa untuk belajar. Belum adanya proses evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan untuk mengukur ketercapaian materi pembelajaran. Pemaparan tersebut menjadikan model pembelajaran sebagai akar masalah yang mengakibatkan siswa rendah pada

kemampuan pemecahan masalahnya, sehingga proses pembelajaran yang kurang efektif perlu diperbaiki. Model pembelajaran yang diterapkan belum memberikan siswa berlatih untuk memecahkan masalah dan membangun pengetahuannya secara mandiri mengakibatkan siswa pasif dalam proses pembelajaran.

Melirik perkembangan kurikulum yang terus berbenah mengharuskan peran pendidikan semakin krusial dalam meningkatkan setiap kemampuan individu menjadi lebih baik. Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka perlu diadakannya beberapa perubahan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* siswa menjadi lebih baik di Sekolah Dasar Gugus Letkol Wisnu Kota Denpasar. Kegiatan pembelajaran matematika di kelas harus difokuskan terhadap pengetahuan siswa yang diperoleh melalui peran aktif siswa membangun pengetahuannya sendiri bukan hasil penguangan ilmu dari guru kepada siswa. Hal tersebut akan membuat siswa lebih menguasai materi dan daya ingat menjadi lebih lama untuk dapat diaplikasikan dalam pemecahan masalah. Siswa wajib memiliki kesempatan untuk berlatih memecahkan masalah secara mandiri melalui pengetahuan yang dikonstruksinya. Guru harus mengenali cara siswa berpikir untuk membantu mereka membangun pemahaman mereka serta menciptakan interaksi yang kaya dan bermakna di kelas (Valdes & Bungihan, 2019). Solusi untuk menindaklanjuti masalah tersebut dengan melibatkan peran siswa menjadi lebih aktif dan berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga kemampuan pemecahan masalahnya lebih meningkat dan bermakna. Terdapat model inovatif dapat mendukung siswa untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalahnya salah satunya model *problem based learning*.

Model *problem based learning* ialah model yang menjadikan masalah sebagai topik dalam pembelajaran. Permasalahan yang diberikan berhubungan dengan kehidupan nyata sehingga bertujuan untuk lebih mudah dipahami. Santyasa (2017) model *problem based learning* berkaitan dengan pengembangan kemampuan pemecahan masalah melalui permasalahan dalam konteks nyata yang berkaitan dengan pemecahan masalah secara teoritis. Model *problem based learning* diambil berdasarkan pertimbangan dan alasan tertentu, yaitu ketertarikan siswa pada masalah yang berkaitan dengan fenomena nyata dapat membuat minat dan motivasi siswa untuk belajar lebih baik. Proses pembelajaran melibatkan peran aktif siswa dan menuntut kemampuan siswa untuk memecahkan masalah melalui cara mereka sendiri. Masalah yang diberikan berfungsi sebagai kendaraan yang mengarah pada tujuan pengembangan kemampuan pada pemecahan masalah siswa. Model ini menekankan siswa untuk menyelesaikan masalah dengan pengetahuan yang dibangunnya sendiri melalui perpaduan antara pengetahuan awal dan informasi baru yang diperoleh, sehingga siswa akan selalu berusaha mencari solusi terbaik dalam memecahkan permasalahan. Meningkatkan aktivitas pada pembelajaran yang dilakukan, siswa menjadi lebih aktif karena mereka yang akan berpikir dan mengemukakan pendapat mengenai pemecahan masalah yang mereka peroleh. Masalah yang diberikan membuat siswa mencari dan memahami isi pelajaran secara luas, sehingga penanaman pengetahuan dibangunnya sendiri menjadi lebih bermakna. Siswa yang terlatih dan terbiasa menyelesaikan permasalahan secara mandiri memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah yang lebih baik. *Self efficacy* siswa meningkat ketika siswa sudah menguasai pengetahuan secara mandiri. Salah satu model yang dapat mengembangkan suasana baru dan inovatif dalam

reformasi pembelajaran matematika, pembelajaran berpusat pada siswa memungkinkan siswa menjadi aktif dalam pemecahan masalah, menjawab pertanyaan, bekerja bersama untuk belajar dan memecahkan masalah atau proyek, dan menumbuhkan kesadaran bahwa belajar merupakan sebuah tanggung jawab (Santayasa et al., 2019). Alasan tersebut menjadi dasar pertimbangan peneliti dalam mengambil model *problem based learning* untuk diterapkan dalam penelitian. Model *problem based learning* dapat dipadukan dengan teknologi yang dapat membantu kegiatan pembelajaran yang tidak dapat berjalan secara efektif akibat media pembelajaran yang kurang menarik maupun belum terdapat di sekolah, selain itu teknologi yang semakin berkembang memiliki manfaat bagi penunjang pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi kearah yang berdampak positif salah satunya sebagai penunjang pendidikan. Pembelajaran berbantuan teknologi membantu guru dalam memikirkan media pembelajaran yang digunakan saat mengajar. Media pembelajaran yang bisa diaplikasikan pada saat pembelajaran sudah sangat memfasilitasi guru mengemas pembelajaran lebih menarik. Berbagai jenis media yang ada salah satunya software *cabri 3D* merupakan sebuah perangkat lunak matematika yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika khususnya geometri bangun dimensi tiga. Widiastuti dan Kurniasih (2021) menyatakan software *cabri 3D* memiliki banyak manfaat yang menunjang siswa dapat melihat gambar dan bentuk geometri bangun ruang dari berbagai arah dengan cara diputar menggunakan cursor ke posisi yang diinginkan. *Cabri 3D* ini mampu membantu peserta didik untuk membayangkan dan menyajikan objek geometri yang sangat baik. Melalui software ini peserta didik dapat mengeksplorasi,

mengamati, dan membuat bangun-bangun geometri yang dapat dilihat secara tiga dimensi. Salah satu keunggulan dari software *Cabri 3D* memvisualisasikan konsep bangun ruang, selain itu melalui software ini peserta didik akan mudah membuat benda-benda yang berhubungan dengan bangun ruang, menentukan ukurannya, luas permukaannya, atau menentukan volumenya.

Penerapan model *problem based learning* berbantuan *cabri 3D* didukung oleh beberapa temuan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian Batubara (2018), menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada pembelajaran matematika menggunakan *Cabri 3D* lebih baik daripada pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional. Menurut Bukari (2019) *problem based learning* memberikan efek positif terhadap pemahaman kemampuan pemecahan masalah dan merangsang siswa untuk bertanggung jawab atas proses penyelesaian masalah yang diberikan.

Selanjutnya Anantasuk (2019) menyatakan meningkatnya kerjasama dan kemampuan siswa memecahkan masalahnya dengan penerapan model *problem based learning*, rancangan pembelajaran dengan kegiatan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pemecahan masalah kooperatif, mencari cara terbaik atas solusi penyelesaian masalah. Penerapan model *problem based learning* mengambil peran yang lebih positif tentang peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan masalahnya dan *self efficacy* siswa, siswa mendapatkan perawatan pembelajaran yang lebih aktif dalam tahap pembelajaran, mereka lebih kreatif, *self efficacy* yang cukup baik, lebih mampu berkomunikasi, dan bekerja bersama dalam memecahkan masalahnya (Hendriana et al., 2018). Berdasarkan uraian tersebut, peneliti hendak melakukan penelitian lebih lanjut mengenai “pengaruh model

problem based learning berbantuan *cabri 3D* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika dan *self efficacy* siswa kelas V Sekolah Dasar di Gugus Letkol Wisnu Kota Denpasar Utara”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, dapat dipaparkan bahwa permasalahan yang dikaji di kelas V Sekolah Dasar Gugus Letkol Wisnu Kota Denpasar Utara sebagai berikut.

- a. Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah masih rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang kesulitan dalam memahami soal yang diberikan. Belum ada siswa yang mampu memberikan solusi jawaban serta menyimpulkan hasil jawaban. Peran guru masih menjelaskan masalah dalam soal hingga memberikan solusi pemecahan masalahnya.
- b. *Self efficacy* siswa dalam proses pembelajaran masih kurang. Hal ini terlihat dari beberapa orang yang hanya mengangkat tangan, ataupun tidak ada yang hendak menjawab pertanyaan. Apalagi ketika siswa diminta untuk mengerjakan kedepan, terlihat kurang percaya diri siswa untuk memberikan penyelesaian jawaban di papan tulis.
- c. Pembelajaran dilaksanakan secara langsung, proses pembelajaran berjalan dengan tahap guru menjelaskan materi pembelajaran. Dilanjutkan pemberian waktu kepada siswa untuk mencatat dan memberikan soal latihan. Proses pembelajaran tersebut menjadi salah satu penyebab masalah yang ada.
- d. Model pembelajaran yang diterapkan belum membantu siswa melatih kemampuan pemecahan masalahnya. Siswa kurang aktif dan belum mendapat

kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuannya secara mandiri. Siswa belum memiliki *self efficacy* untuk bertanya, dan mengungkapkan pendapatnya. Hal ini membuat siswa belum mampu membangun pengetahuannya sendiri, menyebabkan rendahnya kemampuan memecahkan masalah dan *self efficacy*.

1.3 Pembatasan Masalah

Tujuan Permasalahan dalam penelitian ini agar lebih terarah dan jelas maka batasan permasalahan tujuan yang diinginkan. Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Penerapan model *problem based learning*, karena proses pembelajaran melibatkan peran aktif siswa dan menuntut kemampuan siswa untuk memecahkan masalah melalui cara mereka sendiri. Siswa dituntut untuk menyelesaikan masalah dengan pengetahuan yang dibangunnya sendiri. Melalui perpaduan antara pengetahuan awal dan informasi baru yang diperoleh, siswa selalu berusaha mencari solusi terbaik dalam memecahkan permasalahan yang mampu membangkitkan *self efficacy* siswa. Penggunaan software *cabri 3D* memberikan pustaka kepada siswa pada kegiatan penyelidikan. *Cabri 3D* ini mampu membantu siswa untuk membayangkan dan menyajikan objek geometri yang sangat baik. Melalui software ini siswa dapat mengeksplorasi, mengamati, dan membuat bangun-bangun geometri yang dapat dilihat secara tiga dimensi. Software berhubungan dengan bangun ruang, menentukan ukurannya, luas permukaannya, atau menentukan volumenya. Hal ini menunjukkan bahwa model *problem based learning* berbantuan *cabri 3D* mampu meningkatkan

kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* siswa. Sehingga upaya peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* siswa melalui model pembelajaran ini.

- b. Penelitian ini hanya terfokus pada materi geometri bangun ruang dengan sub materi volume bangun ruang dan jaring-jaring bangun ruang pada kelas V semester 2.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Apakah terdapat perbedaan secara simultan kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* siswa dalam pembelajaran matematika antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *cabri 3D* dan siswa yang belajar dengan model *direct learning*?
- b. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *cabri 3D* dan siswa yang belajar dengan model *direct learning*?
- c. Apakah terdapat perbedaan *self efficacy* siswa dalam pembelajaran matematika antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem*

based learning berbantuan *cabri 3D* dan siswa yang belajar dengan model *direct learning*?

1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang diajukan peneliti sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui perbedaan secara simultan kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* siswa dalam pembelajaran matematika antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *cabri 3D* dan siswa yang belajar dengan model *direct learning*.
- b. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *cabri 3D* dan siswa yang belajar dengan model *direct learning*.
- c. Untuk mengetahui perbedaan *self efficacy* siswa dalam pembelajaran matematika antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *cabri 3D* dan siswa yang belajar dengan model *direct learning*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian di atas membahas tentang pengaruh model *problem based learning* berbantuan *cabri 3D* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* pada pembelajaran matematika siswa kelas V SD. Permasalahan di atas penting untuk diteliti sehingga bermanfaat bagi bagi banyak orang, manfaatnya sebagai

berikut.

a. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan pustaka model *problem based learning* berbantuan *cabri 3D* untuk menuntaskan kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* siswa yang masih kurang.

b. Manfaat praktisnya sebagai berikut.

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan penerapan guru dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* siswa. Guru diharapkan menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif salah satunya model *problem based learning* berbantuan *cabri 3D*.

b. Bagi Siswa

Penerapan model *problem based learning* berbantuan *cabri 3D* untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa memberikan siswa berlatih menghadapi permasalahan yang akan biasa ditemui dalam menyelesaikan masalah.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada peneliti sebagai seorang pendidik. Penelitian berupaya mengetahui kendala

untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah serta *self efficacy* siswa melalui proses pembelajaran dengan model yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran salah satunya model *problem based learning* berbantuan *cabri 3D*.

1.7 Penjelasan Istilah

Penelitian ini memiliki beberapa istilah yang digunakan sebagai berikut.

- a. *Software Cabri 3D* merupakan istilah salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran dengan menggunakan laptop sebagai sarana pengaplikasian media ini.
- b. *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menerapkan masalah sebagai kendaraan utama pembelajaran. Masalah yang diangkat memiliki ciri kontekstual, tidak terstruktur dan ambigu dalam penyelesaiannya.
- c. Kemampuan pemecahan masalah adalah kegiatan mencari solusi terbaik dalam memecahkan masalah, melalui tahapan penyelesaian yang telah dirancang.
- d. *Self efficacy* kemampuan siswa dalam memiliki kesiapan dan kepercayaan diri menghadapi tantangan yang ada. Keyakinan dalam diri baik berpendapat maupun menyelesaikan kesulitan dan permasalahan yang ada.

1.8 Asumsi Penelitian

Skor yang diperoleh melalui pemberian tes untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa, dan angket pernyataan digunakan untuk mengukur *self efficacy* siswa. Pemberian *posttest* yang dilakukan diakhir kegiatan eksperimen dilaksanakan sesuai dengan rencana, siswa hanya boleh membawa 2 kertas kosong dan alas tulis saat mengerjakan *posttest*.

1.9 Rencana Publikasi

Penelitian ini direncanakan publish pada artikel dengan alamat Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia (PENDASI), melalui alamat <https://ejournal2.undiksha.ac.id>

