

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Respon yang siswa berikan saat mencari solusi atau jalan keluar saat dihadapkan masalah dengan menguraikan informasi tersebut secara logis, teratur, dan mudah dipahami merupakan proses berpikir. Menurut Alamsyah, Susiswo, dan Hidayanto, 2019; Sánchez-Matamoros García, Fernández Verdú, Valls, dan Callejo de la Vega, (2018). Proses berpikir yang terjadi pada siswa dapat diklasifikasikan dalam tiga tahap, meliputi (1) mendefinisikan pengertian dari informasi yang masuk, (2) membentuk argumen-argumen baru dengan memanfaatkan pengetahuan yang sudah ada, (3) menarik perhatian untuk menngkerjakan informasi yang diberikan. Hal ini akan terjadi jika siswa diberikan masalah yang tidak biasa dikerjakan sebelumnya, yang disebut dengan masalah *non* rutin. Siswa yang diberikan stimulus berupa masalah matematika yang *non* rutin, akan mengalami proses kognitif di otak untuk memikirkan strategi pemecahan masalah tersebut. Perilaku siswa ketika memecahkan masalah tersebut dapat direkam dan dianalisis untuk mengetahui apa yang dipikirkan dan bagaimana siswa tersebut mengaitkan konsep yang sesuai dengan masalah yang diberikan (Swaraswati, Wibowo, & Purwoko, 2019). Sehingga, saat memecahkan masalah *non* rutin sangat penting melihat proses berpikir siswa yang berpikir secara sistematis.

Faktanya, dalam kegiatan proses berpikir sering kali terjadi kesalahan baik secara konsep, prinsip, operasi dan kecerobohohan. Kesalahan proses berpikir ini disebabkan kurangnya pemahaman materi prasyarat yang dipahami, sehingga tidak teliti dalam perhitungan matematika (Badaruddin & Anggo, 2016; Wulandari & Resta, 2018). Kesalahan dalam menyelesaikan masalah matematika bisa dijadikan tolak ukur kemampuan siswa dalam memahami materi, serta dapat menganalisis langkah perbaikan yang akan dilakukan (Siswandi, Sujadi, & Riyadi, 2016). Kesalahan dalam proses berpikir ini disebabkan karena tidak memahami makna terkait konsep penyelesaian matematika dan cenderung menghafal konsep

(Pujilestari, 2018; Vilianti, Pratama, & Mampouw, 2018). Kesalahan proses berpikir merupakan penyimpangan dalam menyelesaikan masalah matematika.

Berpikir adalah aktifitas mental yang dilakukan dalam pikiran dengan kemampuan yaitu mengingat, memahami, mencari atau membuat cara, menganalisis, mensintesis masalah dalam rangka menyelesaikannya. Aktivitas berpikir terjadi di dalam otak dan tidak dapat dilihat, untuk melihatnya yaitu dari *output* atau bentuk keluarannya bisa berupa proses atau langkah-langkah dalam memecahkan masalah (Subanji, 2016). Oleh karena itu, dalam proses berpikir untuk memecahkan masalah matematika siswa sangat penting dan sangat perlu untuk mendapat perhatian dari pendidik terutama untuk membantu mengembangkan kemampuannya dalam memecahkan masalah matematika.

Ketika memecahkan suatu persoalan matematis, siswa membutuhkan kemampuan yang dapat membantunya dalam menemukan solusi. Siswa harus memiliki kemampuan memecahkan permasalahan berkaitan dengan materi sekolah. Menurut *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM, 2000), terdapat 5 kemampuan yang wajib dikuasai siswa dalam memahami masalah matematika, yaitu kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), kemampuan komunikasi (*communication*), kemampuan koneksi (*connections*), kemampuan penalaran (*reasoning*) dan kemampuan representasi (*representation*). Mengingat hal ini, kemampuan pemecahan masalah sangat penting pada proses kegiatan belajar mengajar matematika.

Meskipun sudah diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis sangat penting, faktanya tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di Indonesia tergolong rendah. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Utami & Wutsqa, 2017) ditemukan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII SMP Negeri di Kabupaten Ciamis memiliki kemampuan pemecahan masalah yang rendah dikarenakan siswa belum mampu menyelesaikan soal tes yang diberikan. Hal tersebut disebabkan karena siswa belum menguasai materi yang dipelajari, siswa belum terbiasa menyelesaikan soal non rutin, siswa belum mampu menguasai konsep untuk menyelesaikan pemecahan masalah, dan siswa merasa cukup memperoleh hasil akhir tanpa memeriksa kembali. Berdasarkan hasil penelitian

tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa belum dapat memenuhi apa yang diharapkan. Padahal kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran matematika.

Pada dasarnya belajar matematika merupakan proses mengkonstruksi pengetahuan yang diperoleh peserta didik melalui pengalaman belajar dengan cara mengaitkan suatu konsep matematika yang satu dengan konsep matematika yang lainnya Prayitno dkk., (2020). Hal ini sejalan dengan pembelajaran saat ini, kurikulum 2013 menekankan pembelajaran pada proses pengalaman belajar itu berlangsung dan pengetahuan itu diperoleh. Konsep matematika disusun secara berurutan sehingga konsep sebelumnya digunakan untuk mempelajari konsep selanjutnya.

Menurut Winarso dan Toheri (2021) dalam proses pembelajaran matematika, sering dijumpai bahwa peserta didik hanya sekedar meniru prosedur penyelesaian yang sudah dilakukan oleh guru. Bahkan seringkali peserta didik mengalami kesulitan menyelesaikan soal dengan konsep yang sama namun bentuk permasalahan yang tidak sama dengan contoh soal yang diberikan (Castro & Tumibay, 2021; Salas-Velasco dkk., 2021). Hal ini terjadi disebabkan oleh banyaknya peserta didik yang gagal dalam mengkonstruksi konsep matematika yang sudah dipelajari.

Apabila siswa menemukan soal yang berbeda dengan apa yang dicontohkan oleh gurunya, maka siswa tersebut akan merasa kesulitan dalam mengerjakannya. Siswa juga sering menerapkan prosedur yang salah dalam menyelesaikan soal, karena dianggap soal tersebut sama, padahal konteksnya sudah berbeda. Sehingga jawaban yang diperoleh menjadi salah (Subanji, 2013). Proses berpikir yang seperti inilah yang masih banyak dialami orang siswa-siswa di sekolah dan berpikir yang seperti inilah yang dinamakan berpikir *pseudo*.

Berpikir *pseudo* disebut dengan proses berpikir yang semu. Siswa yang melakukan berpikir *pseudo* bisa terlihat dari cara mengkonstruksi konsep yang salah dari reaksi spontan dalam menyelesaikan masalah, tidak fleksibel dan tidak terkontrol. Pemahaman konsep yang dimiliki terlihat dangkal dan semu yaitu bisa menjawab soal dengan mudah namun lemah dalam menyampaikan keterkaitan

konsep yang berkaitan dengan konsep baru yang dijelaskan (Sopamena, 2018; Wibowo, T., Purwoko, R. Y., & Swaraswati, T., 2018). Hal ini berdampak pada munculnya berpikir *pseudo* pada siswa. Seakan-akan siswa berpikir secara logis dalam menyelesaikan suatu masalah, padahal yang dilakukan hanya menjalankan langkah-langkah yang dicontohkan oleh gurunya.

Pemecahan masalah matematis adalah proses menerapkan pengetahuan matematika yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru yang belum dikenal (Lenchner, 2010). Pernyataan ini sejalan dengan Krulik dan Rudnick (2003) yang menyatakan bahwa pemecahan masalah adalah suatu usaha individu menggunakan, keterampilan dan pemahamannya pengetahuan yang diperoleh sebelumnya untuk memenuhi permintaan dari suatu situasi yang tidak biasa. Kemampuan memecahkan masalah merupakan suatu kemampuan dasar yang perlu dimiliki oleh setiap orang dalam kehidupan sehari-hari. Popper (1902) menyatakan bahwa "*all life is problem solving*" (hidup yang sesungguhnya adalah memecahkan masalah). Disadari atau tidak setiap hari baik dalam konteks kehidupan personal maupun dunia kerja, setiap orang mengalami masalah baik dalam skala kecil maupun skala besar. Masalah ini menuntut untuk segera diatasi agar apa yang diimpikan dapat tercapai termasuk masalah matematis pada siswa.

Dalam memecahkan masalah matematis, seringkali siswa mengalami kesulitan dan menghasilkan jawaban yang salah (Kiat, 2022; Yost, 2005; Dorko, 2017; Serhan, 2015). Masalah yang kompleks memerlukan variasi ide, strategi dan formulasi matematis yang digunakan. Hal itu mengakibatkan siswa harus berpikir keras agar bisa sampai pada jawaban yang benar dan sesuai dengan masalah yang dihadapi. Kesulitan seringkali menjadi hal pertama yang dialami dan dirasakan siswa, karena solusi dari masalah yang dihadapi tidak segera bisa diketahui dengan menggunakan prosedur-prosedur biasa.

Siswa sering melakukan kesalahan ketika diberi masalah tidak rutin. Hal tersebut terjadi karena ketika guru menjelaskan prosedur atau langkah-langkah penyelesaian masalah, tidak disertai dengan penjelasan mengapa prosedur tersebut yang dipilih untuk memecahkan masalah pada contoh soal. Akibatnya, ketika siswa diberikan soal yang tidak rutin, prosedur penyelesaian masalah yang dilakukan tetap sama dengan contoh soal yang diberikan guru, sehingga

diperoleh jawaban yang salah. Menurut Secolsky, Judd, Magaram, Levy, Kossar, & Reese (2016) kesalahan berpikir itu dimulai dari munculnya argumen tidak tepat yang dihasilkan dari proses berpikir. Adanya kesalahan berpikir tersebut mengakibatkan ketidaksesuaian daya nalar dalam menyelesaikan masalah. Ketidaksesuaian tersebut mengakibatkan siswa beranggapan “seolah-olah” sudah melalui proses penalaran tetapi sebenarnya belum sesuai dengan proses penalaran yang sebenarnya. Proses ini yang disebut dengan *pseudo*-penalaran atau penalaran semu (Subanji, 2016).

Faktor-faktor yang menyebabkan siswa berpikir *pseudo* adalah hilangnya tahap kontrol individu, belajar hafalan, faktor kebiasaan, kurangnya komitmen kognitif, dan kurangnya pemahaman konsep (Nur, 2013). Siswa diharapkan mampu untuk memikirkan tentang makna suatu konsep dan hubungannya. Jika siswa benar-benar melakukannya, mereka berada pada mode berpikir konseptual. Jika mereka tidak melakukannya, tetapi berhasil dalam menghasilkan jawaban yang tampaknya konseptual, maka ini disebut mode berpikir *pseudo* konseptual. Sementara, berdasarkan bentuk kesalahan dalam membangun suatu konsep atau pengetahuan, proses berpikir *pseudo* dibagi menjadi dua, yaitu *pseudo*-benar dan *pseudo*-salah. *Pseudo*-benar terjadi ketika siswa memperoleh jawaban akhir benar tetapi melalui penalaran yang salah. Sedangkan *pseudo*-salah terjadi ketika siswa memperoleh jawaban akhir salah padahal sebenarnya melalui penalaran yang benar (Wibawa, Nusantara, Subanji, & Parta, 2018; Rafiah, Saufi, Aulia, & Riadi, 2018).

Menurut (Vinner, 1997), banyak siswa yang beranggapan telah melakukan proses berpikir ketika memecahkan masalah, padahal siswa tersebut hanya menirukan prosedur yang dilakukan guru. Keadaan ini disebut dengan berpikir *pseudo*, yaitu suatu keadaan dimana siswa tidak benar-benar menggunakan pikirannya untuk menyelesaikan suatu masalah. Siswa yang mengalami *pseudo*-penalaran cenderung tidak merasa bahwa apa yang dikerjakan salah, sehingga tugas guru untuk meluruskan hal tersebut. Kebanyakan siswa masih mengalami kesulitan dalam menerapkan rumus-rumus, memahami teorema-teorema, bahkan yang paling utama siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami permasalahan dalam suatu soal matematika.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Yeo (2009) di Singapura yang meneliti tentang kesulitan yang dialami siswa kelas VIII dalam memecahkan masalah matematika menyebutkan bahwa kesulitan yang dialami oleh siswa ketika memecahkan masalah matematika adalah kesulitan dalam: (a) memahami masalah yang diberikan (*lack of comprehension of the problem posed*), (b) menentukan strategi penyelesaian yang tepat (*lack of comprehension of strategy knowledge*), (c) membuat model matematika (*inability to translet the problem into mathematical form*), dan (d) melakukan prosedur matematika yang benar (*inability to use the correct mathematics*).

Scaffolding diberikan agar siswa yang mengalami kesulitan dalam mencerna informasi dari masalah agar mampu mengaitkan informasi-informasi pada masalah untuk menyelesaikan masalah (Zahir, 2019). Tujuan pemberian bantuan secara berjenjang adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil alih tanggung jawab setelah mampu mengerjakan soal sendiri (Budi, Nusantara, Subanji, & Susiswo, 2020). *Scaffolding* merupakan salah satu cara untuk menata kembali struktur berpikir *pseudo* siswa menjadi struktur berpikir yang benar. Penataan kembali struktur berpikir siswa yang salah dapat dilakukan melalui meminta siswa untuk (1) mengingat, menjelaskan, dan memahami konsep-konsep yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang diberikan, (2) membuat hubungan antar konsep yang diperlukan dalam memecahkan masalah, (3) memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dibuat selama memecahkan masalah hingga diperoleh jawaban yang benar (Susanti, 2016).

Kesalahan yang dilakukan oleh peserta didik perlu diperbaiki supaya peserta didik tidak mengulangi kesalahan yang sama dan peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dengan benar. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menyediakan *scaffolding* sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menyediakan *scaffolding* membantu peserta didik mengembangkan pola pikir untuk menemukan hasil akhir yang tepat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Capone (2022); Hayati dan Kamid (2019) menemukan kesalahan peserta didiksaat memecahkan masalah dan dapat memberikan dukungan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan atau membuat kesalahan dalam belajar matematika atau materi lainnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Vogel, dkk., (2022)

kesulitan siswa dalam proses pemecahan masalah dan penerapan *scaffolding* yang dilakukan dapat memberikan dampak positif pada peserta didik.

Berdasarkan keterkaitan tersebut, pemberian *scaffolding* memiliki banyak urgensi, diantaranya yaitu dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan saat memecahkan masalah. Menurut Gilbertson dkk., (2022); Syaiful dkk., (2020) *Scaffolding* dapat mendukung berbagai tujuan pembelajaran termasuk menyerap konten dan konsep kursus, meningkatkan kesadaran diri, memberikan dukungan motivasi. *Scaffolding* memahami cara menggunakan alat pembelajaran dan pengajaran seperti platform pembelajaran terkomputerisasi, dan teknik pembelajaran untuk beradaptasi dengan konteks pembelajaran yang berbeda, Li dan Taber (2022) menyatakan bahwa teori Vygotsky memperkenalkan mengenai konstruktivis sosial yang terdiri dua hal, yaitu belajar interaksi sosial dan *Zone of Proximal Development (ZPD)*. Konsep *scaffolding* ini sejalan dengan pendapat tentang ZPD. Menurut Tabroni, Irpani, Ahmadiyah, Agusta, dan Girivirya, (2022) peserta didik dengan asisten dapat melakukan lebih dari yang mereka bisa jika pembelajaran dilakukan dalam pengembangan.

Urgensi mengenai pemberian *scaffolding* pada berpikir *pseudo* siswa tidak sejalan dengan fakta di lapangan yang menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, khususnya siswa sekolah menengah pertama masih berada pada kategori rendah atau belum berkembang secara optimal (Fernández dkk., 2013). Hasil survey di lapangan menunjukkan bahwa pemberian *scaffolding* jarang di berikan dalam pemecahan masalah (Hendriana & Kadarisma, 2019) salah satu penyebabnya dikarenakan pada umumnya dalam pembelajaran, pemberian *scaffolding* masih jarang di terapkan oleh guru. Guru seringkali hanya memberikan tes uraian setelah itu mengoreksi tanpa memberikan bantuan saat siswa kesulitan mengerjakan tes (Salido & Dasari, 2019). Guru sering kali hanya memfokuskan perhatiannya pada jawaban akhir yang diberikan oleh siswa, tanpa memperhatikan berpikir yang dilakukan oleh siswa yang mengerjakan tes tersebut (Fuady, 2017). Dengan kata lain, pemberian *scaffolding* pada berpikir *pseudo* kurang mendapatkan perhatian serius dari guru (Akpur, 2020; Ratnaningsih & Hidayat, 2020).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh Peneliti di salah satu sekolah menengah pertama di Kecamatan Sungai Batang, Kabupaten Indragiri Hilir, Provinsi Riau juga menunjukkan adanya masalah tersebut. Studi pendahuluan dilakukan untuk memperkuat hasil studi literatur yang menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih berada pada kategori rendah. Studi pendahuluan yang dilakukan bertujuan untuk menganalisis dan memperoleh deskripsi pemberian *scaffolding* berdasarkan berpikir *pseudo* siswa dalam pemecahan masalah pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. Materi yang dipilih merupakan materi yang dapat memuat indikator pemecahan masalah yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melakukan penyelesaian, dan memeriksa kembali.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, berpikir siswa dalam pemecahan masalah masih mengalami *pseudo*. Hal ini berdasarkan analisis hasil jawaban tes siswa terhadap soal yang memuat indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yang dikemukakan Polya (2004), seperti memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melakukan penyelesaian, dan memeriksa kembali. Kebanyakan siswa belum mampu memenuhi indikator tersebut, hal ini dikarenakan siswa mengalami *pseudo* ketika menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Berikut merupakan soal dan jawaban tes pemecahan masalah menggunakan tahapan Polya yang diberikan kepada siswa saat observasi:

1. Azza membeli 3 ikat rambut dan 5 jepit rambut seharga Rp. 17.000 dan Tari membeli 4 ikat rambut dan 2 jepit rambut seharga Rp. 18.000. berapakah harga 1 ikat rambut dan 1 jepit rambut?
 - a. Informasi apa saja yang kamu pahami dari soal tersebut?
 - b. Berdasarkan informasi yang kamu pahami, bagaimana langkah yang dapat kamu lakukan untuk menjawab soal tersebut?
 - c. Bagaimana kamu menggunakan langkah tersebut untuk menyelesaikan soal tersebut?
 - d. Periksa kembali jawabanmu! Apakah anda yakin?
 - (i) Jika yakin, mengapa?
 - (ii) Jika tidak, mengapa?

Berdasarkan Gambar 1.1, siswa melakukan prosedur penyelesaian tetapi prosedur yang digunakan salah dan mengakibatkan hasil akhir juga salah. Kemudian pada tahap memeriksa kembali, siswa menjawab yakin dan alasannya yaitu karena jawabannya sudah ditemukan. Terlihat pada poin d ini, siswa

mengalami *pseudo* pada tes tersebut karena siswa yakin bahwa jawabannya benar namun faktanya salah, karena untuk memeriksa kembali siswa harus melakukan uji kebenaran jawaban yang telah di dapat sebelumnya.

* $3x + 5y = 17.000 \dots (1)$
 $4x + 2y = 18.000 \dots (2)$

Metode Substitusi

$$4x + 2y = 18.000 \rightarrow 2y = 18.000 - 4x$$

$$y = \frac{18.000 - 4x}{2}$$

$$y = 9.000 - 2x$$

$$3x + 5y = 17.000 \rightarrow 3x = 17.000 - 5y$$

$$x = \frac{17.000 - 5y}{3}$$

Jadi, 1 ket rambut harganya 5.666 dan 1 jepit rambut harganya 9.000.

* yakin, karena x dan y sudah di temukan jawabannya.

Gambar 1. 1 Jawaban Siswa pada Tes Pemecahan Masalah

Contoh jawaban lainnya yang diberikan seperti terlihat pada Gambar 1.2.

$$3x + 4y = 17.000 \dots (1)$$

$$5x + 2y = 18.000 \dots (2)$$

$$\begin{array}{r|l} 3x + 4y = 17.000 & \times 5 \\ 5x + 2y = 18.000 & \times 3 \end{array} \quad \begin{array}{l} 15x + 20y = 85.000 \\ 15x + 6y = 54.000 \\ \hline 14y = 31.000 \\ y = \frac{31.000}{14} \\ y = 2.214 \end{array}$$

sub y : 2.214 ke pers (1)

$$3x + 4y = 17.000$$

$$3x + 4(2.214) = 17.000$$

$$3x + 8.856 = 17.000 - 8.856$$

$$3x = 17.000 - 8.856$$

$$3x = 8.144$$

$$x = \frac{8.144}{3}$$

$$x = 2.714$$

yakin, karena semua jawaban sudah diselesaikan.

Gambar 1. 2 Jawaban Siswa pada Tes Pemecahan Masalah

Berdasarkan Gambar 1.2, siswa melakukan prosedur yang berbeda dengan siswa sebelumnya, prosedur yang digunakan sudah benar tetapi terdapat kesalahan pada saat memasukkan persamaan matematika, siswa belum memahami konsep yaitu salah pada penempatan angka yang ada pada variabel x dan y . Karena pada tahapan awalnya saja sudah salah, maka jawaban setelahnya juga salah. Pada tahapan memeriksa kembali, siswa juga mengalami *pseudo* dan dapat dilihat bahwa siswa menjawab yakin pada poin d padahal untuk menjawabnya harus memeriksa kembali jawaban sebelumnya dan melakukan uji kebenaran hasil yang telah didapatkan sebelumnya.

Salah satu alternatif untuk meningkatkan berpikir siswa dalam memecahkan masalah adalah dengan pemberian *scaffolding*. Anghileri (2006) menyatakan ada tiga interaksi dalam *scaffolding*, yaitu: level 1, level 2, dan level 3. Level 1 adalah *environmental provisions*. Level ini merupakan level paling dasar dalam *scaffolding*. Pada level ini, ketepatan lingkungan belajar dalam kelas dapat mendukung pembelajaran. Level ini dapat terjadi tanpa adanya intervensi dari seorang guru. Misalnya, pengaturan tempat duduk atau pengaturan kelompok. Level 2 dikenal dengan *explaining, reviewing, dan restructuring*. Pada level ini, seorang guru membantu siswa untuk mencapai pemahamannya. Dalam hal ini, guru memberikan penjelasan, peninjauan kembali, dan penguatan pemahaman pada kepada siswa. Level 3 adalah *conceptual development*, yaitu mengembangkan konsep sudah dikuasai siswa atau membangun keterkaitan antarkonsep.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan, Peneliti tertarik melakukan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara komprehensif mengenai bagaimana penerapan *scaffolding* untuk mengatasi berpikir *pseudo* siswa dalam memecahkan masalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah “Penerapan *Scaffolding* untuk mengatasi Berpikir *Pseudo* dalam Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama”. Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi referensi pengetahuan mengenai penerapan *scaffolding* untuk mengatasi berpikir *pseudo* siswa dalam memecahkan masalah, sehingga hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak dan turut berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan mengenai

penerapan *scaffolding* untuk mengatasi berpikir *pseudo* dalam memecahkan masalah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana deskripsi berpikir *pseudo* siswa dalam menyelesaikan pemecahan masalah matematis?
2. Bagaimana deskripsi penerapan *scaffolding* dalam pemecahan masalah matematis siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan berpikir *pseudo* siswa dalam menyelesaikan pemecahan masalah matematis.
2. Mendeskripsikan penerapan *scaffolding* dalam pemecahan masalah matematis siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dilihat dari tujuannya meliputi manfaat teoritis dan manfaat praksis. Hal ini dijelaskan sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan mengembangkan wawasan mengenai penerapan *scaffolding* untuk mengatasi berpikir *pseudo* pada pemecahan masalah matematis siswa.

1.4.2 Manfaat Praksis

Adapun manfaat praksis yang diharapkan adalah sebagai berikut :

- a. Bagi siswa, diharapkan memberikan pengalaman dan membangun pengetahuan secara mandiri serta memfasilitasi pengembangan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan diberikan *scaffolding*.

- b. Bagi guru, diharapkan memberi gambaran tentang kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berdasarkan *scaffolding* dan menjadi bahan evaluasi dan rujukan untuk memperbaiki strategi mengajar pada topik Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.
- c. Bagi peneliti, diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan langsung berkaitan hasil penelitian yang diperoleh, memberikan pengalaman penelitian yang dapat menjadi bekal dan bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya khususnya tentang penerapan *scaffolding* untuk mengatasi berpikir *pseudo* dalam pemecahan masalah.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dan rujukan dalam rangka menindaklanjuti penelitian tentang berpikir *pseudo* pemecahan masalah matematis dalam ruang lingkup yang lebih luas dan dengan pengkajian yang lebih mendalam.