

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangatlah penting bagi kelangsungan hidup manusia dalam suatu bangsa. Tanpa pendidikan yang mumpuni, seseorang tidak akan memiliki kualitas dalam produktivitas hidup. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rahman (2010) yang mengatakan bahwa pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Berawal dari kesuksesan di bidang pendidikan suatu bangsa menjadi berkembang dan maju. Lewat pendidikan pula sumber daya manusia yang berkualitas dicetak untuk menjadi motor penggerak kemajuan dan kemakmuran bangsa.

Indonesia sebagai negara berkembang, terus berupaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional ialah meningkatkan kualitas manusia Indonesia yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, produktif serta sehat jasmani dan rohani. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional tersebut dan selaras dengan tuntutan zaman maka peningkatan kualitas pendidikan dinilai sebagai kebutuhan yang sangat mendesak (Rahman, 2010).

Kurikulum adalah salah satu unsur yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Rahman, 2010). Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, materi/isi atau bahan pelajaran serta metode cara yang digunakan (Undang-undang No. 2 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan digunakan dalam Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005). Pengertian kurikulum ini lebih berbentuk sebagai kerangka kerja/rancangan dalam membantu mengembangkan kemampuan-kemampuan peserta didik melalui proses pembelajaran (Rahman, 2010). Menurut Ali (Munir dalam Rahman, 2010) mengategorikan ke dalam tiga pengertian, yaitu: (1) kurikulum sebagai rencana belajar peserta didik; (2) kurikulum sebagai rencana pembelajaran; (3) kurikulum

Rifqi Hidayat, 2014

*Model Pembelajaran Assure Berbantuan Software Autograph Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Self Concept Matematis Siswa SMP*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebagai pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik. Pelaksanaan kurikulum yang sering juga disebut dengan implementasi kurikulum merupakan kegiatan nyata yang dilaksanakan pengajar dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu disebut juga dengan kurikulum aktual.

Rahman (2010) menjelaskan bahwa di dalam pelaksanaan proses pembelajaran dibutuhkan komunikasi (guru), metode pembelajaran, alat bantu untuk menyampaikan (media), urutan yang logis, dan suasana seluruh kegiatan (sistem). Di dalam pembelajaran, peran guru sangatlah penting untuk menciptakan suatu lingkungan yang menyenangkan sehingga mampu mempengaruhi pembinaan dan membangkitkan kreativitas dalam kegiatan belajar. Tetapi menurut Rahman (2010), merancang pembelajaran matematika yang sesuai dengan tujuan tidaklah mudah. Banyak dijumpai siswa yang mempunyai nilai rendah dalam sejumlah mata pelajaran, termasuk pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil studi *the Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) yang dipublikasikan oleh *International Achievement Education* (IEA) bahwa kemampuan siswa Indonesia menempati urutan ke-36 dari 48 negara yang berpartisipasi (Kusumah, 2011).

Pembelajaran matematika berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif, dan bekerja sama yang diperlukan siswa dalam kehidupan modern. Seperti tercantum dalam standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mata pelajaran matematika bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 tentang standar isi). Oleh sebab itu pembelajaran matematika memiliki peran maupun sumbangan yang penting untuk perkembangan kemampuan berpikir kreatif dalam diri setiap siswa agar menjadi individu yang memiliki sumber daya manusia berkualitas.

Menurut Harris (Mina, 2005) banyak pemikiran yang dilakukan dalam pendidikan matematika formal hanya menekankan pada keterampilan analisis mengajarkan bagaimana siswa memahami suatu klaim-klaim, mengikuti atau menciptakan suatu argumen logis, menggambarkan jawaban, mengeliminasi jalur yang tak benar, dan fokus pada jalur yang benar. Sedangkan jenis berpikir lain yaitu berpikir kreatif yang fokus pada penggalan ide-ide, memunculkan kemungkinan-kemungkinan, mencari banyak jawaban benar daripada satu jawaban yang kurang diperhatikan.

Tingkat kreativitas anak-anak Indonesia dibandingkan dengan negara-negara lain berada pada peringkat yang rendah. Informasi ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Hans Jellen dari Universitas Utah, Amerika Serikat dan Klaus Urban dari Universitas Hannover, Jerman (Supriadi, 1994:85), dari 8 negara yang diteliti, kreativitas anak-anak Indonesia adalah yang terendah. Berikut berturut-turut dari yang tertinggi sampai yang terendah rata-rata skor tesnya ialah: Filipina, Amerika Serikat, Inggris, Jerman, India, RRC, Kamerun, Zulu, dan terakhir Indonesia. Apabila hasil penelitian tersebut benar menggambarkan keadaan yang sesungguhnya mengenai kreativitas anak-anak Indonesia, menurut Rahman (2010) ada beberapa dugaan, penyebab rendahnya kreativitas anak-anak Indonesia adalah lingkungan yang kurang menunjang anak-anak tersebut mengekspresikan kreativitasnya, khususnya lingkungan keluarga dan sekolah.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif juga diindikasikan dapat berimplikasi pada rendahnya prestasi siswa. Menurut Wahyudin (1999: 223) di antara penyebab rendahnya pencapaian siswa dalam pelajaran matematika adalah proses pembelajaran yang belum optimal. Dalam proses pembelajaran umumnya guru sibuk sendiri menjelaskan apa-apa yang telah dipersiapkannya. Demikian juga siswa sibuk sendiri menjadi penerima informasi yang baik. Akibatnya siswa hanya mencontoh apa yang dikerjakan guru, tanpa makna dan pengertian sehingga dalam menyelesaikan soal siswa beranggapan cukup dikerjakan seperti apa yang dicontohkan. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang memiliki kemampuan menyelesaikan masalah dengan alternatif lain, hal itu dapat disebabkan karena siswa kurang memiliki kemampuan fleksibilitas yang merupakan komponen

utama kemampuan berpikir kreatif. Fakta menunjukkan kurangnya perhatian terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam matematika beserta implikasinya, dengan demikian maka sangat diperlukan perhatian lebih pada kemampuan ini guna pembelajaran matematika saat ini.

Pentingnya pengembangan kreativitas bagi siswa sekolah telah tertulis dalam tujuan pendidikan nasional dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 tentang standar isi khususnya untuk pembelajaran matematika. Akan tetapi pada praktek di lapangan, pengembangan kreativitas masih terabaikan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Munandar (2004) bahwa pada beberapa kasus, sekolah cenderung menghambat kreativitas, antara lain dengan mengembangkan kekakuan imajinasi. Kasus tersebut sampai saat ini masih terjadi dalam sistem pembelajaran di Indonesia, dikarenakan kurangnya perhatian terhadap masalah kreativitas dan penggaliannya khususnya dalam matematika.

Salah satu materi yang diberikan di sekolah pada pembelajaran matematika adalah persamaan garis lurus. Fowler (Rahman, 2010) menyatakan bahwa Matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat mengupayakan metode yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental siswa. Sifatnya yang abstrak dapat menjadi penyebab kesulitan siswa dalam mempelajari matematika terutama materi persamaan garis lurus khususnya grafik garis lurus.

Berdasarkan observasi peneliti dan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika SMP N yang ada di kabupaten Cirebon, garis lurus merupakan materi yang sulit bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari tahun ke tahun nilai rata-rata kelas masih di bawah KKM dan ketuntasan belajar siswa kurang dari 50% setiap kelasnya untuk topik tersebut. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan dalam menggambar grafik dari persamaan garis lurus, menentukan gradien dan persamaan dari suatu grafik garis lurus.

Hasil observasi peneliti ditemukan pula bahwa pada pembelajaran matematika di kelas VIII, pada umumnya guru belum pernah mencoba suatu media pembelajaran khususnya komputer. Guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional saja di dalam menyampaikan materi tanpa

menggunakan media pembelajaran. Itulah sebabnya, peneliti ingin mencoba mengatasi kesulitan belajar siswa tentang materi persamaan garis lurus menggunakan media komputer.

Sejumlah media atau alat teknologi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran dikelas telah banyak diciptakan. Salah satu media yang dikenal saat ini adalah *software* (perangkat lunak) salah satunya adalah *software* Autograph. Namun hal yang paling penting untuk dikerjakan sebelum menggunakan perangkat lunak sebagai media pembelajaran, guru harus mengetahui dan mengevaluasi kegunaan dan tujuannya. Salah satu sumber terbaik untuk informasi tentang perangkat lunak adalah subbab tinjauan ulang dari jurnal NCTM atau dari <http://illumination.nctm.org>) Walle (2007:120). NCTM memberi perhatian terhadap pentingnya teknologi, karena teknologi merupakan sarana yang penting untuk mengajar dan belajar matematika secara efektif, teknologi memperluas matematika yang dapat diajarkan dan meningkatkan belajar siswa (Walle,2007:112).

Beberapa peneliti telah menunjukkan dampak positif dari penggunaan *software* di sekolah. Termasuk salah satunya *software* Autograph dengan menggunakan *software* ini diharapkan dapat membantu guru dalam membelajarkan matematika. Autograph adalah *software* untuk matematika tingkat menengah, desainnya melibatkan tiga prinsip dalam belajar dan pembelajaran yakni fleksibilitas, berulang-ulang, menarik kesimpulan. Autograph akan membantu siswa dalam melakukan percobaan sehingga dimungkinkan menemukan hal-hal yang baru. Siswa dapat menguji lebih banyak contoh-contoh dalam waktu singkat daripada menggunakan tangan, sehingga dari eksperimennya siswa dapat menemukan, mengkonstruksi dan menyimpulkan prinsip-prinsip matematika, dan akhirnya memahami konsep matematika itu sendiri. Autograph juga memungkinkan banyak eksplorasi yang dapat dilakukan terhadap suatu konsep matematika sehingga dapat merangsang kreativitas berpikir siswa.

Oleh sebab itu untuk meminimalisir tingkat keabstrakan matematika khususnya pada materi persamaan garis lurus, peneliti beranggapan bahwa salah satu solusinya dengan menggunakan media komputer dan berbantuan *software*

Autograph. Penggunaan *software Autograph* yang dipadukan dengan pemilihan model pembelajaran yang mendukung keoptimalan akan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dirasa lebih ampuh dalam menghadapi permasalahan matematika. Hal tersebut didasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

Pada penjelasannya Gagnon dan Colay (Pribadi, 2011: 24) mengatakan bahwa aktivitas pembelajaran perlu dirancang sebelumnya agar dapat memberikan *output* atau hasil seperti yang diinginkan. Upaya untuk merancang aktivitas pembelajaran disebut dengan istilah desain pembelajaran. Istilah desain mempunyai makna adanya suatu keseluruhan, struktur, kerangka atau *outline*, dan urutan atau sistematika kegiatan. Mendesain aktivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya untuk membuat aktivitas pembelajaran menjadi terstruktur dan sistematis.

Menurut Mager (Pribadi, 2011: 24), untuk dapat mendesain sebuah program pembelajaran, seorang guru dan desainer program pembelajaran perlu mengajukan beberapa pertanyaan yang mendasar, yaitu:

- *Where we are going?* (tujuan pembelajaran),
- *How we will get there?* (metode dan media pembelajaran),
- *How will we know when we arrive?* (evaluasi hasil dan program pembelajaran)

Merancang aktivitas pembelajaran kita perlu mengetahui tujuan yang akan dicapai; kompetensi yang perlu dimiliki oleh individu yang belajar atau *learner*. Bagaimana kita dapat mencapai tujuan bergantung kepada kendaraan yang akan kita gunakan. Dalam konteks pembelajaran, kendaraan yang digunakan adalah metode, media, dan materi pembelajaran yang diperlukan untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Adapun evaluasi merupakan langkah untuk mengetahui tercapainya tujuan yang telah ditentukan.

Berdasarkan alasan di atas, model pembelajaran ASSURE dapat menjadi salah satu pilihan demi tercapainya *output* yang diinginkan. Model pembelajaran ASSURE berisi langkah-langkah yang sesuai dengan namanya yaitu: (1) menganalisis karakteristik siswa (*Analyze learner characteristics*); (2) menetapkan tujuan pembelajaran (*State performance objectives*); (3) memilih

metode, media dan bahan pelajaran (*Select methods, media and materials*); (4) menggunakan metode, media dan bahan pelajaran yang sudah dipilih (*Utilize materials*); (5) mengaktifkan keterlibatan siswa (*Requires learner participation*); dan (6) evaluasi dan revisi (*Evaluation and revision*).

Pribadi (2011: 28) menegaskan bahwa kegiatan pembelajaran pada dasarnya digunakan untuk mengatasi masalah belajar dan kinerja yang dialami oleh siswa. model desain pembelajaran ASSURE dimulai dari langkah mengenal karakteristik siswa. Dengan mengenal karakteristik, desain pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat mengatasi masalah belajar siswa. pemanfaatan desain pembelajaran juga dilakukan untuk mewujudkan potensi yang dimiliki siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, terlihat jelas bahwa pemilihan model pembelajaran ASSURE berbantuan *software* Autograph pada pembelajaran matematika dapat menjadi salah satu solusi dalam menghadapi problem belajar matematiks siswa.

Selain kemampuan berpikir kreatif, terdapat pula aspek psikologi yang turut serta memberikan kontribusi terhadap keberhasilan seseorang dalam menyelesaikan tugas nya dengan baik. Aspek psikologis tersebut adalah *self concept*. Ritandiyono, dkk (Rahman, 2010) menyatakan *self concept* bukan merupakan faktor yang dibawa sejak lahir, melainkan faktor yang dipelajari dan terbentuk melalui pengalaman individu dalam berhubungan dengan orang lain. Oleh karena pandangan individu tentang dirinya dipengaruhi oleh bagaimana individu mengartikan pandangan orang lain tentang dirinya. Sudah menjadi suatu kondisi yang alami bahwa setiap manusia memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Hal ini dapat terjadi karena manusia memiliki kemampuan merefleksi dirinya sendiri yang disebut “*self concept*” (Burns dalam Rahman, 2010).

Rahman (2010: 21) menyebutkan contoh karakteristik *self concept* positif dan negatif. *Self-concept* positif diantaranya: (1) Bangga terhadap yang diperbuatnya; (2) Menunjukkan tingkah laku yang mandiri; (3) Mempunyai rasa tanggung jawab; (4) Mempunyai toleransi terhadap frustrasi; (4) Antusias terhadap tugas-tugas yang menantang; (5) Merasa mampu mempengaruhi orang lain. Sedangkan contoh *self concept* negatif diantaranya: (1) Menghindar dari situasi

yang menimbulkan kecemasan; (2) Merendahkan kemampuan sendiri; (3) Merasakan bahwa orang lain tidak menghargainya; (4) Menyalahkan orang lain karena kelemahannya; (5) Mudah dipengaruhi oleh orang lain; (6) Mudah frustrasi; (7) Merasa tidak mampu.

Rahmatudin (2013: 6) mengungkapkan bahwa sikap positif terhadap matematika akan menimbulkan minat siswa dalam mempelajari matematika. Ini merupakan modal utama yang mesti ditanamkan pada diri siswa, karena tanpa adanya minat yang positif pada diri siswa akan sulit sekali tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dalam proses pembelajaran matematika dibutuhkan *self concept* yang positif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, karena konsep diri berkorelasi dengan prestasi, motivasi, dan tujuan pribadi (Herniati, 2011: 17). Hal senada diungkapkan oleh Ruseffendi (2006: 234) yang menyatakan bahwa sikap positif terhadap matematika berkorelasi positif dengan prestasi belajarnya.

Namun temuan di lapangan menunjukkan masih rendahnya *self concept* siswa, diantaranya yang diungkapkan oleh Ruseffendi (1991) bahwa “terdapat banyak orang yang setelah belajar matematika bagian yang tidak dipahaminya, bahkan banyak konsep yang dipahami secara keliru. Matematika dianggap sebagai ilmu yang sukar, ruwet dan banyak memperdayakan”. Berdasarkan temuan adanya siswa yang menganggap matematika sukar dan ruwet tersebut dapat diartikan bahwa *self concept* siswa masih rendah. Leonard dan Supardi (2010) menyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah sikap siswa pada matematika, konsep diri (*self concept*) dan kecemasan siswa dalam belajar matematika.

Kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self concept* hanya akan berkembang baik jika proses pembelajaran yang dilakukan guru di kelas mendukung keterlibatan siswa secara aktif, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *National Research Council* (Turmudi, 2008: 70) merangkum bahwa guru yang efektif adalah guru yang dapat menstimulasi siswa belajar matematika.



Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut mendorong penulis untuk melakukan kajian secara lebih spesifik mengenai “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan *Self Concept* Matematis Siswa SMP melalui Penerapan Model ASSURE Berbantuan *Software* Autograph”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran ASSURE berbantuan *software* Autograph lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran matematika secara konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran ASSURE berbantuan *software* Autograph dengan siswa yang menggunakan pembelajaran matematika secara konvensional ditinjau dari kemampuan awal matematis siswa kategori tinggi, sedang, dan rendah?
3. Apakah terdapat interaksi antara pembelajaran (model ASSURE berbantuan *software* Autograph dan konvensional) dengan kemampuan awal matematika (atas, tengah, bawah) siswa dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa?
4. Apakah terdapat perbedaan *self concept* siswa antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran ASSURE berbantuan *software* Autograph dengan siswa yang menggunakan pembelajaran secara konvensional?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk menelaah;

1. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran ASSURE berbantuan

*software* Autograph lebih baik atau tidak daripada siswa yang menggunakan pembelajaran matematika secara konvensional.

2. Perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran ASSURE berbantuan *software* Autograph dengan siswa yang menggunakan pembelajaran matematika secara konvensional ditinjau dari kemampuan awal matematis siswa kategori tinggi, sedang, dan rendah.
3. Interaksi antara pembelajaran (model ASSURE berbantuan *software* Autograph dan konvensional) dengan kemampuan awal matematika (atas, tengah, bawah) siswa dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
4. Perbedaan *self concept* siswa antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran ASSURE berbantuan *software* Autograph dengan siswa yang menggunakan pembelajaran secara konvensional.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai bahan pertimbangan alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis serta *self concept* matematis siswa.
2. Memberikan informasi tentang pengaruh pembelajaran dengan model desain pembelajaran ASSURE berbantuan *software* Autograph terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP.
3. Memberikan informasi tentang pengaruh pembelajaran dengan model desain pembelajaran ASSURE berbantuan *software* Autograph terhadap *self concept* matematis siswa SMP.
4. Sebagai bagian dari upaya pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran matematika.
5. Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

## **E. Definisi Operasional**

Untuk memperoleh kesamaan pandangan dan menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah atau variabel yang digunakan, berikut ini akan dijelaskan pengertian dari istilah atau variabel-variabel tersebut.

### **1. Model Pembelajaran ASSURE**

Model pembelajaran ASSURE adalah model pembelajaran yang lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran. Langkah penting yang terdapat di dalam model pembelajaran tersebut yaitu: menganalisis karakteristik siswa (*Analyze learner characteristics*); menetapkan tujuan pembelajaran (*State performance objectives*); memilih metode, media dan bahan pelajaran (*Select methods, media and materials*); menggunakan metode, media dan bahan pelajaran yang telah dipilih (*Utilize materials*); mengaktifkan keterlibatan siswa (*Requires learner participation*); evaluasi dan revisi (*Evaluation and revision*).

### **2. Perangkat Lunak (Software) Autograph**

Autograph adalah perangkat lunak (*software*) yang dirancang untuk mendukung pembelajaran matematika dalam menggambar grafik fungsi, statistik, vektor, dan transformasi. Dalam penelitian ini Autograph digunakan untuk mendukung pembelajaran persamaan garis lurus di kelas VIII.

### **3. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis**

Kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan untuk mengemukakan beragam gagasan (*fluency*), menemukan banyak cara dalam menyelesaikan masalah (*flexibility*), membuat sesuatu hasil pemikiran sendiri (*originality*), dan mampu mengembangkan gagasan (*elaboration*).

### **4. Self Concept Matematis**

*Self concept* adalah evaluasi personal tentang diri sendiri yang mencakup keyakinan, motivasi, kemampuan, pandangan dan penilaian seseorang terhadap

dirinya sendiri. Dalam penelitian ini *self concept* yang akan diukur terdiri dari 2 dimensi, yaitu: dimensi keyakinan dan dimensi sikap.

- a. Keyakinan terhadap kemampuan diri, mengenai pandangan siswa terhadap kemampuan matematika yang dimilikinya.
- b. Sikap mengenai kemampuan diri, mengenai pandangan siswa tentang pembelajaran matematika yang ideal bagi dirinya.

## **5. Pembelajaran Konvensional**

Pembelajaran konvensional adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru-guru di sekolah sesuai dengan kurikulum yang berlaku.