

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu cara kita mengatasi kemiskinan dan kebodohan di Indonesia adalah dengan meningkatkan pendidikan. Semua orang tahu bahwa masuk sekolah meningkatkan pengetahuan seseorang. Pendidikan adalah hal terpenting dalam kehidupan manusia, karena setiap orang di Indonesia berhak atasnya dan diharapkan berkembang di dalamnya untuk selama-lamanya. Pendidikan pada umumnya bermaksud mengembangkan proses kehidupan setiap orang agar mereka mampu hidup dan berkembang. terus hidup, jadi penting untuk berpendidikan. Orang-orang dididik untuk membantu bangsa, negara, dan tanah air mereka. Menurut Yayan (2019), lingkungan keluarga (pendidikan nonformal), sekolah (pendidikan formal), dan masyarakat adalah lingkungan pendidikan awal setiap orang.

Saat ini, kualitas pendidikan menjadi topik penting untuk dibicarakan oleh praktisi pendidikan, politisi, masyarakat, dan pihak pengambil kebijakan. Proses Pembelajaran yang buruk di Indonesia adalah salah satu faktor penyebab kualitas pendidikan yang rendah. Anak-anak tidak didorong untuk meningkatkan kemampuan berpikir mereka selama proses Pembelajaran. Sebaliknya, mereka diarahkan dalam menghafal. (Sanjaya, 2006).

Matematika berasal dari kata Yunani "*mathematikos*" yang berarti ilmu pasti. Matematika merupakan ilmu yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum, matematika digunakan untuk transaksi perdagangan, pengerjaan kayu, dll. Matematika digunakan pada setiap aspek kehidupan. Inilah sebabnya mengapa matematika disebut ratu dari semua ilmu pengetahuan. Karena matematika adalah ratu dari segala ilmu. Inilah sebabnya mengapa matematika harus dipelajari dan dikuasai setidaknya matematika dasar yang berkaitan dengan kehidupan (Dermawan, 2019).

Masalah muncul karena kesenjangan antara apa yang diharapkan dan kenyataan yang terjadi. Menurut Ruseffendi (2006) jika suatu masalah tidak diketahui seseorang, maka itu merupakan masalah. Orang itu ingin

menyelesaikannya, tetapi mungkin belum menemukan jawabannya. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru adalah masalah yang dimaksud. Untuk mencapainya, peserta didik perlu menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari dan kuasai sebelumnya. Meskipun masalah ini dapat dianggap sebagai soal cerita atau bukan, bentuknya unik. Artinya, menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah bukanlah tujuan terakhir. Sebaliknya, itu adalah langkah awal dalam pengembangan pengetahuan dan karakternya yang baru. Pendapat Menurut Turmudi (2009:30), pemecahan masalah mengajarkan peserta didik cara berpikir, tekun, keingintahuan, dan kepercayaan diri saat situasi yang tidak biasa. Semua ini akan membantu peserta didik yang tidak belajar matematika. Dalam matematika, pemecahan masalah atau pemecahan masalah melibatkan teknik dan pendekatan yang baru dan tidak diketahui sebelumnya. menurut Turmudi (2009:29). Pemecahan masalah adalah jenis kegiatan di mana peserta didik harus mengetahui bagaimana menyelesaikan masalah dan melakukan apa yang harus mereka lakukan. Pada akhirnya, pemecahan masalah membantu peserta didik memahami tujuan utamanya bukan hanya menemukan jawaban dari soal tetapi juga mengajarkan mereka cara melakukan sesuatu. Menyelesaikan masalah langkah demi langkah sesuai dengan aturan tertentu adalah metode yang paling efektif untuk mendukung peserta didik menyelesaikan masalah, menurut Gagne (Israini & Dewi, 2012:95). Seseorang dapat menyelidiki, menilai, menganalisis, dan menemukan solusi yang efektif untuk masalah yang dihadapi. Mereka juga dapat digunakan untuk memberi peserta didik tujuan belajar dan pengetahuan baru.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di MA Ar-Rosyidiyah, peserta didik mengalami kesulitan saat menyelesaikan soal uraian dalam Pembelajaran matematika, sesuai dengan tes kemampuan pemecahan masalah matematika yang telah dilakukan berikut:

	No. _____
	Date: _____
<input type="checkbox"/>	Dik: - sinar yang dihasilkan dari lampu sorot
<input type="checkbox"/>	berbentuk lingkaran yang memiliki pusat (1, 2)
<input type="checkbox"/>	- sinar tersebut mampu menyinari area
<input type="checkbox"/>	langsung.
<input type="checkbox"/>	Dit: persamaan yang gambar sinar lampu sorot.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Jawab:
<input type="checkbox"/>	$x^2 + y^2 = 25$.
<input type="checkbox"/>	

Gambar 1.1 Hasil Jawaban Masalah Peserta Didik 1

Ketidakmampuan peserta didik dalam memahami masalah pada pertanyaan di atas diilustrasikan dalam Gambar 1.1. Peserta didik tidak menyebutkan apa yang diketahui dan ditanya pada soal dalam bahasanya sendiri, peserta didik hanya sekedar mencantumkan ulang keterangan pada soal tanpa mengidentifikasi satu persatu terkait materi persamaan lingkaran yang telah dipelajari. Karena langsung menyelesaikan soal tanpa mempertimbangkan tahap pemecahan masalah, peserta tidak dapat menyusun strategi dan menyelesaikannya berdasarkan rencana yang ditetapkan. Peserta didik juga tidak mampu menjawab pertanyaan mengenai penampil yang berada di dalam sinar lampu sorot lingkaran, peserta didik hanya mampu menjawab pertanyaan mengenai bentuk persamaan lingkaran dan jawaban yang didapatkan pun salah. Alasan di balik ini adalah karena peserta didik tidak memeriksa kembali hasil perolehan jawaban. Pada Gambar 1.1 peserta didik menjawab persamaan lingkaran yang diperoleh berbentuk $x^2 + y^2 = 25$ seharusnya jawaban yang benar adalah $x^2 + y^2 - 8x - 4y - 5 = 0$. Dari penjelasan di atas diketahui bahwa keterampilan pemecahan masalah matematis peserta didik pada indikator pertama (pemahaman terhadap masalah yang dihadapi), indikator kedua (perumusan strategi atau rencana penyelesaian), indikator ketiga (implementasi penyelesaian masalah), dan indikator keempat (pemeriksaan kembali atas hasil jawaban yang diperoleh) perlu untuk ditingkatkan.

Diketahui : Titik pusat lingkaran $\rightarrow 4,2$
 $r = 5$

Ditanyakan : Persamaan lingkaran.

$$x^2 + y^2 = r^2$$

$$x^2 + y^2 = 5^2$$

$$x^2 + y^2 = 25$$

Gambar 1. 2 Hasil Jawaban Masalah Peserta Didik 2

Permasalahan yang ada pada soal di atas belum sepenuhnya dipahami oleh peserta didik, seperti yang digambarkan pada Gambar 1.2. Peserta didik memang mencantumkan informasi yang diketahui dan ditanyakan. Namun, tidak semua keterangan yang ada pada soal tercantum dalam lembar jawaban. Pada bagian diketahui, peserta didik hanya menuliskan titik pusat lingkaran (4,2) dan $r = 5$, seharusnya peserta didik juga menuliskan koordinat penampil yang berada pada panggung yakni Ahmad berada pada koordinat (12,2), Syifa pada koordinat (7,10), dan Tono pada koordinat (3,5). Pada bagian ditanyakan pun peserta didik hanya menuliskan hal yang ditanyakan berupa persamaan lingkaran saja, tidak menuliskan manakah penampil yang berada di dalam sinar lampu sorot jika koordinat penampil yang berada di panggung diketahui. Gambar 1.2 juga menunjukkan peserta didik belum sepenuhnya mampu merumuskan strategi atau rencana penyelesaian masalah. Peserta didik memang mencatat rumus untuk mengatasi masalah, namun rumus yang dicatat kurang tepat. Peserta didik menggunakan rumus persamaan lingkaran melalui titik pusat (0,0) yakni $x^2 + y^2 = r^2$ seharusnya penggunaan rumus yang benar berdasarkan yang diketahui pada soal melalui titik (a, b) adalah $(x - a)^2 + (y - b)^2 = r^2$. Peserta didik juga tidak dapat mengatasi permasalahan dengan benar karena rencana penyelesaian yang digunakan salah, serta tidak mampu membuat kesimpulan atas jawaban yang didapatkan. Dari penjelasan di atas diketahui indikator pertama (pemahaman terhadap masalah yang dihadapi), indikator kedua (perumusan strategi atau rencana penyelesaian), indikator ketiga (implementasi penyelesaian masalah), dan indikator keempat (pemeriksaan kembali atas hasil jawaban yang diperoleh) perlu untuk ditingkatkan.

Diket: Titik Pusat lingkaran $(4, 2)$
Jari-jari lingkaran $r=3$
Dit: Persamaan lingkaran
$(x-4)^2 + (y-2)^2 = r^2$
$(x-4)^2 + (y-2)^2 = 3^2$
$x^2 + 16 + y^2 + 4 = 25$
$x^2 + y^2 + 20 = 25$
$x^2 + y^2 + 20 - 25 = 0$
$x^2 + y^2 - 5 = 0$

Gambar 1.3 Hasil Jawaban Masalah Peserta Didik 3

Pada Gambar 1.3 menunjukkan peserta didik masih kesusahan dalam memahami permasalahan pada soal. Karena peserta didik tidak mencatat semua keterangan yang mereka ketahui dan tanyakan. Namun, peserta didik pada Gambar 1.3 telah mampu merumuskan strategi atau rencana penyelesaian dengan menuliskan rumus yang benar untuk menyelesaikan masalah. Peserta didik melakukan kesalahan perhitungan pada tahap implementasi penyelesaian masalah yakni pada saat mengoperasikan persamaan kuadrat sempurna. Peserta didik menjawab hasil dari $(x - 4)^2 + (y - 2)^2 = 25$ adalah $x^2 + 16 + y^2 + 4 = 25$ seharusnya jawaban yang benar adalah $x^2 - 8x + 16 + y^2 - 4y + 4 = 25$. Hal ini terjadi karena ketidakpahaman peserta didik mengenai bagaimana cara mengoperasikan persamaan kuadrat dengan benar serta tidak memverifikasi jawaban yang didapatkan. Dari penjelasan di atas diketahui indikator pertama, ketiga, dan keempat pada kemampuan pemecahan masalah matematis perlu untuk ditingkatkan.

Dari pertanyaan-pertanyaan dalam studi pendahuluan, tiga diantaranya tidak berhasil diselesaikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik masih perlu ditingkatkan.

Menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2022, salah satu tujuan Pembelajaran matematika di sekolah adalah meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Memahami masalah, membuat model pemecahan, menyelesaikan model, dan memberi solusi yang tepat adalah semua aspek kemampuan pemecahan masalah matematika. Menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM, 2000), Kemampuan pemecahan masalah

sangat penting bagi peserta didik, terutama dalam hal penguasaan matematika. Bagi mereka yang akan mempelajari matematika di masa depan serta mereka yang akan menggunakannya dalam mata pelajaran akademis dan kehidupan sehari-hari, keterampilan pemecahan masalah sangat penting. Memecahkan teka-teki matematika adalah salah satu keterampilan yang dibutuhkan peserta didik yang belajar matematika. Pola pikir yang logis, kritis, analitis, kreatif, hati-hati, teliti, bertanggung jawab, responsif, dan pantang menyerah sangat dibutuhkan dalam memecahkan masalah. Peserta didik juga harus memiliki rasa ingin tahu, antusias, percaya diri, dan memiliki ketertarikan terhadap matematika.

Salah satu cara untuk menilai kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematis adalah dengan menilai seberapa cepat mereka memahami masalah, membuat rencana pemecahannya, menyelesaikannya, dan membuat kesimpulan. Menurut Sumarno (2017), pemecahan masalah adalah proses mengatasi tantangan yang muncul dalam upaya mencapai tujuan tertentu. Menurut Yarmayani (2016), kemampuan pemecahan masalah matematika adalah kemampuan di mana peserta didik berusaha menemukan cara untuk mencapai tujuan dengan mencoba mencari solusi. Hal ini juga membutuhkan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari, serta kesiapan, daya cipta, pengetahuan, dan bakat. Menurut Soejadi (2000), peserta didik yang mahir dalam memecahkan teka-teki matematika dapat menggunakan kemampuan ini pemecahan masalah dalam beberapa konteks, termasuk kehidupan sehari-hari, disiplin ilmu lain, dan matematika. Kemampuan memecahkan teka-teki matematika sangat penting dalam bidang matematika, tidak hanya bagi mereka yang mempelajari atau menyelidiki subjek di masa depan, tetapi juga bagi mereka yang menggunakannya dalam mata pelajaran akademis lainnya dan kehidupan sehari-hari.

Salah satu komponen kurikulum matematika yang sangat penting adalah kemampuan pemecahan masalah matematis. Dalam hal ini, peserta didik akan mempunyai pengalaman dalam memakai pengetahuan dan keterampilan mereka pemecahan soal-soal yang tidak biasa. Soal-soal yang tidak rutin lebih rumit daripada yang rutin, menurut Putri (2018). Pemecahan masalah, strategi yang

tidak selalu muncul secara langsung membutuhkan kreativitas dan orisinalitas peserta didik. Oleh karena itu, membangun kemampuan peserta didik pemecahan masalah seharusnya menjadi tujuan utama Pembelajaran matematika. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa ada hubungan antara kemampuan peserta didik pemecahan masalah matematis dan kemampuan mereka sendiri.

Menurut Bandura (1997) *self-efficacy* adalah hasil dari proses kognitif yang mencakup penilaian, keyakinan, atau harga diri tentang seberapa baik seseorang menilai kapasitasnya untuk melakukan aktivitas atau perilaku tertentu yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. *self-efficacy* adalah keyakinan bahwa seseorang dapat menangani peristiwa yang akan datang, bertekanan tinggi.

Ozgen dan Bindak (2011) menyatakan *self-efficacy* matematis dapat didefinisikan sebagai keyakinan atau penilaian seseorang tentang kemampuan mereka dalam proses matematika, keterampilan, dan situasi yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari, seperti di sekolah, tempat kerja, atau di luar pekerjaan. Menurut Adicondro dan Purnamasari (2011), peserta didik yang berdaya saing tinggi akan mempunyai keyakinan tentang kemampuan diri mereka dalam mengorganisasi dan menyelesaikan tugas yang diberikan untuk mencapai hasil tertentu. Mereka juga akan mempunyai keyakinan tentang kemampuan mereka dalam mengatasi berbagai bentuk kesulitan dan kesulitan. Jatisunda (2017) menyatakan bahwa *self-efficacy* adalah komponen psikologis yang sangat memengaruhi kemampuan peserta didik pemecahan tugas dan menyelesaikan masalah.

Berdasarkan penyebaran angket yang dilakukan di MA Ar-Rosyidiyah dengan jumlah peserta didik yang mengisi angket sebanyak 23 orang diperoleh data 61% tingkat keyakinan peserta didik pada kesulitan tugas yang dihadapi, sesuai dengan salah satu indikator *self-efficacy* yaitu Kekuasaan (*Magnitude*). 52% peserta didik memiliki kekuatan dan keuletan dalam menyelesaikan tugas, sesuai dengan salah satu indikator *self-efficacy* yaitu Kekuatan (*Strength*). 53% peserta didik mampu mengatasi atau menyelesaikan tugas pada situasi tertentu, sesuai indikator *self-efficacy* yaitu Tingkat Keluasan (*Generality*). Berdasarkan

informasi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat rasa keyakinan diri peserta didik berada pada tingkat rendah.

Suatu metode Pembelajaran yang mampu melatih peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal matematika berbasis masalah kehidupan sehari-hari diperlukan agar proses Pembelajaran berlangsung aktif dan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* matematis peserta didik. Jika peserta didik sudah terbiasa dengan pelajaran matematika di sekolah, mereka akan lebih percaya diri pemecahan masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari. Seberapa efektif metode Pembelajaran dapat mempengaruhi *self-efficacy* peserta didik dan kemampuan mereka pemecahan masalah matematis. Pembentukan pengetahuan memungkinkan peserta didik memakai kemampuan awal mereka untuk menghubungkan ide-ide yang sudah mereka ketahui dengan ide-ide baru. Mereka juga dapat menilai apakah semua informasi dan gagasan yang mereka ketahui terkait dengan materi atau pengetahuan baru yang mereka pelajari. Menurut Effendi (2016), kemampuan awal peserta didik dalam matematika berpengaruh pada keberhasilan mereka dalam Pembelajaran. Ini karena materi matematika biasanya disusun secara hirarkis, dengan materi yang satu membutuhkan materi berikutnya. Peserta didik yang tidak menguasai materi prasyarat (kemampuan awal) akan mengalami kesulitan untuk mempelajari materi yang memerlukannya. Sebaliknya, peserta didik yang mempunyai pemecahan awal tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan materi baru akan sangat tertarik untuk mempelajarinya karena mereka telah memahami dan memahami konsep-konsep tersebut.

Salah satu pendekatan yang memungkinkan untuk digunakan yaitu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik adalah dengan menerapkan *Inquiry Training Model* (ITM). Menurut Ahmad, et, al (2011) *Inquiry Training Model* (ITM) adalah suatu pendekatan Pembelajaran yang mengedepankan proses penemuan dan eksplorasi peserta didik melalui penggunaan pertanyaan-pertanyaan yang memicu pemikiran kritis dan refleksi. Dalam konteks pemecahan masalah matematis, *Inquiry Training Model* (ITM)

dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kreativitas, dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan masalah matematis.

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan *Inquiry Training Model* (ITM) dalam Pembelajaran matematika dan mengukur pengaruhnya terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Ini karena, meskipun *Inquiry Training Model* (ITM) mempunyai potensi yang besar untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik, penelitian lebih lanjut masih diperlukan untuk mengetahui seberapa efektif dan berdampak pada pencapaian belajar peserta didik.

Semua yang disebutkan di atas menunjukkan bahwa pemecahan masalah adalah kemampuan yang penting bagi peserta didik. Selama Pembelajaran, soal latihan dapat digunakan untuk melatih kemampuan pemecahan masalah matematika. Tujuan dari soal latihan ini adalah untuk mengajarkan peserta didik untuk memahami masalah, membuat rencana pemecahan, menyelesaikan masalah sesuai rencana, dan membuat kesimpulan solusi pemecahan masalah.

Peserta didik akan langsung dihadapkan pada kesulitan dan diberikan pengetahuan tentang bagaimana melakukan investigasi untuk mengungkap masalah dengan memanfaatkan *Inquiry Training Model* (ITM) dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan berbicara dan mencari fakta untuk merumuskan pertanyaan. Setelah mengumpulkan data, peserta didik diharapkan dapat mengevaluasi materi dan menarik kesimpulan yang relevan. Pendekatan yang dilakukan dalam model ini akan membantu peserta didik menjadi lebih mahir dalam menangani masalah matematika.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul **“PENERAPAN *INQUIRY TRAINING MODEL* (ITM) UNTUK MENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DAN *SELF-EFFICACY* PESERTA DIDIK”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini akan menjawab beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan Pembelajaran peserta didik setelah memakai

Inquiry Training Model (ITM) ?

2. Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik yang memakai *Inquiry Training Model* (ITM) lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang memakai Pembelajaran konvensional ?
3. Bagaimana *self-efficacy* peserta didik setelah memakai *Inquiry Training Model* (ITM) dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Keterlaksanaan *Inquiry Training Model* (ITM) dalam Pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan matematis peserta didik yang memakai *Inquiry Training Model* (ITM) lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang memakai Pembelajaran konvensional.
3. Menganalisis *self-efficacy* peserta didik setelah memakai *Inquiry Training Model* (ITM) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini signifikan bagi pihak terkait, termasuk guru, peserta didik, dan peneliti. Berikut adalah manfaatnya bagi setiap pihak:

1. Guru

Pada penelitian ini bertujuan untuk memperluas pemecahan tentang pendekatan Pembelajaran matematika yang inovatif dan efektif, khususnya dalam penerapan *Inquiry Training Model* (ITM). Penelitian ini juga bertujuan untuk memperbaiki keterampilan pengajaran dalam mengaplikasikan *Inquiry Training Model* (ITM) dalam Pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penerapan *Inquiry Training Model* (ITM) di kelas. Dengan demikian,

penelitian ini dapat memberikan rekomendasi praktis yang berguna bagi para pengajar dalam memperbaiki dan meningkatkan Pembelajaran matematika di kelas.

2. Peserta didik

Pada peserta didik bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika secara signifikan. Dengan menerapkan *Inquiry Training Model* (ITM), penelitian ini diharapkan dapat membantu pada peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah matematis. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam menghadapi tantangan matematika. Melalui pengalaman Pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan Pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam proses Pembelajaran matematika.

3. Peneliti

Penelitian ini mempunyai tujuan utama untuk menambah pengetahuan dan pemecahan tentang efektivitas penerapan *Inquiry Training Model* (ITM) dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi berharga pada literatur dan penelitian di bidang pendidikan matematika, serta membuka peluang untuk penelitian lanjutan dan pengembangan metode Pembelajaran matematika yang inovatif. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menumbuhkan minat dalam menjalankan penelitian lebih lanjut guna meningkatkan kualitas pendidikan matematika secara keseluruhan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif dan memberi inspirasi kepada praktisi dan peneliti lainnya

E. Kerangka Berpikir

Sebagai mata pelajaran wajib, matematika sangat penting untuk kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kehidupan sehari-hari. Trigonometri

merupakan salah satu mata pelajaran matematika yang dipelajari di kelas X semester genap. Bagi manusia, trigonometri adalah topik yang sangat penting yang memiliki aplikasi dalam beberapa bidang studi, masalah sehari-hari, dan ide-ide matematika.

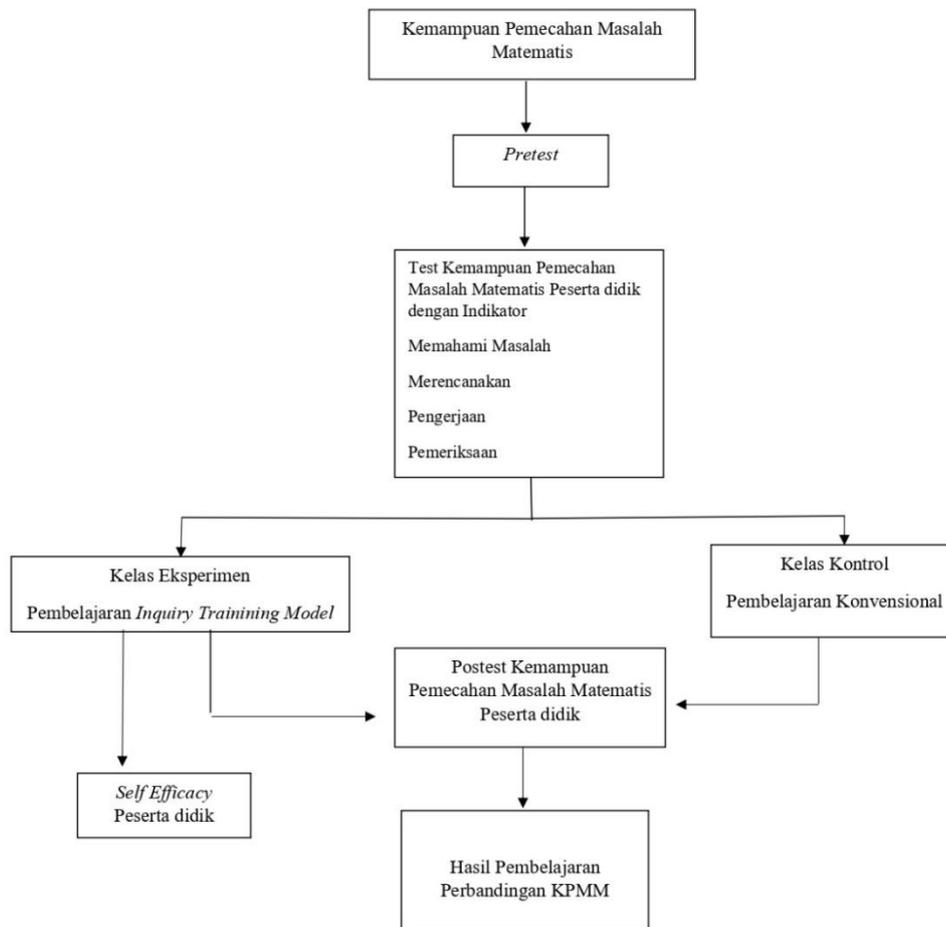
Menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM, 2000), peserta didik harus memahami dan mampu memakai konsep, proses, dan prosedur dalam Pembelajaran matematika. Penanaman ide yang baik dapat membuat murid tertarik pada topik yang dipelajarinya. Oleh karena itu, pemecahan konsep matematis merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki peserta didik dalam Pembelajaran matematika.

Untuk mencapai tujuan Pembelajaran, metode Pembelajaran yang sesuai digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika. *Inquiry Training Model* (ITM) adalah metode Pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif. *Inquiry Training Model* (ITM) dapat membantu peserta didik menemukan dan menentukan nilai yang dianggap baik selama proses Pembelajaran dengan masalah. Dalam *Inquiry Training Model* (ITM), berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Tahap orientasi. Guru memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari, tujuan Pembelajaran, dan siklus belajar.
2. Merumuskan masalah. Peserta didik diarahkan untuk merumuskan masalah yang dipertimbangkan dalam Pembelajaran.
3. Merumuskan hipotesis. Peserta didik mengembangkan hipotesis mengenai jawaban masalah yang dipertimbangkan
4. Tahap pengumpulan data. Peserta didik melakukan kegiatan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang telah dibuatnya.
5. Analisis dan diskusi. Peserta didik melakukan analisis dan diskusi mengenai data yang dikumpulkan untuk menentukan apakah hipotesis yang diperkirakan benar atau salah.
6. Kesimpulan. Setelah peserta didik menyelesaikan proses sebelumnya, kesimpulan dapat diperoleh dan dikomunikasikan kepada peserta didik lainnya

Memahami masalah, membuat rencana, melaksanakan rencana, dan melihat kembali (Imaroh, Umah, & Asriningsih, 2021) adalah proses berurutan yang disebut pemecahan masalah matematika sebagai upaya untuk keluar dari kesulitan. *Self-efficacy* adalah keyakinan seseorang pada kemampuan mereka untuk mencapai tujuan tertentu. *self-efficacy*, jika dikaitkan dengan peserta didik, merujuk pada keyakinan peserta didik terhadap kemampuan mereka untuk berhasil menyelesaikan tugas sekolah (Bandura, 1997). *self-efficacy* juga mempengaruhi jumlah usaha yang dilakukan peserta didik pemecahan tugas, serta dorongan mereka untuk tidak menyerah ketika mereka menghadapi tugas yang sulit (Bandura, 1997). Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *self-efficacy* setiap peserta didik menentukan kemampuan mereka pemecahan masalah matematis. Peserta didik dengan *self-efficacy* tinggi dalam matematika menunjukkan optimisme, tidak mudah putus asa, dan lebih akurat dalam perhitungan matematika daripada peserta didik dengan *self-efficacy* rendah (Rosa, 2017). Selain itu, peserta didik yang berprestasi tinggi dalam matematika tidak merasa stres saat mengerjakan tugas. Studi sebelumnya juga menemukan bahwa melebihi-lebihkan atau meremehkan kemampuan peserta didik dapat berdampak pada penggunaan keterampilan mereka. Peserta didik harus yakin dapat menyelesaikan tugas matematika atau menyelesaikan soal-soal matematika yang menantang. Keuletan dan ketekunan yang diperlukan pemecahan soal pemecahan masalah berkaitan dengan aspek psikologis peserta didik, yaitu *self-efficacy*.

Peneliti memakai dua kelas dalam penelitian ini: kelas eksperimen (yang akan menerima perlakuan) dan kelas kontrol (yang tidak menerima perlakuan). Kelas eksperimen akan memakai metode Pembelajaran *Inquiry Training Model* (ITM), sedangkan kelas kontrol akan memakai metode Pembelajaran konvensional. Adapun menunjukkan kerangka pemikiran untuk penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.4



Gambar 1. 4 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis yang akan dibuktikan pada penelitian ini adalah:

Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika antara peserta didik yang memakai model *Inquiry Training Model* (ITM) lebih baik daripada peserta didik yang memakai metode Pembelajaran konvensional.

Rumusan hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut :

H_0 : Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik yang memakai model *Inquiry Training Model* (ITM) tidak lebih baik dari peserta didik yang memakai metode Pembelajaran konvensional

H₁ : Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik yang memakai model *Inquiry Training Model* (ITM) lebih baik dari peserta didik yang memakai metode Pembelajaran konvensional

Rumus Hipotesis Statistika:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan : μ_1 = Rata – Rata Peningkatan KPPM pada kelas ITM

μ_2 = Rata – Rata Peningkatan KPPM pada kelas Konvensional

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai rujukan dalam penelitian ini diantaranya :

1. Jalaludin (2023) Penerapan *Inquiry Training Model* (ITM) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik. Dari penelitian yang dilakukan diperoleh hasil bahwa Penerapan *Inquiry Training Model* (ITM). Peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang memakai *Inquiry Training Model* (ITM) lebih baik daripada metode Pembelajaran konvensional.
2. Nrawang (2021) Efektivitas Metode Pembelajaran ITM (*Inquiry Training Model*) Terhadap Kemampuan Berpikir Komputasional Matematis. Dari penelitian yang dilakukan diperoleh hasil bahwa Sebelum diberikan metode Pembelajaran ITM (*Inquiry Training Model*) kemampuan berpikir komputasional matematis peserta didik *gifted* 1 termasuk dalam kategori baik dan kemampuan berpikir komputasional peserta didik *gifted* 2 termasuk dalam kategori cukup. Selama diberikan metode Pembelajaran ITM, kemampuan berpikir komputasional peserta didik *gifted* 2 mengalami peningkatan dari kategori cukup menjadi kategori baik. Setelah diberikan metode Pembelajaran ITM, kedua peserta didik *gifted* mengalami peningkatan sehingga termasuk ke dalam kategori sangat baik.

3. Al-Bantani (2022) Pengaruh *Self-Efficacy* Terhadap Kemampuan pemecahan masalah matematika Peserta didik. Dari penelitian yang dilakukan diperoleh hasil Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, *self-efficacy* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Peserta didik dengan *self efficacy* yang tinggi mempunyai kemampuan pemecahan masalah matematika yang tinggi juga.
4. Wulan (2023) Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis Peserta didik Melalui Model Pembelajaran *Duality, Necessity, & Repeated Reasoning* (DNR) Berbantuan Symbolab. Dari Penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis yang menggunakan model DNR lebih baik secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional

