

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Manusia memiliki sifat hakikat karakteristik manusia, sifat tersebut yang menjadi dasar dalam menjalankan ragam pengetahuan dalam pengembangan dirinya sendiri. Menurut Efrizal (2021) pendidikan adalah usaha etis berasal dari manusia untuk manusia serta untuk masyarakat. Hampir semua manusia melakukan dan mendapatkan pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu hak asasi bagi setiap manusia karena sejak dari kandungan sampai tua manusia terus mengalami pendidikan. Pendidikan dapat menuntun manusia untuk menentukan arah, tujuan, dan makna dalam kehidupan. Pendidikan juga berguna untuk mencerdaskan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia serta mewujudkan kesejahteraan umum. Sebagai upaya dalam menciptakan pendidikan yang bermutu diperlukan proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran dikatakan berjalan dan berhasil secara baik jika mampu meningkatkan kesadaran siswa untuk belajar, sehingga pengalaman yang diperoleh siswa dapat dirasakan manfaatnya.

Di era globalisasi mengindikasikan adanya tuntutan untuk lebih bijaksana dalam menyikapi perkembangan zaman. Sumber daya manusia dapat memenuhi kebutuhan globalisasi dengan pembelajaran di sekolah. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini, tidak dapat dipungkiri bahwa matematika merupakan peran penting dalam kehidupan masyarakat yang dapat meningkatkan daya pikir manusia. Oleh karena itu, matematika salah satu ilmu dasar yang wajib diajarkan mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) (Meika et al., 2021). Banyak siswa yang menganggap bahwa matematika sebagai pembelajaran yang paling sulit (Fauzy, 2021). Padahal, matematika memiliki peran penting dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa perlu menguasai matematika dengan baik yang dapat menunjang kehidupan. Melalui pembelajaran matematika di sekolah merupakan salah satu upaya dalam menguasai matematika dengan baik. Pada abad 21 pembelajaran matematika bertujuan agar siswa

diharapkan mempunyai karakteristik 4C diantaranya *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity an Innovation*. Hal ini juga selaras dengan pendapat *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) yang menetapkan lima standar kemampuan matematis untuk dapat mewujudkan tujuan dalam pembelajaran matematika salah satunya yaitu kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*). Pembelajaran matematika disekolah tidak hanya bertujuan untuk memahami materi yang diajarkan saja, tetapi mempunyai tujuan utama yaitu supaya siswa mempunyai kemampuan penalaran, komunikasi, representasi, dan pemecahan masalah (Ariawan & Nufus, 2017).

Pada saat ini, prestasi belajar dalam pembelajaran matematika masih rendah yang dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hal ini ditunjukkan pada hasil survey yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assesment* (PISA) dibawah *Cooperation and Development* (OECD) yang dilakukan pada 65 negara di dunia. Pada tahun 2018 lalu menyatakan bahwa kemampuan matematika siswa di Indonesia menduduki peringkat bawah dengan skor 379 (Meika et al., 2021). Menurut Rianto et al., (2017) dalam proses pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan pemecahan masalah sangat penting karena kemampuan pemecahan masalah sebagai langkah awal siswa dalam mengembangkan ide-ide dalam membangun pengetahuan baru dan mengembangkan keterampilan-keterampilan matematika. Tomo et al., (2019) menambahkan bahwa kemampuan pemecahan masalah sangat berguna bagi siswa pada saat mendalami matematika maupun dalam kehidupan sehari-hari dengan tujuan dari pemecahan masalah yang dapat menciptakan proses berpikir siswa yang mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Bernard et al., 2018). Kemampuan pemecahan masalah matematis yang tinggi maka perlu adanya pengembangan kepribadian dengan menumbuhkan rasa kepercayaan diri siswa. Rasa kepercayaan diri siswa (*self confidence*) dapat membangkitkan rasa kepercayaan diri dengan memotivasi siswa dan memberikan peluang yang dimiliki semaksimal mungkin dalam memecahkan suatu permasalahan. Hal ini berdasarkan penelitian yang dilakukan Arslan dan Altun (Dewi & Kurnia, 2018) di Turki menyebutkan bahwa minimnya

pengetahuan dan keterampilan siswa seperti konsep, algoritma, dan pemecahan masalah mengakibatkan *self confidence* pada siswa dalam menghadapi masalah matematis.

Self confidence sangat penting akan keberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika (Hendriana, 2017). Melalui *self confidence* siswa lebih menyukai belajar matematika karena termotivasi dan tergerak sehingga prestasi siswa dapat meningkat. Melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 41 tahun 2007 tentang standar proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi siswa. Siswa dalam menjalankan amanat Permendiknas tersebut perlu adanya beberapa faktor penting, diantaranya faktor kepercayaan diri siswa agar dapat berpartisipasi aktif, kreatif, dan mandiri selama proses pembelajaran. Tetapi, tidak mudah untuk guru dalam mewujudkan proses pembelajaran yang seperti itu. Hal ini terbukti dari hasil TIMSS yang menunjukkan bahwa *self confidence* siswa Indonesia masih rendah yaitu dibawah 30% (Purwasih dalam Ramdan et al., 2018). Rendahnya indeks *self confidence* siswa ini jika dikaitkan dengan faktor guru disebabkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih didominasi oleh guru dengan metode ceramah. Siswa yang pasif hanya mendengarkan karena tidak ada instruksi untuk melakukan suatu kegiatan selain mencatat materi dan contoh soal yang dituliskan guru (Ramdan et al., 2018). Akibatnya, siswa tidak akan belajar matematika sesuai dengan kebutuhannya. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menimbulkan dampak pada sikap yang harus dimiliki oleh siswa yaitu sikap percaya diri (*self confidence*).

Berdasarkan observasi di lapangan, mata pelajaran matematika masih kurang diminati oleh siswa dikarenakan masih ada dugaan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan pembelajaran yang kurang menyenangkan untuk siswa sehingga kurang motivasi untuk mempelajari matematika lebih dalam, oleh sebab itu pembelajaran yang menarik harus dilakukan supaya mendapat respon positif terhadap matematika. Selain itu, permasalahan yang ada di dalam XI MIPA

5 SMA Negeri 2 Kudus adalah siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurangnya menyampaikan pendapat atau pertanyaan sehingga siswa cenderung mengikuti perintah guru dan tidak berinisiatif untuk aktif dalam memecahkan permasalahan serta kurangnya kepercayaan diri pada siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan tes studi pendahuluan kemampuan pemecahan masalah matematis tergolong kurang dengan presentase 44% dan *self confidence* siswa yang masih 53%. Berikut disajikan dalam gambar 1.1 yang merupakan salah satu hasil studi pendahuluan pada tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

The image shows a student's handwritten solution for a system of linear equations in three variables (SLK). The equations are:

$$\begin{cases} x + y + z = 1 \\ 2x + 3y + 4z = 2 \\ 3x + 4y + 5z = 3 \end{cases}$$

The student uses the elimination method to solve the system. The steps shown are:

$$\begin{aligned} & \text{Eliminasi pers (1) dan (2)} \rightarrow 3x + 4y + 5z = 3 \\ & \text{Eliminasi pers (1) dan (3)} \rightarrow 2x + 3y + 4z = 2 \end{aligned}$$

The final result shown is:

$$\begin{aligned} & 3x + 4y + 5z = 3 \\ & 2x + 3y + 4z = 2 \end{aligned}$$

Gambar 1.1 Hasil Studi Pendahuluan Siswa

Rendahnya keaktifan dalam memecahkan permasalahan dan kurangnya kepercayaan diri pada siswa yang disebabkan oleh model pembelajaran yang diterapkan guru. Berdasarkan wawancara dengan guru di SMA Negeri 2 Kudus yaitu ibu Dra. Yunani Nurnaningsih bahwa guru masih menerapkan model pembelajaran langsung (*direct instruction*). Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dan kurang inovatif dalam pembelajaran matematika dirasa kurang efektif karena guru selalu mendominasi pembelajaran (Luksiana & Purwaningrum, 2018). Selain itu, tujuan pembelajaran masih belum tercapai karena masih rendahnya kemampuan pemecahan masalah dan kurangnya kepercayaan diri pada siswa. Hal tersebut disebabkan karena kebanyakan dari siswa mengalami kesulitan saat diberikan soal-soal pemecahan masalah yang diaplikasikan ke dalam kehidupan nyata. Kesulitan siswa ini disebabkan karena belum terbiasa dalam

menyelesaikan soal bersifat nonrutin sehingga kemampuan pemecahan masalah matematis siswa belum terlatih. Akibatnya, siswa merasa bosan dan hanya pasif tidak ada kesempatan siswa untuk bereksperimen, berkeaktifan dan memberikan pengalaman guna memecahkan suatu masalah dari usahanya sendiri (Karlina Nofitasari et al., 2020). Salah satu cara yang dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi (Riswati, 2018). Suatu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self confidence* siswa salah satunya adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Pada dunia pendidikan, guru yang akan mengajarkan sesuatu kepada siswa dituntut untuk mengetahui strategi-strategi ataupun model yang cocok untuk diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu diperlukan suatu model pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif salah satunya model pembelajaran PBL berbantuan *geogebra*. Pembelajaran dengan model PBL merupakan pendekatan pengajaran yang memberikan tantangan bagi siswa untuk mencari solusi dari permasalahan dalam kehidupan sehari-hari secara individu maupun kelompok sehingga dapat memberikan kondisi pembelajaran yang aktif kepada siswa (Sutrisno, 2020). Melalui keterlibatan aktif siswa, maka diharapkan kemampuan pemecahan masalah siswa dapat terlatih dengan baik. Fauzia (2018) menambahkan bahwa model pembelajaran PBL merupakan pembelajaran yang menitik beratkan kepada siswa sebagai pembelajar serta terhadap permasalahan yang otentik atau relevan yang akan dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya atau dari sumber-sumber lainnya. Model pembelajaran PBL yang menuntut peserta lebih aktif mengikuti proses pembelajaran melalui diskusi kelompok, sehingga dapat memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada siswa, seperti kerjasama dan interaksi dalam kelompok. Selain itu, pengalaman belajar yang berhubungan dengan pemecahan masalah siswa dapat memahami masalah, membuat strategi, melaksanakan strategi, memeriksa kembali, mempresentasikan, berdiskusi, dan menyimpulkan solusi pemecahan masalah. Keadaan tersebut

menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL dapat memberikan pengalaman yang banyak kepada siswa.

Model pembelajaran PBL merupakan langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Apabila pembelajaran dimulai dengan suatu permasalahan yang bersifat kontekstual, maka dapat mendorong rasa ingin tahu sehingga memunculkan bermacam-macam pertanyaan. Hal ini berarti pembelajaran berbasis masalah dapat mendorong siswa mempunyai inisiatif untuk belajar secara mandiri dan percaya diri. Pengalaman ini sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dimana berkembangnya pola pikir dan pola kerja seseorang bergantung pada bagaimana siswa belajar untuk dirinya. Model pembelajaran PBL melatih siswa untuk bisa percaya diri yang merupakan indikator *self confidence*. Pengetahuan yang diperoleh siswa melalui tahapan dalam menyelesaikan masalah berkaitan dengan kehidupan sehari-hari akan membuat pembelajaran menjadi bermakna dan siswa lebih percaya diri dalam menyelesaikan masalah tersebut. Model pembelajaran PBL akan lebih efektif bila berbantuan dengan penggunaan media pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi (Ratnawati, 2020).

Perkembangan teknologi dan informasi sangat memberikan pengaruh yang besar terhadap dunia pendidikan (Halimatussakdiah, 2017). Hal ini dapat dilihat melalui perkembangan media pembelajaran yang digunakan dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran bagi guru mampu membantu dalam penyampaian informasi sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru (Wahyudi et al., 2018). Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan perangkat pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran dengan sistem pembelajaran yang berbasis teknologi, berorientasi pada siswa dan memfasilitasi kebutuhan siswa dengan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, inovatif, efektif, serta menyenangkan dengan mengembangkan proses pembelajaran berbasis teknologi informasi. Salah satu aplikasi dalam android yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika yaitu Geogebra.

Geogebra adalah system geometri dinamik yang dapat melakukan konstruksi dengan titik, vector, ruas garis, irisan kerucut begitu juga dengan fungsi

dan mengubah hasil konstruksi selanjutnya. Menurut Hohenware (Septian, 2017) aplikasi Geogebra sangat bermanfaat bagi guru maupun siswa. Aplikasi Geogebra dapat diinstal pada komputer maupun android yang dapat dimanfaatkan kapan dan di manapun oleh guru maupun siswa. Pemanfaatan Geogebra ini dapat digunakan dalam pembelajaran matematika pada siswa karena materi dalam Geogebra dapat dikembangkan secara mandiri dan dinamis sehingga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan dapat meningkatkan kepercayaan pada diri siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan geogebra. Model pembelajaran PBL dipadukan dengan media pembelajaran berbasis aplikasi android yaitu Geogebra sebagai alat bantu pada proses pembelajaran matematika dengan pertimbangan bahwa Geogebra merupakan aplikasi android yang mudah digunakan dan *freeware*. Penelitian mengenai implementasi model pembelajaran PBL berbantuan Geogebra penting dilakukan dalam membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self confidence* siswa.

Pada sintaks pertama yaitu orientasi siswa kepada suatu permasalahan dimana guru memberikan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari yang melibatkan siswa untuk membangun pengetahuan matematika baru melalui pemecahan masalah matematis. Pada tahap ini dapat menumbuhkan *self confidence* pada siswa yaitu kemauan dan usaha, mandiri, dan tidak mudah menyerah. Kemudian pada sintaks kedua mengorganisasikan siswa untuk belajar, siswa memecahkan permasalahan yang muncul di suatu masalah yang diberikan ke dalam konteks lain dengan menggunakan Geogebra sebagai alat bantu dalam mencari solusi permasalahan tersebut. Pada tahap ini, siswa diminta untuk optimis, dan mampu menyelesaikan tugas matematika yang diberikan oleh guru. Selanjutnya pada sintaks ketiga membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, siswa menerapkan dan mengadaptasi berbagai strategi yang tepat untuk memecahkan masalah dengan berdiskusi bersama teman. Pada sintaks ketiga ini siswa memanfaatkan kelebihanannya dan mampu menyesuaikan diri antar teman. Sintaks terakhir yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya, siswa melakukan

refleksi terhadap proses pemecahan masalah matematis yang menghasilkan solusi dari suatu permasalahan yang sudah diberikan oleh guru. Pada tahap ini, dapat membiasakan siswa selalu berani berpendapat, memiliki mental dan fisik yang menunjang dalam berpresentasi, dan memiliki tujuan pembelajaran matematika yang jelas.

Oleh karena itu, melihat kelebihan diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Geogebra dalam Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self Confidence* Siswa”. Hal ini dimaksudkan untuk mengukur keefektifan yang biasanya digunakan dalam proses pembelajaran dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan geogebra dalam pencapaian kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self confidence* siswa dengan kebiasaan siswa dalam pembelajaran seperti pada hasil observasi dan wawancara yang telah dipaparkan diatas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Apakah rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis kelas yang diajarkan melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Geogebra lebih baik dari rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis kelas yang diajarkan melalui model pembelajaran *Direct Instruction*?
2. Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Geogebra efektif dalam mencapai ketuntasan belajar?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang belajar melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Geogebra lebih baik dibandingkan siswa yang belajar melalui model pembelajaran *direct instruction*?
4. Apakah *self confidence* siswa berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Geogebra?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis kelas yang diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Geogebra lebih baik dari rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis kelas yang diajarkan dengan model pembelajaran *Direct Instruction*.
2. Menganalisis pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Geogebra efektif dalam mencapai ketuntasan belajar.
3. Menganalisis perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang belajar melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Geogebra lebih baik dibandingkan siswa yang belajar melalui model pembelajaran *direct instruction*.
4. Menganalisis pengaruh *self confidence* siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Geogebra.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini adalah:

1.4.1 Secara Teoritis

Peneliti dapat mengungkapkan permasalahan-permasalahan yang dialami oleh siswa dan guru dalam suatu pembelajaran dan menemukan solusi terhadap permasalahan tersebut.

1.4.2 Secara Praktis

1. Membantu siswa dalam pemahaman kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self confidence* siswa dengan mudah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Geogebra.
2. Membantu siswa dalam pencapaian kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self confidence* siswa dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan Geogebra.

1.5 Definisi Operasional

Pada penelitian ini terdapat tiga variabel yaitu variabel bebas Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Geogebra dan variabel terikat yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self confidence* siswa. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengintegrasikan pengetahuan baru yang dapat memiliki wawasan tambahan dalam menghadapi suatu masalah yang diberikan. Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) orientasi siswa kepada suatu permasalahan; (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar; (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok; dan (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

1.5.2 Geogebra

Geogebra digunakan pada pelajaran matematika dimana Geogebra memiliki kemampuan untuk menghubungkan variabel dengan bilangan, vector dan titik, menemukan turunan dan mengintegrasikan fungsi serta memberikan perintah untuk menemukan titik ekstrim atau akar. Manfaat dari penggunaan Geogebra sebagai media pembelajaran matematika yaitu mampu menyelesaikan masalah-masalah matematika yang mudah digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah baik masalah aritmatika, aljabar, geometri, statistika maupun kalkulus. Media pembelajaran ini dibuat dengan berbagai *tool* maupun perintah yang tersedia dengan mengombinasikan dengan bahasa pemrograman. Adanya kemampuan tersebut, geogebra dapat diubah menjadi media pembelajaran virtual yang sangat ampuh untuk mengeksplorasi visualisasi pembelajaran matematika.

1.5.3 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan kompleks yang menuntut siswa untuk mampu menyelesaikan permasalahan yang belum pernah diketahui dengan menggunakan pemahaman serta pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Indikator-indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yang

digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) membangun pengetahuan matematika baru melalui pemecahan masalah; (2) memecahkan permasalahan yang muncul di matematika dan didalam konteks-konteks lain; (3) menerapkan dan mengadaptasi berbagai strategi yang tepat untuk memecahkan masalah; dan (4) memonitor dan merefleksi pada proses pemecahan masalah matematis.

1.5.4 Self Confidence

Self confidence atau kepercayaan diri sendiri merupakan sikap yakin atas kemampuan diri sendiri sehingga orang yang bersangkutan tidak terlalu cemas dalam tindakan yang dilakukan terutama dalam masalah matematis. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) kemauan dan usaha; (2) optimis; (3) mandiri; (4) mampu menyesuaikan diri; (5) tidak mudah menyerah; (6) memiliki dan memanfaatkan kelebihan; (7) membiasakan selalu berani berpendapat; (8) memiliki mental dan fisik yang menunjang; (9) mampu menyelesaikan tugas matematika yang diberikan guru; dan (10) memiliki tujuan pembelajaran matematika yang jelas.