

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang tidak dapat dipisahkan dari hidup dan kehidupan manusia. Karena, pada hakikatnya pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses bagi seseorang untuk dapat mengembangkan kemampuan, pengetahuan, sikap dan tingkah laku di lingkungan hidupnya. Pada lingkup pendidikan formal, Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang harus didapatkan oleh peserta didik mulai dari tingkatan sekolah dasar hingga sekolah menengah atas.

Matematika pada dasarnya berasal dari Bahasa latin *mathemata* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”, sedangkan dalam Bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau “ilmu pasti”. Menurut Nurhikmayati (2019:43), Matematika menjadi salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dikuasai dengan baik, karena Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sering ditemui dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, Matematika juga dapat dikatakan sebagai cabang ilmu yang bersifat mengglobal karena kebermanfaatannya yang terbukti dapat dikaitkan dengan berbagai mata pelajaran pada seluruh jenjang pendidikan. Dipandang dari aspek kognitif, Matematika akan membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kreatif dan juga kemampuan kerja sama. Selain dari aspek kognitif, aspek afektif juga perlu memiliki peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran matematika. Menurut Ulpah (2019:167) ada tiga faktor afektif yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran siswa, yaitu: keyakinan, sikap dan emosi. Faktor keyakinan akan berpengaruh terhadap saat peserta didik melakukan proses pembelajaran yang akan

terlihat pada tindakan, upaya, ketekunan, fleksibilitas, dan realisasi tujuan. Keyakinan diri terhadap pembelajaran matematika biasa dikenal dengan istilah *self-efficacy*.

Bandura (1997:3) mendefinisikan *Self-Efficacy* sebagai keyakinan pada kemampuan seseorang untuk mengatur dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk menghasilkan pencapaian yang diberikan. Oleh karena itu, dibutuhkan *self-efficacy* terhadap pembelajaran matematika yang kuat dalam diri peserta didik supaya dapat berhasil dalam proses pembelajaran. Secara lebih lanjut Bandura (1997: 34) juga menyampaikan bahwa *Self-Efficacy* ini akan membantu seseorang saat dilibatkan pada situasi harus menentukan pilihan ataupun keputusan, selain itu *Self-Efficacy* juga mempengaruhi pola pikir dan reaksi emosional sehingga seseorang dengan *self-efficacy* yang baik akan mampu bersikap tenang ketika menghadapi situasi, masalah ataupun aktivitas yang sulit.

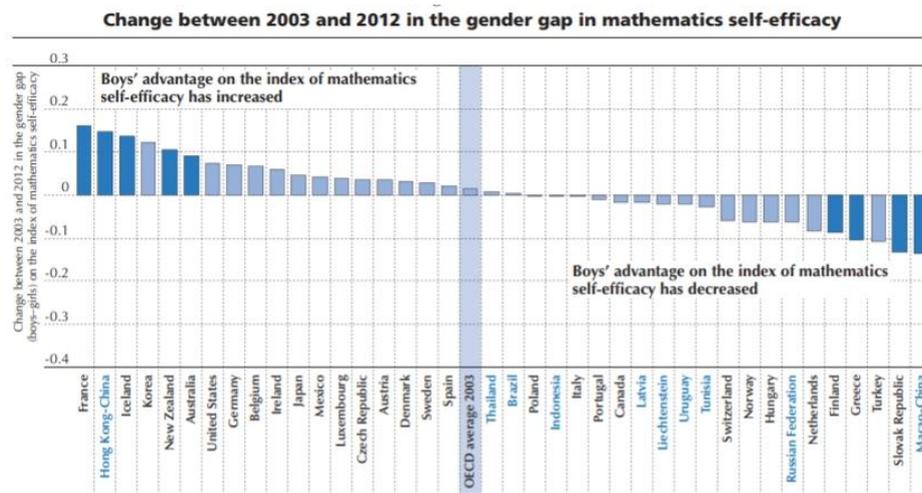
Menurut Siregar & Sukatno (2017:1065) *Self-efficacy* penting untuk dimiliki karena *self-efficacy* merupakan kepercayaan seseorang terhadap dirinya sendiri, dengan kata lain jika seseorang sudah mempercayai kemampuan yang ada pada dirinya maka akan berdampak pada usaha ataupun kerja nyata yang akan dilakukannya. Didukung oleh Schunk (2012:553) yang mengemukakan bahwa dalam menerapkan kemandirian belajar, siswa akan dihadapkan pada berbagai pilihan. sehingga *self-efficacy* menjadi penting bagi siswa karena seseorang dengan *self-efficacy* yang tinggi akan percaya dapat menghadapi segala situasi tertentu dan cenderung memandang masalah maupun situasi yang sulit sebagai sebuah tantangan karena selalu memiliki keyakinan untuk meraih kesuksesan. Adanya *self-efficacy* yang tinggi pada diri siswa memungkinkan timbulnya kesadaran untuk

belajar dan menerapkan kegiatan belajar mandiri, meliputi pengaturan waktu belajar, menentukan kegiatan dan strategi belajar yang cocok untuk memahami informasi belajar, dan mengevaluasi hasil belajar (Hanifah, 2019:110).

Menurut Kahle dalam Moma (2014:86) keyakinan dan *Self-Efficacy* matematik memiliki hubungan erat, seperti sikap dan kepercayaan tentang matematika meliputi sikap individu yang berhubungan dengan keyakinan matematika dan tingkat ketertarikan individu pada matematika. Kemudian *Self-Efficacy* matematik menjadi penting karena akan memberikan gambaran mengenai keyakinan yang menandakan kepercayaan dapat melaksanakan tugas-tugas matematika dengan sukses. Sedangkan Hackett dan Betz (1989: 262) menggambarkan *Self-Efficacy* matematik merupakan sebuah situasi atau penilaian permasalahan spesifik dari suatu keyakinan individu mengenai kemampuannya untuk sukses melaksanakan tugas atau masalah matematika tertentu. Seseorang dengan kemampuan *self-efficacy* yang tinggi bukan berarti individu tersebut tidak pernah berbuat salah, akan tetapi kemampuan *self-efficacy* memungkinkan seseorang untuk mampu memikirkan, mengetahui, menilai dan memperbaiki kesalahan sebagai bentuk keyakinan upaya untuk memperoleh kesuksesan. Kemampuan *self-efficacy* juga memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, siswa dengan kemampuan *self-efficacy* tinggi akan mampu belajar dengan lebih baik serta tidak bergantung pada orang lain dalam proses belajar. Sedangkan ketika kemampuan *self-efficacy* siswa rendah maka hal ini umumnya akan berdampak terhadap proses dan juga hasil belajar yang dilalui siswa.

Akan tetapi, pada studi hasil PISA 2012 dalam OECD (2013:92) saat membandingkan tingkat *self-efficacy* matematika siswa seluruh dunia, Indonesia

menjadi salah satu negara dengan tingkat korelasi antara *self-efficacy* matematika siswa dan kinerja matematikanya lemah yakni berada pada skala -0,01 saja. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa *self-efficacy* siswa di Indonesia masih tertinggal dibandingkan dengan negara-negara lainnya.



**Gambar 1. 1 data perbandingan *self-efficacy* indonesia dan negara lainnya**

Setelah dilakukan observasi awal di SMP Negeri 1 Muaro Jambi dengan memberikan angket *self-efficacy* yang diberikan kepada siswa kelas VII.A, di dapati hasil perhitungan skor *self-efficacy* siswa sebesar 39,17 %. Skor tersebut mengindikasikan bahwa skala *self-efficacy* siswa berada dalam kategori rendah. Dari hasil pengisian angket *self-efficacy*, siswa sudah memiliki tingkat kepercayaan diri kriteria tinggi pada indikator mampu mencapai tujuan pembelajaran, akan tetapi pada indikator *self-efficacy* keyakinan mampu menyelesaikan tugas, memotivasi diri, berusaha keras dan mampu menghadapi kesulitan berada pada kategori rendah sehingga sangat terlihat bahwa *self-efficacy* siswa tergolong rendah.

Tabel 1. 1 data hasil observasi *self-efficacy* siswa.

No.	Indikator <i>self-efficacy</i>	Jumlah siswa				
		Sangat tinggi	Tinggi	sedang	Rendah	Sangat Rendah
1.	Yakin dapat menyelesaikan tugas matematika	0 orang (0 %)	0 orang (0 %)	18 orang (64 %)	8 orang (28 %)	2 orang (0 %)
2.	Yakin dapat memotivasi diri untuk melaksanakan tindakan yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas matematika	0 orang (0 %)	0 orang (0 %)	9 orang (32%)	19 orang (68 %)	0 orang (0 %)
3.	Yakin bahwa diri mampu berusaha dengan keras, gigih dan tekun	0 orang (0 %)	0 orang (0 %)	3 orang (11 %)	25 orang (89 %)	0 orang (0 %)
4.	Yakin bahwa diri mampu menghadapi hambatan dan kesulitan dalam pembelajaran matematika	0 orang (0 %)	0 orang (0 %)	6 orang (22 %)	22 orang (78 %)	0 orang (0 %)
5.	Yakin dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dan mencapai tujuan pembelajaran matematika.	1 orang (4 %)	0 orang (0 %)	11 orang (39 %)	16 orang (57 %)	0 orang (0 %)

Rendahnya *self-efficacy* siswa dikelas VII.A memiliki dampak terhadap keberhasilan belajar siswa secara kognitif, hal ini terlihat dari data nilai siswa yang dimiliki oleh guru dimana berdasarkan tes formatif yang menunjukkan bahwa hanya 46,4% siswa yang berhasil mencapai KKTP. Berdasarkan wawancara peneliti dengan 9 siswa di SMP Negeri 1 Muaro Jambi, 6 dari 9 siswa beranggapan mata pelajaran matematika sulit untuk dimengerti. Kesulitan yang ditemui umumnya ketika soal matematika yang disajikan berbeda jenis dengan contoh yang diberikan oleh guru sehingga kendala yang dihadapi tersebut menjadikan siswa merasa kurang percaya diri ketika proses belajar berlangsung, dampaknya upaya mencontek jawaban teman yang dianggap lebih pintar sering kali dilakukan karena siswa lebih meyakini jawaban yang dikerjakan oleh temannya dibandingkan dengan apa yang telah diusahakannya. Selain itu ketika pembelajaran matematika

berlangsung, ditemui siswa yang tidak memiliki semangat dalam belajar, serta mudah menyerah dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Setelah dilakukan pengamatan untuk mengetahui sistem pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 1 Muaro Jambi didapati bahwa rancangan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Capaian Pembelajaran (CP) yang disusun oleh guru tidak mencantumkan model dan pendekatan dalam belajar. Guru mengungkapkan merasa lebih nyaman untuk mengajar dengan pendekatan konvensional dengan cara guru menyampaikan dan menulis materi pelajaran kemudian siswa mencatat dan mendengarkan. Akan tetapi ketika guru selesai menjelaskan pelajaran kemudian guru mempersilahkan siswa untuk bertanya namun siswa cenderung pasif, terlihat dari sedikitnya siswa yang mau bertanya. Ketika guru yang memberikan pertanyaan kepada siswa, hanya sedikit siswa yang bisa menjawabnya dan sebagian lagi lebih banyak diam dan tidak memberikan tanggapan meskipun terkadang mengetahui jawabannya akan tetapi ragu pada kebenaran jawabannya. Hal ini mengindikasikan rendahnya *self-efficacy* (kepercayaan diri) siswa. Maka dari itu, hal yang harus difikirkan adalah bagaimana cara memberikan inovasi-inovasi baru agar siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran dan bagaimana cara mendukung kemampuan *self-efficacy* peserta didik.

Mengingat pentingnya *self-efficacy* pada siswa, maka diperlukan upaya untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi *self-efficacy* siswa sebagaimana yang dikemukakan oleh Moma (2014:87) yaitu pengalaman diri sendiri, motivasi serta dukungan, pengalaman orang lain dan aspek psikologis. Selanjutnya, menurut Asapari (2020:57) ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran yang terangkum

dengan sebutan preangkat pembelajaran, adapun beberapa jenis dari perangkat pembelajaran yaitu RPP, bahan ajar, lembar kerja siswa, dan penilaian tes hasil belajar. maka salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi dan informasi yang dapat membuat siswa memiliki pengalaman pribadi dalam pembelajaran matematika. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika adalah E-Modul (Modul Elektronik). Pemilihan bahan ajar berupa E-Modul didasari oleh sebelumnya guru pernah menggunakan bahan ajar berupa Modul Elektronik (E-Modul) untuk pembelajaran matematika, hanya saja penggunaan bahan ajar e-modul tidak diberikan secara menyeluruh kepada tiap materi pembelajaran matematika dan e-modul yang disajikan merupakan e-modul yang diperoleh guru melalui internet dan bisa diunduh secara gratis untuk kemudian dibagikan, adanya pembaruan kurikulum dari Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka menjadikan perlu adanya penyesuaian isi dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang berlaku. Sehingga penyajian Modul dalam bentuk elektronik merupakan upaya pengembangan yang dilakukan oleh peneliti agar modul yang dibuat dapat lebih diminati siswa. Secara lebih lanjut peneliti tertarik untuk mengembangkan modul elektronik dengan tampilan majalah sehingga dapat dikemas secara menarik agar memudahkan dalam memahami konsep materi pembelajaran dengan cara disisipi produk lain seperti bermacam jenis tulisan, gambar, animasi, audio, maupun video. Selain itu dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadikan modul elektronik atau yang biasa disebut sebagai E-Modul ini menjadi suatu produk yang tidak sulit dioperasikan oleh siswa karena siswa sudah tidak asing lagi dengan penggunaan smartphone.

Dikutip dari Suwartaya et al (2020:4), E-Modul merupakan bahan ajar yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang di desain secara sistematis menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya serta dirancang supaya peserta didik dapat belajar dan berinteraksi dengan materi yang diberikan secara mandiri tanpa ataupun dengan bimbingan guru. Pembelajaran dengan menggunakan modul memungkinkan peserta didik akan lebih cepat menyelesaikan satu atau lebih Capaian Belajar (CP) dalam proses belajar.

Menurut Imansari & Sunaryantiningsih (2017:12), E-modul merupakan bahan pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Selain itu, Laili et al., (2019:308) juga menyatakan bahwa E-Modul dapat didefinisikan sebagai sebuah multimedia yang berupa kombinasi dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi dan video) yang disajikan dalam perangkat elektronik. Sehingga dengan adanya E-Modul diharapkan mampu meningkatkan nilai komunikasi yang sangat tinggi dalam proses belajar, artinya informasi tidak hanya dapat dilihat sebagai cetakan, melainkan juga dapat dilihat dalam bentuk digital yang dapat membangkitkan semangat, kepercayaan diri dan memiliki nilai grafis yang tinggi dalam penyajiannya. Selain penggunaan bahan ajar yang tepat, penggunaan pendekatan pembelajaran pun harus sesuai agar kemampuan *self-efficacy* siswa dapat ditingkatkan. Untuk meningkatkan kemampuan *self-efficacy* matematika siswa diperlukan suatu model, pendekatan dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran matematika.

Salah satu pendekatan belajar yang mampu meningkatkan *self-efficacy* siswa adalah pendekatan STEAM.

STEAM merupakan pengembangan dari pendekatan belajar STEM dengan mengintegrasikan komponen “*art*” kedalamnya. Pengintegrasian seni dalam STEAM diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih bermakna, karena siswa ikut terlibat dalam pembelajaran yang harus dicapainya secara nyata dalam bentuk karya (Hadinugrahaningsih et al., 2017:17). Pembelajaran berbasis STEAM bertujuan untuk meningkatkan minat, kreativitas, berpikir kritis, dan komunikasi peserta didik dalam bidang ilmu sains dan matematika dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan melalui penggunaan teknologi, teknik dan seni. Pembelajaran ini juga bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik terhadap kemampuan yang dimiliki dan minat di bidang sains dan matematika, memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap STEAM, serta memelihara kreativitas dan bakat konvergen yang diperlukan dalam memecahkan masalah di dunia nyata (Kim & Chae, 2016:1926). Sehingga melalui penerapan pendekatan STEAM dalam kegiatan belajar siswa dapat mengembangkan kompetensi yang dimilikinya serta mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari melalui pemanfaatan teknologi.

Proses penyusunan E-Modul nantinya akan digunakan *Flip HTML5* dengan materi statistika. Penggunaan *Flip HTML5* dalam penyusunan E-Modul diharapkan akan menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga mampu meningkatkan *Self-Efficacy* siswa. E-Modul berbasis *Flip HTML5* merupakan salah satu alternatif media yang dapat digunakan baik oleh pendidik maupun peserta didik sehingga mampu menampilkan E-Modul dengan tampilan majalah. *Flip HTML5* adalah

media yang dapat dengan mudah menjadikan file digital ke dalam flipbook. *Flip HTML5* memiliki beberapa keunggulan seperti dapat menyajikan bahan ajar kedalam bentuk kata, kalimat, maupun gambar dengan berbagai variasi warna yang menarik bagi siswa.

Adapun materi yang akan disusun dalam E-Modul ini ialah materi statistika. Statistika merupakan materi pembelajaran matematika dimana didalamnya terlihat hubungan antara matematika dengan dunia nyata sehingga dapat dikatakan memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya pada dunia pendidikan seperti membekali siswa untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menganalisis dan mengevaluasi data. Menurut Sangila & Jufri (2018:114), berpendapat bahwa Statistika adalah sekumpulan cara maupun aturan-aturan yang berkaitan dengan pengumpulan, pengolahan (analisis), penarikan kesimpulan secara akurat atas data-data yang berbentuk angka dengan menggunakan suatu asumsi- asumsi tertentu.

Menyikapi permasalahan yang ada maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan E-Modul Berbasis STEAM (*Sains, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*) dengan Tampilan Majalah untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* pada Siswa**".

## **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka peneliti memformulasikan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan E-Modul berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*) dengan tampilan majalah dalam meningkatkan *self-efficacy* pada siswa?

2. Bagaimana kualitas (ditinjau dari aspek validitas, praktikalitas dan efektivitas) E-Modul berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*) dengan tampilan majalah dalam meningkatkan *self-efficacy* siswa?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menghasilkan produk berupa bahan ajar elektronik berupa E-Modul berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*) dengan tampilan majalah untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa.
2. Mengetahui kualitas (ditinjau dari aspek validitas, praktikalitas dan efektivitas) E-Modul Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*) dengan tampilan majalah dalam meningkatkan *self-efficacy* siswa.

### 1.4 Spesifikasi pengembangan

Spesifikasi pengembangan produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah bahan ajar digital berupa E-Modul berbasis pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) dengan tampilan majalah.
2. Materi pada E-Modul berbasis STEAM dengan tampilan majalah yang dikembangkan ialah statistika kelas VII SMP Kurikulum Merdeka.
3. Komponen penyusun E-Modul ini terdiri dari dua komponen utama, yaitu identitas E-Modul dan isi materi
4. E-Modul disajikan dengan kerangka pembelajaran berbasis pendekatan STEAM, yaitu *focus, detail, discovery, application, presentation, link*.

### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan E-Modul berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) STEAM dengan tampilan majalah penting untuk dilakukan agar:

1. Guru dapat menerapkan E-Modul berbasis STEAM dengan tampilan majalah dalam kegiatan pembelajaran materi statistika kelas VII (Tujuh).
2. Peserta didik mengalami pembelajaran bermakna terkait penyelesaian masalah pada materi statistika melalui aktivitas pembelajaran yang menggunakan E-Modul berbasis STEAM dengan tampilan majalah, serta mendukung kemampuan *Self-Efficacy* peserta didik dalam pembelajaran matematika.
3. Peneliti memperoleh pengetahuan baru dan pengalaman langsung dalam mengembangkan E-Modul berbasis STEAM dengan tampilan majalah untuk pembelajaran matematika.
4. Peneliti lain dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk penelitiannya dalam rangka mengembangkan bahan ajar berupa E-Modul dan meningkatkan kualitas pendidikan.

### **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan E-Modul berbasis STEAM dengan tampilan majalah pada materi analisis data statistika kelas VII (Tujuh) ini dilakukan dengan asumsi sebagai berikut:

1. Dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi statistika
2. Dapat menjadi sumber bahan ajar bagi guru dan bahan ajar bagi siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dan mandiri selama proses pembelajaran.

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak terlalu lebar, maka peneliti membatasi penelitian ini. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu di SMPN 1 Muaro Jambi.
2. Pengembangan E-Modul berbasis STEAM dengan tampilan majalah ini hanya terbatas pada materi statistika.
3. E-Modul yang dikembangkan bisa digunakan secara optimal apabila diiringi dengan penggunaan komputer ataupun smartphone.

### **1.7 Definisi Istilah**

Agar terhindar dari penafsiran yang berbeda terhadap istilah dalam penelitian ini, maka dipandang perlu menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini agar tidak membuat pembaca salah mengartikan.

Beberapa istilah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

#### **1. Pengembangan**

Pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian diuji secara sistematis dievaluasi dan diperbaiki hingga memperoleh kriteria khusus tentang keefektifan, kevalidan dan kepraktisan kualitas, atau standar yang sama.

#### **2. E-Modul**

E-Modul adalah salah satu jenis bahan ajar berisi materi pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan alat elektronik yang di dalamnya dilengkapi dengan kombinasi antara dua atau lebih teks, audio, gambar dan animasi dengan tampilan yang lebih menarik untuk mencapai pemahaman materi yang termuat didalamnya.

### 3. STEAM

STEAM (*Sains, Technology, Engineering, Art and Mathematic*) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan bidang ilmu pengetahuan (sains), teknologi, teknik, seni, dan matematika, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, motivasi dan kepercayaan diri serta mendorong peserta didik untuk menyelesaikan masalah berupa kejadian kontekstual dalam kehidupan.

### 4. Tampilan Majalah

Tampilan Majalah merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan supaya E-Modul disajikan secara lebih menarik dengan penggunaan teks dan tampilan yang bervariasi dan perpaduan warna yang menarik sehingga mampu menjadikan siswa berminat untuk membacanya.

### 5. Statistika

Statistika merupakan salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran matematika, yang menitik beratkan pada cara maupun aturan-aturan yang berkaitan dengan pengumpulan, pengolahan (analisis), penarikan kesimpulan atas data-data yang berbentuk angka dengan menggunakan suatu asumsi- asumsi tertentu untuk mengambil kesimpulan secara tepat.

### 6. *Self-efficacy*

*Self-efficacy* merupakan keyakinan atau kepercayaan seseorang terhadap kemampuan yang dimiliki dalam melaksanakan dan menyelesaikan permasalahan yang harus dihadapi, sehingga mampu mencapai tujuan yang diharapkan.