

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan merupakan salah satu hal yang diperlukan dalam kehidupan manusia. Banyak ayat-ayat Al-Qur'an dan juga hadist yang menganjurkan manusia untuk menuntut ilmu. Dalam Q.S. Al-Mujadalah : 11 Allah Swt. berfirman, yang artinya, "... Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat." Pentingnya menuntut ilmu juga dibahas dalam hadist, "Barang siapa menempuh satu jalan [cara] untuk mendapatkan ilmu, maka Allah pasti mudahkan baginya jalan menuju surga," (H.R. Muslim). Dari ayat Al-Qur'an dan hadits tersebut dapat kita ketahui betapa pentingnya menuntut ilmu bagi setiap manusia, dengan kita memperelajari suatu ilmu pengetahuan hal tersebut sama artinya kita sedang mempelajari ilmu agama sebab agama telah memerintahkannya (Huda & Mutia, 2017, hlm. 187). Salah satu ilmu pengetahuan yang banyak dibahas dalam Al-Qur'an dan juga erat kaitannya dengan islam yaitu matematika.

Didalam dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan tak pernah lepas berkaitan dengan matematika, karena matematika sudah menjadi suatu bagian didalamnya. Salah satu hal yang dibutuhkan untuk dapat menunjang kehidupan sehari-hari yaitu dengan mempunyai kemampuan berpikir yang terstruktur, rasional, tanggap, dan inovatif yang berkembang, dimana hal tersebut bisa tercapai jika seseorang memiliki penguasaan dalam bidang matematika. Sejalan dengan pendapat (Susanto, 2015) yang mengatakan bahwa matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang dapat mendorong seseorang untuk dapat mengembangkan kemampuannya dalam berpikir dan mengemukakan pendapat, berkontribusi untuk menyelesaikan suatu permasalahan nyata, serta menjadi salah satu ilmu yang ikut serta dalam memajukan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka dari itu mulai jenjang pendidikan paling dasar hingga pendidikan tinggi matematika sudah menjadi mata pelajaran yang tak pernah lepas diberikan kepada siswa. Seiring berkembangnya zaman yang diikuti oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mampu mendorong

institusi pendidikan supaya bisa semakin meningkatkan sumber daya manusia manusia yang berkualitas. Salah satu cara untuk meningkatkannya adalah melalui pembelajaran matematika di sekolah. Ramdan (2018, hlm. 12), “mengatakan bahwa matematika mempunyai potensi yang besar dalam menjalankan peran untuk menyiapkan sumber daya manusia yang cakap, logis, kritis, inisiatif dan kreatif terhadap perubahan dan perkembangan zaman”.

Pembelajaran matematika di sekolah harus mengacu dengan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yang berisi mengenai tingkat kompetensi dalam usaha mencapai Standar Kompetensi Lulusan, dimana tiap lulusan mulai dari lulusan tingkat satuan pendidikan dasar dan menengah memiliki kompetensi pada tiga ranah yaitu perilaku, wawasan, dan keahlian. Pada ranah pengetahuan dibutuhkan pengetahuan orisinal, ideal, tertata, dan metakognitif. Berdasarkan hal tersebut kepemilikan kemampuan pemecahan masalah matematis yang baik menjadi salah satu hal yang penting dalam usaha pencapaian kompetensi lulusan. Urgensi mengenai begitu pentingnya kemampuan pemecahan masalah termuat juga didalam salah satu rekomendasi National Council of Teachers of Mathematics (NCTM) yaitu bahwa pada pembelajaran yang dilakukan pada setiap level sekolah difokuskan untuk dapat memenuhi kemampuan pemecahan masalah. Prabawanto (Rahayu & Afriansyah, 2015, hlm. 30-31) adanya rekomendasi ini tidak hanya menunjukkan pentingnya mengembangkan keterampilan pemecahan masalah siswa, tetapi juga berarti bahwa pemecahan masalah harus menjadi bagian integral dari kurikulum.

Saat melakukan penyelesaian terhadap suatu masalah untuk dapat meningkatkan cara berpikirnya, disini siswa harus mampu berusaha sendiri supaya bisa memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik. Sejalan dengan pendapat Cooney(Laila, 2019) bahwa siswa yang mempunyai kemampuan pemecahan masalah akan lebih menganalisis setiap hal nya dalam membuat suatu keputusan dan membantu mendorong siswa tersebut untuk dapat mengembangkan sikap kritis ketika menghadapi suatu keadaan yang baru, karena kepemilikan kemampuan pemecahan masalah yang ada dalam diri siswa dapat membantunya untuk dapat terus meningkatkan kemampuannya. Jika siswa sudah bisa

kemampuannya sesuai dengan indikator yang ada dalam pemecahan masalah, maka siswa tersebut sudah bisa dikatakan mempunyai kemampuan pemecahan yang baik.

Tetapi kenyataan sebenarnya masih banyak siswa belum mempunyai kemampuan pemecahan masalah matematis yang baik atau masih jauh dari harapan. Hal tersebut dapat diindikasikan dengan hasil survey Programme for International Students Assessment (PISA) dan The Trends International Mathematics and Science Study (TIMSS). Dalam kajian TIMSS dan PISA kemampuan yang menjadi salah satu tolak ukur pencapaian kompetensi adalah kepemilikan kemampuan pemecahan masalah matematis. Hasil riset tersebut bisa dilakukan analisis terhadap soal-soal TIMSS dan PISA yang merupakan jenis soal pemecahan masalah (Yulianti, 2015). Setiap tahunnya kemampuan matematika Indonesia selalu memiliki hasil skor yang masih dibawah skor rata-rata internasional sehingga membuat Indonesia masih berada diperingkat bawah, keadaan tersebut dapat ditelaah dari hasil survey PISA. Dalam survey tersebut kemampuann pemecahan masalah matematis menjadi salah satu aspek kemampuan kognitif yang dinilai (Tarudin, 2012). “Pada hasil pengkajian PISA 2015, Indonesia menempati di peringkat ke-63 dari 70 negara yang ikut serta dengan skor rata-rata 386 sedangkan skor rata-rata internasional 490” (OECD, 2016). Untuk memperkuat hal tersebut bisa dilihat juga pada penelitian yang dilaksanakan oleh Reny Wahyuni dan Efuansayah (2018) pada 26 siswa salah satu sekolah menengah bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis mencapai rata rata skor masing masing siswa hanya sebesar 48,03%. Banyaknya siswa yang masih merasa terkendala ketika melakukan penyelesaian terhadap soal-soal permasalahan yang berhubungan dengan kemampuan pemecahan masalah matematis menunjukkan bahwa kepemilikan siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis masih jauh dari kata baik. Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan tersebut, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa masih terdapat masalah pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Mahmudi (Mahmuzah dkk, 2014, hlm. 45) menyatakan bahwa selain aspek kognitif, aspek afektif juga menjadi kemampuan yang sudah seharusnya diperhatikan juga dalam pembelajaran matematika. Salah satu aspek afektif yang

seharusnya setiap siswa miliki adalah *self-regulated learning*. *Self-regulated learning* saling berhubungan dengan kemampuan kognitif, karena manusia mampu mengendalikan dirinya sendiri secara pribadi, mempengaruhi tingkah laku dengan cara mengatur lingkungan, menumbuhkan dukungan kognitif, dan menentukan konsekuensi yang tepat bagi tingkah lakunya sendiri (Fauziah dkk, 2019, hlm.212). Menurut Winne (Santrock, 2007) mengatakan *self regulated learning* merupakan suatu kemampuan untuk menimbulkan dan mengendalikan secara mandiri terhadap daya pikir, pendirian, tingkah laku untuk tercapainya suatu tujuan. Tujuan tersebut dapat berupa tujuan dalam hal pendidikan atau tujuan sosioemosional. Wolters (2003, hlm. 884) mengatakan *self regulated learning* adalah sikap positif dan konstruktif oleh siswa yang berusaha untuk menetapkan tujuan untuk proses belajar dan memantau, mengkoordinasikan dan mengendalikan kognisi, motivasi dan perilaku, yang selanjutnya dipandu dan didorong oleh tujuan dan memprioritaskan situasi lingkungan. Siswa yang mempunyai *self regulated learning* tinggi merupakan siswa yang secara kesadaran, rangsangan, dan tingkah laku termasuk kedalam peserta yang terlibat aktif pada suatu proses pembelajaran. Sehingga siswa diharapkan dapat mempunyai *self-regulated learning* yang baik, karena jika para siswa tidak mampu mempunyai *self regulated learning* yang baik akan membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran sehingga akan berdampak kepada hasil belajar yang kurang optimal. *Self-regulated learning* merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa untuk memaksimalkan hasil belajarnya. *Self-regulated learning* digambarkan dengan tingkatan atau nilai yang mencakup aktivitas metakognitif dan motivasi serta tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran (Zimmerman & Schunk, 1989). Ungkapan tersebut dapat diartikan bahwa *self-regulated learning* menjadi upaya aktif dan mandiri peserta didik untuk melakukan proses belajar melalui kognisi, motivasi, pemantauan perilaku, pengaturan dan kontrol guna mencapai tujuan pembelajaran. Aspek *self regulated learning* dapat mendorong seseorang untuk mengembangkan kemampuannya secara penuh sehingga dapat menyesuaikan diri dalam proses pembelajaran.

Kenyataan dilapangan mengenai *self-regulated learning* siswa masih tergolong rendah. *Self-regulated learning* masih menjadi permasalahan siswa

yang perlu diselesaikan. “Hasil penelitian pada siswa menunjukkan bahwa hanya 20% siswa yang mampu mengerjakan tugas secara mandiri, sedangkan sisanya masih mengerjakan tugas secara mencontek sehingga dalam satu kelas terdapat jawaban yang serupa” (Vivit & Rini, 2021, hlm. 379).

Kondisi yang demikian ini dapat dipicu karena siswa mengalami kesulitan belajar, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa belum memenuhi standar ketuntasan. Oleh karena itu, guru harus bisa berupaya mengatasi hal tersebut, bisa dengan cara mengelola proses pembelajaran yang dapat membuat siswa mencapai standar ketuntasan. Guru dapat menggunakan pendekatan, metode, atau model pengajaran yang sesuai dengan kondisi tersebut. Salah satu model pembelajaran yang bisa menunjang proses pembelajaran agar siswa memenuhi standar ketuntasan adalah model *Mastery Learning*. Sumiati (2012, hlm.107) mengatakan bahwa *mastery learning* dapat diartikan sebagai pencapaian siswa dalam menguasai secara keseluruhan terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian Uchechi (dalam Setiawati & Syaf, 2013 hlm. 17-18) model *mastery learning* dapat mendorong meningkatnya prestasi belajar siswa dan menjembatani kesenjangan antara siswa dengan kemampuan pemahaman matematis yang baik dan rendah. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi E dkk (2017, hlm. 90) bahwa hasil belajar matematika antara siswa yang menggunakan model *mastery learning* dan model pembelajaran konvensional memiliki hasil belajar yang berbeda, dimana siswa yang menggunakan model *mastery learning* mendapatkan capaian belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Penggunaan model *mastery learning* memberikan dampak positif berupa peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa SMA. Guru harus bisa membangun terjadinya proses belajar mengajar yang menarik, yang mampu mendorong kesadaran kerja dan tanggung jawab supaya terus meningkat, membuat siswa mampu membangun pengetahuannya, dan melakukan kegiatan yang dapat komunikasi dan interaksi antar siswa diskusi dan kegiatan kelompok. Untuk dapat memenuhi hal tersebut salah satunya bisa melalui penerapan model pembelajaran *Mastery Learning* pada proses pembelajaran. Menurut Kunandar (Rufaida, 2009, hlm. 11) mengatakan *Mastery Learning* atau belajar tuntas

merupakan suatu proses belajar mengajar yang bertujuan supaya mayoritas siswa dapat memenuhi standar ketuntasan yang telah ditetapkan, dengan meningkatkan kualitas pembelajaran, dukungan dan perhatian khusus yang sesuai bagi siswa yang pemahaman belajarnya kurang baik, sehingga dapat mempertinggi rata-rata prestasi belajar siswa secara keseluruhan. Berdasarkan penjelasan -penjelasan diatas , dapat disimpulkan bahwa model *mastery learning* dapat memfasilitasi adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-regulated learning*, karena yang termasuk kedalam syarat siswa bisa memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang baik, siswa tersebut harus menuntaskan proses pembelajaran dan ketika siswa tersebut sudah mencapai ketuntasan dalam belajar ia akan memiliki kemandirian dalam belajar atau bisa kita sebut dengan *self-regulated learning* yang baik. Oleh karena itu diharapkan penggunaan model *mastery learning* dapat mendorong semakin meningkatnya kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-regulated learning* yang dimiliki siswa.

Melihat kenyataan dilapangan masih didapati siswa yang banyak bermain, guru diharuskan untuk bisa mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan agar membuat siswa merasa nyaman dan senang ketika belajar matematika. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mendukung hal tersebut yaitu melalui pemanfaatan media aplikasi permainan belajar *Quiziz*. Game edukasi *quiziz* merupakan aplikasi pembelajaran yang berupa game, sehingga bisa memberikan suasana lebih menyenangkan dan interaktif ketika mengerjakan latihan, dengan aktivitas multi (Purba, 2019). Game edukasi *quiziz* dapat digunakan dimana saja melalui perangkat seperti smartphone dan laptop. Berbeda dengan aplikasi game pembelajaran lainnya, game edukasi *quiziz* memiliki berbagai keunggulan yang dapat memberikan suasana yang lebih segar seperti adanya tema yang menarik, emoticon, profil kartun dan musik yang bisa membuat siswa merasa lebih santai ketika proses pembelajaran, latihan atau saat mengerjakan kuis. Dengan adanya game tersebut juga diharapkan dapat memotivasi siswa supaya bisa lebih antusias saat pembelajaran berlangsung dan memicu semangat mereka supaya bisa menyelesaikan latihan kuis dengan baik. Menurut Dewi (2018) pembelajaran yang memanfaatkan permainan memiliki pengaruh yang baik jika digunakan sebagai

media dalam proses pembelajaran, selain pembelajaran bisa menjadi lebih efektif juga dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Mastery Learning with Game Quizizz* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-Regulated Learning* siswa SMA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis yang dimiliki oleh siswa.

Tetapi kenyataan sebenarnya masih banyak siswa belum mempunyai kemampuan pemecahan masalah matematis yang baik atau masih jauh dari harapan. Hal tersebut dapat diindikasikan dengan hasil survey Programme for International Students Assesment (PISA) dan The Trends International Mathematics and Science Study (TIMSS). Dalam kajian TIMSS dan PISA kemampuan yang menjadi salah satu tolak ukur pencapaian kompetensi adalah kepemilikan kemampuan pemecahan masalah matematis. Hasil riset tersebut bisa dilakukan analisis terhadap soal-soal TIMSS dan PISA yang merupakan jenis soal pemecahan masalah (Yulianti, 2015). Setiap tahunnya kemampuan matematika Indonesia selalu memiliki hasil skor yang masih dibawah skor rata-rata internasional sehingga membuat Indonesia masih berada diperingkat bawah, keadaan tersebut dapat ditelaah dari hasil survey PISA. Dalam survey tersebut kemampuann pemecahan masalah matematis menjadi salah satu aspek kemampuan kognitif yang dinilai (Tarudin, 2012). “Pada hasil pengkajian PISA 2015, Indonesia menempati di peringkat ke-63 dari 70 negara yang ikut serta dengan skor rata-rata 386 sedangkan skor rata-rata internasional 490” (OECD, 2016). Untuk memperkuat hal tersebut bisa dilihat juga pada penelitian yang dilakukan oleh Reny Wahyuni dan Efuansayah (2018) pada 26 siswa salah satu sekolah menengah bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis mencapai rata rata skor masing masing siswa hanya sebesar 48,03%. Banyaknya siswa yang masih merasa terkendala ketika melakukan penyelesaian terhadap soal-soal

permasalahan yang berhubungan dengan kemampuan pemecahan masalah matematis menunjukkan bahwa kepemilikan siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis masih jauh dari kata baik. Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan tersebut, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa masih terdapat pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

2. *Self-regulated Learning* siswa masih rendah

Kenyataan dilapangan mengenai *self-regulated learning* siswa masih tergolong rendah. *Self-regulated learning* masih menjadi permasalahan siswa yang perlu diselesaikan. “Hasil penelitian pada siswa menunjukkan bahwa hanya 20% siswa yang mampu mengerjakan tugas secara mandiri, sedangkan sisanya masih mengerjakan tugas secara mencontek sehingga dalam satu kelas terdapat jawaban yang serupa” (Vivit & Rini, 2021, hlm. 379). Ditinjau juga dari penelitian yang telah dilakukan oleh Ratnaningsih (2007) dan Qohar (2010) menunjukkan bahwa siswa yang mencapai batas rata-rata hanya beberapa saja, dan masih banyak siswa yang masih termasuk kategori rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model *mastery learning with game quiziz* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memperoleh model pembelajaran *Konvensional*?
2. Apakah *self-regulated learning* siswa yang memperoleh model *mastery learning with game quiziz* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memperoleh model pembelajaran *Konvensional*?
3. Apakah terdapat korelasi positif antara kemampuan pemecahan masalah matematis dengan *self-regulated learning* siswa yang memperoleh model *mastery learning*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model *mastery learning with game quiziz* lebih tinggi

dibandingkan dengan siswa yang memperoleh model pembelajaran *Konvensional*.

- b. Mengetahui apakah pencapaian *self-regulated learning* siswa yang memperoleh model *mastery learning with game quiziz* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memperoleh model pembelajaran *Konvensional*.
- c. Mengetahui apakah terdapat korelasi positif antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-regulated learning* matematis siswa yang memperoleh model *mastery learning with game quiziz*.

E. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan bisa memberi berbagai manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian yang akan dilakukan ini, peneliti berharap dapat memberikan sumbangsih khususnya kontribusi untuk memajukan bidang pendidikan mengenai Pengaruh *Model Mastery Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Self Regulated Learning Pada Siswa SMA*.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, dengan mengikuti pembelajaran dengan model *mastery learning with game quiziz* diharapkan dapat memberikan pengaruh guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan pencapaian *self-regulated learning* supaya terus menjadi lebih baik.
- b. Bagi guru, temuan dari penelitian bisa dijadikan referensi dalam melakukan pengelolaan kegiatan belajar mengajar supaya bisa lebih menarik dan lebih mengembangkan inovasi melalui penerapan model *mastery learning with game quiziz* guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-regulated learning* pada siswa.
- c. Bagi peneliti, dapat mengasah wawasan dan pengalaman dengan adanya kegiatan penelitian mengenai penerapan model *mastery learning with game quiziz* dalam pembelajaran matematika.

- d. Bagi dunia pendidikan, penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran dalam melaksanakan pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

F. Definisi Operasional

Supaya penelitian ini bisa lebih terencana dan tidak terjadi salah tafsir terhadap istilah yang dipakai dalam penelitian ini, berikut ini peneliti uraikan beberapa definisi yang digunakan, diantaranya:

1. Kemahiran belajar dapat diartikan sebagai kecakapan siswa secara luas (hasil belajar) yang terkait dengan semua materi pembelajaran. Model pembelajaran ketuntasan dapat dilaksanakan secara terpisah maupun kelompok. Pembelajaran yang dilakukan secara berjamaah akan memudahkan pendidik untuk memberikan arahan yang tepat. Dengan menggunakan model mastery learning, siswa yang terlambat menguasai materi akan dibantu oleh teman sepekerjaan dan pendidiknya untuk memahami materi.
2. Game *quiziz* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game, yang membawa suasana lebih menyenangkan dan interaktif ketika mengerjakan latihan, dengan aktivitas multi. Berbeda dengan aplikasi game pembelajaran lainnya, game edukasi *quiziz* memiliki berbagai keunggulan yang dapat memberikan suasana yang lebih segar seperti adanya tema yang menarik, emoticon, profil kartun dan musik yang bisa membuat siswa merasa lebih santai ketika proses pembelajaran, latihan atau saat mengerjakan kuis.
3. Kemampuan pemecahan masalah adalah suatu kemampuan kognitif yang dimana didalamnya mencakup aspek aspek yang diantaranya mengenai penyelesaian soal permasalahan tidak rutin dan terdapat berbagai tahapan dialaminya yaitu memahami suatu permasalahan, merancang rencana penyelesaian, merealisasikan rencana penyelesaian masalah dan melakukan pemeriksaan kembali hasil yang diperoleh.
4. *Self-regulated learning* merupakan suatu kemampuan yang dimiliki siswa untuk mampu melakukan penyesuaian diri dalam proses pembelajaran. Kemampuan melakukan penyesuaian diri dalam pembelajaran matematika memiliki peran untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas diri siswa diri dalam belajar. Pada dasarnya kemandirian belajar menekankan pada

kemampuan untuk menyesuaikan dan mengendalikan diri, terutama dalam menyelesaikan tugas.

G. Sistematika Skripsi

Untuk mengetahui dengan lebih jelas mengenai keseluruhan isi dari skripsi yang penulis buat, disajikanlah struktur penjelasan skripsi secara berikut dengan penjelasannya. Struktur penjelasan isi skripsi tersebut disusun sebagai berikut.

1. Bagian Pembuka Skripsi

Pada bagian pembuka terdapat beberapa poin isi yang didalamnya terdapat beberapa bagian yang mencakup lembar sampul, lembar pengesahan, lembar motto dan persembahan, lembar pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran

2. Bagian Inti Skripsi, bagian yang berisi pokok skripsi yang terdiri dari 5 bab, yaitu:

a. Bab I Pendahuluan

Didalam bagian ini mencakup penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

b. Bab II Kajian Teori

Bab II memuat model pembelajaran *mastery learning*, *konvensional*, *game Quizizz*, kemampuan pemecahan masalah matematis, *self-regulated learning*, hasil penelitian yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

c. Bab III Metode Penelitian

Didalam bab ini, penulis menyusun beberapa hal yang meliputi metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab IV ini berisi pembahasan hasil penelitian yang mencakup deskripsi hasil penelitian, dan pembahasan penelitian.

e. Bab V Simpulan dan Saran

Pada bab V ini merupakan bab yang didalamnya memuat kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan hasil peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian ini merupakan bagian akhir penutup dari skripsi yang didalamnya memuat daftar pustaka, lampiran, dan daftar riwayat hidup