

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab ini merupakan Bab Pendahuluan yang dimana bermaksud mengantarkan para pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah, dengan membaca pada bagian pendahuluan, pembaca akan mendapatkan gambaran permasalahan dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia ialah salah satu landasan kemajuan suatu bangsa, karena ketika pendidikan suatu bangsa memiliki kualitas baik maka semakin baik juga kualitas bangsa. Di Indonesia pendidikan adalah hal yang paling penting, pendidikan di Indonesia selalu menjadi paling utama, sebab pendidikan dapat melahirkan generasi yang baik sebagai penerus bangsa nantinya. Begitu pentingnya pendidikan sehingga tujuan pendidikan telah diatur dengan jelas dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3. Salah satu kalimat yang berisi pada Undang-undang tersebut mencantumkan tentang “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Sebagai pendidik di Indonesia kita memiliki peran penting yaitu memberikan pengetahuan kepada peserta didik berupa mata pelajaran yang sesuai dalam kurikulum 2013 salah satunya yaitu mata pelajaran matematika. Oleh karena itu, setiap jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi memerlukan pembelajaran matematika. Hal tersebut agar suatu bangsa dapat berfikir kritis, kreatif, inovatif dan logis. Dalam pembelajaran matematika ini sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika pada dunia pendidikan merupakan ilmu yang paling penting bagi setiap orang. Pernyataan tersebut di dukung oleh Misel (dalam Suandito, 2017, hlm. 14) Matematika merupakan ilmu yang mendunia dalam pendidikan dan menjadi dasar ilmu teknologi modern saat ini. Ada banyak alasan tentang perlunya siswa belajar matematika. Cornelius (dalam Abdurrahman dalam Sihotang dan Sihobing, 2018, hlm. 63) menemukan lima alasan belajar matematika karena matematika merupakan 1) alat berfikir dan logis, 2) sarana untuk memecahkan masalah

kehidupan sehari-hari, 3) sebuah cara mengenal pola hubungan dan generalisasi pengalaman, 4) syarat untuk mengembangkan kreatifitas, dan 5) dapat meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Pada kenyataannya matematika memerlukan sebuah peningkatan dalam pendidikan di Indonesia, karena matematika di Indonesia termasuk kategori rendah. Pernyataan yang tertera di atas dapat dibuktikan dengan melihat hasil survey *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada Tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia dalam kemampuan matematika menduduki ranking 74 dari 79 negara dengan memiliki rata-rata skor sebesar 379. Dibandingkan dengan tahun 2015 kemampuan matematika Indonesia memperoleh skor 386 dan pada tahun 2018 mengalami penurunan. Sedangkan indikator serta metode pelaksanaan pada Tahun 2015 dan 2018 sama, yang menjadi pembedanya yaitu, pada Tahun 2015 survey dilaksanakan hanya 70 negara, namun untuk Tahun 2018 bertambah menjadi 79 negara, walaupun demikian tetap terjadi penurunan dari Tahun 2015 ke 2018. Untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa, menurut NCTM (2000) terdapat 5 keterampilan dalam proses pembelajaran matematika yang harus siswa miliki setidaknya salah satu dari: (1) Siswa harus memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah matematika (*mathematics problem solving*); (2) Komunikasi matematika (*mathematics communication*); (3) penalaran dan pembuktian matematika (*mathematics reasoning and proof*); (4) koneksi matematika (*mathematics connection*); (5) representasi matematika (*mathematics representation*). Untuk meningkatkan kemampuan matematika yang dikatakan oleh NCTM sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 tertulis pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 35 Tahun 2018 tentang kurikulum 2013 yaitu: pembelajaran matematika adalah suatu alat ukur yang dipergunakan untuk mengembangkan berpikir siswa dalam matematik. Hal ini berhubungan dengan Permendiknas No. 22 pada Tahun 2006 tentang tujuan pembelajaran matematika yang berisi standar isi matematika yang salah satunya memiliki tujuan menumbuhkan suatu keterampilan matematika dalam merancang kemampuan pemecahan masalah, salah satunya yaitu: mampu mengidentifikasi, dapat menyelesaikan model sesuai konsep yang telah diberikan, mampu memahami permasalahan yang diberikan atau sedang dihadapi, dan memahami solusi yang

didapatkan. Pembelajaran matematika memiliki tujuan yang dikatakan oleh Permendiknas, salah satunya adalah siswa diharapkan memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah matematika. Permendiknas beranggapan tentang kemampuan pemecahan masalah adalah syarat yang harus dimiliki oleh setiap siswa dalam pembelajaran matematika.

Kemampuan pemecahan masalah ialah kemampuan pemecahan masalah yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam matematika. Hal tersebut membuat siswa merasa malas dalam mempelajari kemampuan pemecahan masalah matematis, karena dianggap sangat sulit dipahami. Sedangkan kemampuan pemecahan masalah matematika sangat bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan yang dikatan oleh Firman Allah SWT bahwa setiap masalah akan ada jalan keluarnya, Hal tersebut berbunyi:

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ

Yang artinya dimana “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”. Dalam arti ayat di atas menjelaskan bahwa kita sebagai manusia akan selalu dihadapi dengan masalah, masalah yang datang dalam kehidupan maupun masalah yang ada dalam proses pembelajaran. Namun dalam firman tersebut mengatakan bahwa setiap orang akan mampu menyelesaikan setiap permasalahan yang sedang dihadapi. Pernyataan di atas pun selaras dengan peribahasa sunda yaitu “*Entong sakali-kali nyerah lamun salira rumaos masih keneh aya rasa sanggup*”. Arti dari peribahasa ini ialah jangan sekali-kali menyerah, jika kalian merasa masih sanggup, maka sebesar apapun masalah berusaha terlebih dahulu karena Allah pun tidak akan memberikan masalah melebihi kemampuan umatnya.

Kemampuan pemecahan merupakan suatu keterampilan dalam menyelesaikan sebuah masalah, dimana setiap orang harus memiliki kemampuan tersebut karena berguna untuk kehidupan sehari-hari dan pembelajaran matematika di sekolah. Pernyataan tersebut didukung oleh, Husna (dalam Yustianingsih, dkk, 2017, hlm. 259) menyatakan bahwa keterampilan dasar atau kemampuan diri yang dimiliki serta dikuasi oleh setiap individu dikatakan sebagai kemampuan pemecahan

masalah, karena setiap individu diharapkan mampu memecahkan masalahnya sendiri. Sedangkan menurut Nur & Pablo (2018, hlm. 140) Kemampuan pemecahan masalah matematis ialah suatu cara siswa untuk memahami masalah, merencanakan penyelesaian, memecahkan suatu masalah, dan memeriksa kembali hasil dari penyelesaian tersebut melalui strategi non-rutin. Namun yang dikatakan oleh Kania, dkk. (2020, hlm. 66) Kemampuan pemecahan masalah adalah jantungnya matematika (*Heart of Mathematics*), dan merupakan sebuah tujuan dalam pembelajaran matematika. Oleh sebab itu, kemampuan pemecahan masalah sangat erat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, selain memiliki manfaat yang besar kemampuan ini juga menjadikan pembelajaran matematika lebih mudah. Pernyataan di atas didukung oleh Pinter (dalam Ulandari, dkk. 2019, hlm. 375) bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika tidak hanya mengenai kemampuannya sendiri melainkan tujuan dalam proses pembelajaran seperti siswa dapat mengidentifikasi permasalahan, merumuskan masalah dan hal lainnya namun kemampuan pemecahan masalah sangat bermakna dalam kehidupan sehari-hari. Dari beberapa pendapat yang dikatakan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika banyak berkaitan dengan proses penyelesaian masalah yang tidak bergantung pada rumus baku. Pemecahan masalah diperlukan agar siswa bisa menyelesaikan permasalahan dalam arti yang luas maupun sempit. Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah penting dikuasai dalam pembelajaran matematika.

Sebuah fakta mengatakan bahwa siswa di Indonesia termasuk ke dalam kategori rendah dalam keterampilan siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Hal yang menjadikan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa rendah disebabkan oleh siswa yang cenderung pendiam saat pembelajaran, lebih memilih mengandalkan guru dalam contoh soal, siswa merasa kesulitan saat menghadapi soal pemecahan masalah. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara penelitian yang dilakukan oleh Zulkipli & Ansori (2018, hlm. 35) menjelaskan bahwa di SMP Muhammadiyah 1 Banjarmasin keterampilan siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah tergolong rendah, karena siswa cenderung lebih mengingat rumus daripada memahami soal maupun rumusnya, siswa lebih memilih tidak memahami konsep karena di nilai terlalu sulit dan siswa

lebih memilih rumus yang singkat daripada yang panjang karena lebih mudah diingat. Kesimpulan penjelasan di atas bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika rendah. Sedangkan dalam memecahkan suatu masalah masalah terdapat unsur-unsur yang harus dipahami terlebih dahulu, dalam kemampuan pemecahan masalah matematika terdapat indikator yang harus siswa pahami lebih awal, karena selain dapat memudahkan suatu permasalahan, siswa pun dapat lebih cepat dalam pemecahan masalah matematika. Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah perlu ditingkatkan, yaitu dengan mengajarkan siswa dalam mengontrol dan mengembangkan keterampilan yang dimilikinya untuk terus meningkat bukan menurun dalam pembelajaran, contohnya pada saat menghadapi soal cerita, siswa dapat mengenali masalah yang ada pada soal, ketika siswa mampu mengidentifikasi suatu soal maka kemampuan pemecahan masalah siswa sudah bisa dikatakan meningkat, dengan kemampuan berfikir ketika menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan.

Selain memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah matematika, siswa diharuskan memiliki rasa keyakinan diri dalam dirinya. Seperti yang dikatakan oleh Kurniawati & Suparni (2019, hlm. 60) mengatakan bahwa setiap kemampuan pemecahan masalah selalu dikaitkan dengan keyakinan diri, sebab keyakinan yang dimiliki dapat mempengaruhi hasil kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah atau menyelesaikan suatu masalah. Keyakinan permasalahan di atas yaitu sebuah keyakinan diri atau *self-efficacy*. *Self-efficacy* ini mampu membantu siswa dalam berfikir, merasakan, bertindak, hingga memotivasi diri sendiri. Suatu aspek yang memberikan pengaruh positif dalam keberhasilan siswa disebut juga dengan *self-efficacy*.

Self-efficacy menurut oleh Bandura (2009, hlm.2) merupakan sebuah keyakinan yang dimiliki oleh setiap orang, keyakinan ini memiliki kemampuan dalam mengontrol setiap dirinya dalam berfikir, merasakan sesuatu hal, bertindak sesuai dengan keyakinan yang mereka miliki, *self-efficacy* mempengaruhi setiap tindakan yang akan dilakukan maupun dalam mengatur situasi yang sedang dirakannya. *Self-efficacy* dapat berpengaruh dalam kesuksesan maupun kegagalan pembelajaran matematika, kesuksesan dan kegagalan tersebut dapat dilihat dari siswa termasuk ke dalam kategori *self-efficacy* tinggi atau rendah. Pernyataan di

atas didukung oleh Lunenburg (dalam Utami & Wutsqa, 2017, hlm. 2) bahwa setiap keyakinan akan memiliki sebuah dampak yang mempengaruhi terhadap pembelajaran, motivasi, hingga kinerja yang telah dihasilkan. Pentingnya suatu keyakinan dalam memecahkan sebuah masalah akan sangat berpengaruh dalam keyakinan siswa dalam langkah-langkah penyelesaian masalah yang terjadi pada dirinya.

Mengenai pentingnya *self-efficacy*, Alifia & Rakhmawati (2018, hlm. 45) mengemukakan bahwa setiap siswa akan terbagi menjadi dua golongan, yaitu siswa yang *self-efficacy* tinggi dan *self-efficacy* rendah. Siswa yang memiliki *self-efficacy* tinggi akan memiliki motivasi, keberanian, keteguhan ketika sedang menyelesaikan permasalahan. Sedangkan, *self-efficacy* yang rendah cenderung tidak ingin menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi karena terlalu terlihat sukar mengakibatkan siswa lebih memilih menyerah terlebih dahulu. Seperti yang dikatakan Subaidi (dalam Alifa & Rakhmawati 2018, hlm. 45) perilaku tersebut dapat muncul saat siswa cenderung tidak memiliki keyakinan dalam dirinya ketika siswa sedang menghadapi suatu permasalahan. Sehingga dapat dikatakan bahwa tinggi rendahnya *self-efficacy* seorang siswa akan berpengaruh terhadap keyakinan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

Namun demikian, pentingnya *self-efficacy* siswa masih belum sejalan dengan fakta di lapangan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan Kurniawati & Suparni (2019, hlm. 60) menyatakan bahwa hasil penelitian yang mereka dapatkan menghasilkan *self-efficacy* siswa masih tergolong rendah, dimana skor *self-efficacy* siswa yang diujinya hanya mencapai rata-rata 37,95 dari skor maksimal 100. Selain itu, Ulya, dkk. (2019, hlm.118) mengatakan mengenai *self-efficacy* yang dimiliki siswa masih rendah. Hal ini berdasarkan fakta bahwa ketika diminta untuk maju dan mendemostrasikan pekerjaan rumah yang telah dibuatnya. Selain itu, pada nilai ulangan yang biasa dilakukan pada akhir pembahasan, ujian tengah semester, hingga ujian kenaikan kelas siswa tidak sebanding dengan nilai pekerjaan rumah.

Rendahlan *Self-efficacy* dan kemampuan pemecahan masalah harus diberikan sebuah perlakuan yang lebih inovatif lagi dan untuk mengatasi rendahnya kedua hal tersebut harus diberikan sebuah model pembelajaran. Model yang peneliti gunakan dalam proses penelitian ini yaitu model *Discovery Learning*. Model *Discovery*

Learning merupakan penemuan yang dilakukan oleh siswa itu sendiri yang merupakan hal baru pada dirinya sendiri walaupun sudah diketahui oleh orang. Menurut Amin (dalam Herdiana, 2017, hlm. 133) “*discovery* atau penemuan” ialah suatu kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam menemukan sebuah informasi yang sedang dibahas hingga menghasilkan suatu konsep maupun prinsip dalam pembelajaran dengan hasil penemuannya sendiri. Sedangkan menurut Carin & Sund (dalam Herdiana, 2017, hlm. 133) *Discovery Learning* sebagai “*the mental process of assimilating concepts and principles, learning how to use the mind to discovery*”. Pernyataan tersebut diartikan menjadi proses pembelajaran dengan cara menemukan suatu proses pelatihan mental setiap siswa.

Proses pembelajaran di sekolah, siswa mengalami perubahan secara total sejak tersebarnya virus *covid-19* di Indonesia, sehingga pemerintah memutuskan untuk diberlakukannya peraturan pembatasan jarak sosial (*social distancing*) maupun pembatasan jarak fisik (*physical distancing*) sebagai bagian dari upaya pencegahan penyebaran *covid-19* yang semakin meluas. Masa Pandemi ini telah membuat banyak perubahan dalam pendidikan, kehidupan sosial hingga segala bidang. Khususnya pada bidang pendidikan, pembelajaran selama diperlakukannya jarak mengharuskan proses pembelajaran dilakukan secara *daring*. Proses pembelajaran ini membutuhkan sebuah media pendukung untuk tetap berlangsungnya pembelajaran. Situasi yang tidak pernah dialami oleh setiap guru maupun para siswa ini mengharuskan untuk beradaptasi kembali dan menyesuaikan kondisi sehingga proses pembelajaran tetap dapat terlaksana dengan baik dan tidak mengalami penurunan secara drastis.

Namun dilihat dari situasi dan kondisi pandemik *covid-19* mengakibatkan proses pembelajaran di sekolah tidak dilakukan seperti biasanya, proses pembelajaran pada saat ini dilakukan secara *daring* maupun *luring*. Oleh karena itu, guru harus mencari solusi untuk tetap melaksanakan pembelajaran bagaimanapun situasi dan kondisi saat ini. Memanfaatkan pembelajaran dengan menggunakan fitur *google for education* menjadi solusi yang diambil oleh pendidik dimasa pandemi ini. *Google for education* adalah inovasi yang menarik dari *google* untuk kegiatan belajar mengajar. Layanan yang disajikan dalam *google for education* ada

berbagai macam, diantaranya: *Google Classroom*, *Google Calender*, *Google Mail*, *Google Drive*, dan *Google Docs*. *Google Classroom* sangat disarankan untuk diterapkan dalam kegiatan belajar di Indonesia, karena sesuai dengan kondisi pembelajaran yang terjadi saat ini.

Menurut Julia & Mahrita (2019, hlm. 156) Ruang kelas *google* atau yang sering disapa dengan sebutan *Google Classroom* adalah sebuah fitur pembelajaran melalui *website* untuk pembelajaran tanpa kertas. Sedangkan menurut Ernawati (dalam Uluk, 2021, hlm. 98) menyatakan bahwa *Google Classroom* dirancang khusus untuk memudahkan interaksi antara guru dan siswa di dunia maya. Meskipun pada masa ini pembelajaran *daring* telah selesai namun sekolah yang akan diteliti yaitu masih menerapkan sistem pembelajaran *daring* dan *luring*, oleh karena itu, pembelajaran masih menggunakan bantuan media *Google Classroom*. Melihat begitu pentingnya permasalahan yang terjadi, sebuah solusi harus segera ditemukan sebelum proses pembelajaran mengalami penurunan seperti siswa kesulitan menghadapi soal-soal rutin, siswa kesulitan dalam proses pembelajaran *daring*, terhambatnya kreatifitas siswa dan rendahnya keyakinan diri siswa dalam menghadapi permasalahan dalam soal. Solusi yang dapat menyelesaikan sebuah permasalahan yang terjadi dilakukannya proses pembelajaran dengan metode *daring* maupun *luring*.

Oleh karena itu, peran penting guru dalam memaksimalkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-efficacy* siswa dibutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan proses pembelajaran yaitu dengan model *Discovery Learning* dengan bantuan media *Google Classroom*. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “**Pengaruh Model *Discovery Learning* dengan Berbantuan *Google Classroom* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-efficacy* Siswa SMP**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Berdasarkan hasil penelitian Zulkipli dan Ansori (2018) ditemukan bahwa keterampilan siswa dalam pemecahan masalah masih tergolong rendah karena

siswa cenderung lebih mengingat rumus daripada memahami konsep, dan juga siswa lebih sering menggunakan rumus yang lebih singkat sehingga jawaban yang ditulis lebih diutamakan daripada proses pemecahan masalah tersebut.

2. *Self-efficacy*

Berdasarkan hasil studi pendahuluan Kurniawati & Suparni (2019) dapat diketahui bahwa *self-efficacy siswa* masih tergolong rendah, dimana skor *self-efficacy siswa* yang diujinya hanya mencapai rata-rata 37,95 dari skor maksimal 100. Selain itu, dkk. (2019) mengemukakan bahwa *self-efficacy* yang dimiliki siswa masih rendah. Hal ini berdasarkan fakta bahwa ketika diminta untuk maju dan mendemostrasikan pekerjaan rumah yang telah dibuatnya, Selain itu, juga didasarkan pada nilai ulangan harian dan hasil penilaian tengah semester siswa yang tidak sebanding dengan nilai pekerjaan rumah. Sejalan dengan itu, Astriani (2019) menemukan bahwa rendahnya keyakinan atau rasa percaya diri (*self-efficacy*) siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, yang berakibatkan siswa tidak mampu menunjukkan kemampuan belajarnya. Sehingga berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan tersebut dapat dikatakan bahwa *self-efficacy siswa* di dalam belajar matematika masih rendah.

3. Model *Discovery Learning* Berbantuan *Google Classroom*

Dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan pihak sekolah maupun guru matematika di SMP Negeri 40 Bandung mengatakan bahwa model *Discovery Learning* dengan bantuan *Google Classroom* masih sangat rendah karena guru-guru merasa kesulitan bagaimana cara merealisasikan model ini dengan menggunakan bantuan media.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang disajikan adalah sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* dengan berbantuan *Google Classroom* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model *Discovery Learning*?
2. Apakah *Self-efficacy siswa* yang memperoleh model *Discovery Learning* dengan berbantuan *Google Classroom* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model *Discovery Learning*?

3. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-efficacy siswa* SMP dengan model *Discovery Learning* berbantuan *Google Classroom*

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menelaah:

1. Mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan *Google Classroom* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model *Discovery Learning*?
2. Mengetahui *Self-efficacy siswa* yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan *Google Classroom* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model *Discovery Learning*?
3. Mengetahui korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-efficacy siswa* SMP dengan model *Discovery Learning* berbantuan *Google Classroom*?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-Efficacy*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Secara Teoritis

Diharapkan secara teoritis dalam penelitian yang telah dilakukan untuk memperoleh hasil penelitian memberikan manfaat berupa sebuah gambaran bagi sekolah, agar terus berkembang sesuai dengan kemampuan yang siswa miliki.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, dalam pembelajaran matematika siswa diharapkan dapat memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis dan mempunyai kemampuan *self-efficacy* dalam menyelesaikan masalah terutama pada pelajaran matematika.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada para guru atau calon guru untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun pada saat pembelajaran *daring* agar lebih bervariasi bagi siswa, membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru

dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa terutama pada mata pelajaran matematika dan siswa lebih semangat lagi dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru.

- c. Bagi sekolah, dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pemikiran dan menerapkan inovasi dan referensi baru tentang model *Discovery Learning*.
- d. Bagi peneliti, dalam penelitian ini peneliti diharapkan dapat memperoleh jawaban dari permasalahan yang ada dalam pengalaman menerapkan model *Discovery Learning* kepada siswanya.

F. Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian, ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan agar tidak terjadi perbedaan persepsi, antara peneliti dengan pembaca :

1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu proses dalam menyelesaikan masalah dalam bentuk keyakinan maupun pengetahuan yang dimiliki setiap orang.

2. *Self-efficacy*

Self-efficacy merupakan keyakinan diri seseorang terhadap kemampuan dalam mengatur dan menyelesaikan masalah untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

3. Model *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memahami konsep atau prinsip-prinsip dengan mencoba menemukan sendiri informasi maupun pengetahuan. Dalam menjalankan model *Discovery Learning* ini meliputi langkah-langkah yang harus siswa perhatikan mulai dari: *Stimulation* (pemberian rangsangan), *Problem statemen* (identifikasi masalah), *Data collection* (Pengumpulan data), *Data processing* (Pengolahan data), *Verification* (Pembuktian), *Generalization* (Menarik kesimpulan).

4. *Google Classroom*

Google Classroom merupakan fitur yang disediakan oleh *google* dan bisa dihubungkan dengan email, sehingga mudah untuk diakses. *Google Classroom* ini didesain untuk membantu para guru maupun siswa melaksanakan pembelajaran secara *paperless*.