

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I ini, peneliti membahas gambaran arah permasalahan dan pembahasan. Bab ini berisi latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika penyusunan atau penulisan skripsi.

A. Latar Belakang

Manusia diciptakan Allah SWT sebagai khalifah di muka bumi dengan kemampuan akal untuk memperoleh berbagai ilmu pengetahuan. Firman Allah SWT yang terdapat dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11 berbunyi,

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Ayat tersebut menerangkan bahwa Allah SWT akan mengangkat derajat orang yang beriman yaitu melaksanakan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya, demikian pula orang berilmu yang menggunakan ilmunya untuk menegakkan agama Islam. Berdasarkan ayat tersebut dapat dipahami bahwa orang-orang yang beriman dan berilmu mempunyai derajat yang paling tinggi di sisi Allah SWT.

Ilmu pengetahuan juga dapat membentuk karakter pribadi seseorang, sesuai dengan pandangan *hirup urang sunda*, yaitu *silih asah*, *silih asih*, *silih asuh*, *silih wawangi*. Menurut H.R Hidayat Suryalaga *silih asah* artinya mendidik dalam memperbanyak ilmu dan pengalaman, *silih asih* artinya menyayangi dengan ketulusan hati, *silih asuh* artinya menjaga keselamatan satu sama lain, *silih wawangi* artinya menumbuhkan hal baik untuk mendukung kebaikan satu sama lain (Rahmah, 2020, hlm. 793).

Salah satu cara untuk memperoleh ilmu pengetahuan yaitu melalui pendidikan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menjelaskan pendidikan sebagai salah satu upaya untuk membangun kegiatan pembelajaran yang meningkatkan keaktifan siswa dalam mengembangkan potensi dalam dirinya secara terencana untuk memiliki dasar potensi lahir dan batin yang diperlukan untuk dirinya maupun lingkungan sekitar. Pendidikan dapat mengembangkan kemampuan diri seseorang dalam menghadapi perubahan zaman. Upaya yang dapat dilakukan untuk

melahirkan generasi pendidikan yang berkualitas adalah dengan pelaksanaan pembelajaran matematika.

Dasar ilmu perkembangan dan teknologi modern yang memiliki peranan penting untuk bidang yang lain adalah ilmu matematika. Dalam *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM, 2000, hlm. 5) matematika menjadi salah satu kompetensi yang dapat memberikan jalam untuk produktivitas masa depan. Fokus pembelajaran matematika itu sendiri adalah kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, analitis, dan kreatif (Sabina, 2019, hlm. 202). Matematika juga menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi semua lapisan masyarakat terutama seluruh jajaran pendidikan. Sehingga, pembelajaran matematika dilaksanakan disetiap jenjang pendidikan mulai dari jenjang paling dasar yaitu Sekolah Dasar (SD) hingga jenjang Perguruan Tinggi (PT).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Mata Pelajaran Matematika salah satu tujuan pembelajaran matematika yaitu agar siswa mampu memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Sebagian besar pembelajaran matematika adalah belajar konsep, yang dapat dilihat dari sebuah proses pembelajaran bagaimana pendidik mengajarkan konsep dan kemampuan siswa untuk memahami konsep yang diberikan tersebut. Salah satu jenjang pendidikan yaitu Madrasah Tsanawiyah (MTs) sebagai jenjang pendidikan dasar yang memiliki tujuan dalam mewujudkan landasan persiapan siswa yang berkualitas untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya (Mawaddah & Maryanti, 2016, hlm. 76).

Pandangan umum mengenai sifat matematika yang abstrak, membuat kebanyakan siswa menganggap matematika itu sulit. Siswa juga beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan menakutkan disertai guru matematika yang sering dijuluki *killer* menjadi pemicu rasa malas siswa untuk memasuki kelas pelajaran matematika, sehingga mengakibatkan banyak siswa keluar ketika jam pelajaran matematika, dan kenyataan ini terjadi mulai dari sekolah dasar sampai universitas (Kamarullah, 2017, hlm. 24). Faktor internal bukan menjadi alasan utama siswa tidak menyukai pelajaran matematika,

melainkan terdapat faktor eksternal yang juga ikut mempengaruhi seperti pandangan dari beberapa orang tua, teman dan orang di sekitar siswa. Salah satu penyebab kesulitan pelajaran matematika yaitu disebabkan oleh banyaknya kekeliruan pemahaman dari konsep yang diberikan (Ruseffendi, 2006, hlm. 156).

Berdasarkan beberapa tujuan pembelajaran yang sangat penting dimiliki salah satunya adalah kemampuan pemahaman konsep matematis. Pemahaman disini berarti bahwa siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga lebih memahami konsep yang diajarkan (Ruswana & Zamnah, 2018, hlm. 384). Berdasarkan pentingnya pemahaman konsep ini, peran guru dalam memberi arahan dan bimbingan menjadi hal yang paling penting ketika melaksanakan pembelajaran. Guru menjadi salah satu unsur yang sangat penting dalam usaha menanamkan pemahaman konsep terhadap siswa (Radiusman, 2020, hlm. 6).

Dalam pelaksanaan pembelajaran matematika terdapat dua faktor yang akan menjadi pengaruh dari kesalahan konsep yaitu faktor guru dan faktor siswa. Dari faktor guru, kebanyakan guru masih kurang tepat dalam memilih pendekatan serta metode pembelajaran yang sesuai untuk materi yang akan disampaikan. Selain itu, guru kurang menguasai konsep materi yang akan diberikan, sehingga dapat menyebabkan kemungkinan kesalahan dalam penyampaian konsep pada siswa. Sedangkan dari faktor siswa, minat belajar matematika dalam diri siswa masih kurang sehingga siswa kurang serius dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, kebanyakan siswa hanya menghafal rumus atau konsep yang dikomunikasikan, namun mereka tidak paham akan konsep tersebut. Sehingga siswa tetap kesulitan dalam pengaplikasian konsep untuk permasalahan yang beragam.

Kualitas kemampuan pemahaman konsep matematis realitanya tidak sesuai dengan apa yang diharapkan berdasarkan pentingnya kemampuan pemahaman konsep itu sendiri. Dilihat berdasarkan masih ditemukannya beberapa fakta yang menunjukkan nilai matematika yang relatif rendah untuk siswa yang ada di Indonesia. Hasil survei *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) yang merupakan suatu studi internasional dalam bidang matematika dan sains melaksanakan survei mengenai pencapaian prestasi matematika dan sains pada tahun 2015, skor rata-rata prestasi matematika kelas 8 siswa Indonesia menduduki peringkat ke-45 dari 50 negara peserta yang mengikuti survei (Prahara,

2017). Selain itu, hasil survei yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang merupakan suatu bentuk evaluasi kemampuan dan pengetahuan dalam bidang matematika, sains, dan bahasa pada tahun 2015, untuk bidang matematika Indonesia berada pada peringkat ke-64 dari 70 negara (OECD, 2015). Hasil PISA pada tahun 2018 juga menunjukkan skor rata-rata matematika mencapai 379, hasil tahun 2018 ini menurun dari hasil tahun sebelumnya yang mencapai skor 389 (Tohir, 2019).

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Diana, dkk. (2020) menyatakan pemahaman konsep matematis siswa tergolong masih di bawah rata-rata. Fatqurhohman (2016) yang menunjukkan bahwa siswa belum dapat dengan baik menggunakan konsep-konsep matematika dalam menyelesaikan masalah. Hasil penelitian Suraji, dkk. (2018) yang menyatakan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) masih rendah terutama dalam masalah kontekstual. Hasil penelitian Kartika (2018) juga menyatakan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa masih rendah pada materi bentuk aljabar.

Begitu juga dengan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di salah satu Madrasah Tsanawiyah (MTs) daerah Ciamis yaitu MTs Negeri 2 Ciamis. Melalui proses wawancara dan data yang didapatkan oleh peneliti menunjukkan masih rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Informasi tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran matematika di MTs Negeri 2 Ciamis yang menyatakan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa masih dalam kategori rendah. Pendapat tersebut diperkuat oleh data nilai hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) tahun akademik 2022/2023 yang didapatkan dari Bu Titin berdasarkan perhitungan rata-rata nilai PAS masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 42,02.

Rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dan kenyataan siswa yang berperan sebagai subjek dalam pembelajaran kurang dilibatkan dalam proses menemukan sendiri konsep-konsep yang harus dikuasainya mengakibatkan siswa tidak dapat mengeksplorasikan ide pemikiran sehingga akan berpengaruh terhadap *self-regulated learning* siswa (Sabina, 2019, hlm. 202). Zimmerman (1989, hlm. 329) mengungkapkan siswa yang memiliki *self-regulated*

learning merupakan siswa memiliki metakognisi, motivasi dan berpartisipasi aktif secara perilaku dalam proses pembelajaran mereka sendiri. *Self-regulated learning* adalah sikap keaktifan siswa secara individu untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara pengontrolan diri, meningkatkan motivasi, dan dapat mengaplikasikan apa yang telah dipelajarinya dalam menyelesaikan masalah (Sabina, 2019, hlm. 202). Hal ini berarti siswa diberi kebebasan dan keleluasaan dalam proses pembelajaran.

Siswa yang belum memiliki *self-regulated learning* akan kesulitan dalam menerima dan memahami suatu pembelajaran. Hidayat, dkk. (2020) menuliskan hasil penelitian bahwa *self-regulated learning* siswa masih tergolong rendah dimana berdasarkan tes beberapa komponen hasil yang terendah adalah pada aspek tanggung jawab dan inisiatif belajar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari (2013) juga menunjukkan hasil penelitiannya bahwa siswa masih memiliki nilai yang belum tuntas, mencontek pada saat ulangan dan pekerjaan rumah teman, kurang memanfaatkan fasilitas perpustakaan, terlambat mengumpulkan tugas, siswa suka berbicara atau melakukan kegiatan lain pada waktu diterangkan oleh guru, lebih suka membicarakan hal-hal yang tidak relevan dalam pelajaran. Begitu juga dengan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di MTs Negeri 2 Ciamis melalui proses wawancara dengan salah satu guru *self-regulated learning* siswa masih tergolong rendah, terlihat dari kurangnya kemampuan siswa dalam mengatur strategi belajar yang efektif serta kurangnya inisiatif belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, hal ini ditunjukkan masih banyaknya kasus siswa bolos kelas ketika jam pelajaran matematika.

Rendahnya pemahaman konsep matematis dan *self-regulated learning* siswa menjadi pengaruh besar dalam rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu penyebabnya adalah kesalahan guru dalam memilih model pembelajaran yang kurang membuat siswa aktif ketika proses pembelajaran. Karena kesalahan pemilihan model tersebut akan mengurangi rasa ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran matematika. Model pembelajaran yang berfokus pada keaktifkan siswa dalam proses pembelajaran salah satunya adalah model *discovery learning*. Hasil penelitian Maulida (Mawaddah & Maryanti, 2016, hlm. 77) menunjukkan adanya pengaruh model *discovery learning* terhadap kemampuan pemahaman

konsep matematis siswa dimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan model *discovery learning* berada pada kriteria sangat baik.

Bruner (Idayesti, 2020) mengemukakan bahwa model *discovery learning* adalah suatu proses pembelajaran dimana siswa sendiri tidak diberikan materi sampai akhir melainkan siswa sendiri yang secara aktif menemukan materi yang akan diajarkan. Model *discovery Learning* menekankan keaktifan belajar dari seorang siswa, berorientasi pada proses penemuan, guru berperan sebagai fasilitator saja hingga siswa menemukan sendiri konsep yang akan ia dapatkan. Model *discovery learning* memberikan kebebasan pada siswa dalam menemukan informasi melalui proses pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan berupa konsep maupun prinsip yang belum diketahuinya sendiri. *Discovery* akan terjadi ketika siswa ikut terlibat, khususnya dalam penggunaan kemampuan kognitifnya dalam proses penemuan suatu konsep dan prinsip itu sendiri (Mahendra dan Suparya, 2021, hlm. 25).

Penerapan suatu model pembelajaran dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Mashuri (2019, hlm. 4) media pembelajaran adalah semua yang digunakan untuk kegiatan belajar yang berfungsi sebagai penyalur pesan/informasi yang dapat merangsang proses pemikiran, perasaan, minat dan daya tarik dari siswa sehingga proses interaksi dalam pembelajaran antara guru dan siswa dapat berlangsung sebaik-baiknya. Media pembelajaran dapat menjadi sebuah daya tarik siswa dalam mengikuti suatu pembelajaran.

Wahab (2016) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, guru sebagai pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yaitu interaksi antara guru, siswa, serta sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, saat ini banyak pilihan media pembelajaran interaktif yang dapat dipilih oleh guru sebagai alat bantu proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi dan ilmu komunikasi (TIK) menjadi salah satu upaya dalam pembelajaran yang dilakukan seorang pendidik dengan bantuan teknologi dalam

penyampaian materi bertujuan agar siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan selama mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu pilihan pembelajaran berbasis teknologi adalah aplikasi *quizizz*. Aplikasi berbasis *game* tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan *quizizz* dapat memicu ketertarikan siswa salah satunya untuk jenjang MTs, dimana siswa masih gemar bermain menyebabkan guru diharuskan dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan agar membuat siswa merasa tertarik, nyaman dan senang untuk belajar matematika. Selain itu, penggunaan *quizizz* juga akan berpengaruh terhadap proses kemampuan pemahaman konsep dan *self-regulated learning* siswa, dengan ketertarikan siswa terhadap *quizizz* akan memicu rasa ingin belajar siswa tanpa banyak arahan dari guru itu sendiri yang kemudian akan mempengaruhi proses pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru.

Aplikasi *quizizz* adalah salah satu pilihan media pembelajaran yang interaktif. *quizizz* merupakan sebuah media pembelajaran berbasis *web tool* yang digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif. Sehingga aplikasi *quizizz* merupakan sebuah aplikasi pendidikan yang dikaitkan dengan *game*. Menurut Samet aplikasi *quizizz* merupakan sebuah alternatif pilihan terbaik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat diakses dengan mudah tersedia di aplikasi *mobile* seperti *android* dan *app store* serta berupa situs web (Mahendra & Suparya, 2021, hlm. 26). Aplikasi *quizizz* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketertarikannya menggantikan ujian berbasis tes tertulis menggunakan pulpen dan kertas menjadi ujian berbasis *game* menggunakan *smartphone*. Fitur yang ditawarkan oleh aplikasi *quizizz* juga sangat menarik dan akan lebih mempermudah seorang guru dalam menerima hasil belajar siswa karena akan jauh lebih cepat daripada biasanya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang **“Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan *Self-Regulated Learning* Melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Siswa MTs”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil survei *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) pada tahun 2015, skor rata-rata prestasi matematika kelas 8 siswa Indonesia menduduki peringkat ke-45 dari 50 negara peserta yang mengikuti survei (Diana, Marrethi & Pamungkas, 2020, hlm. 25).
2. Berdasarkan *Organization of Economic Co-operation and Development* (OECD, 2015) hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2015, untuk bidang matematika Indonesia berada pada peringkat ke-64 dari 70 negara (Diana, Marrethi & Pamungkas, 2020, hlm. 25). Hasil tes PISA tahun 2018 terus menunjukkan penurunan dimana Indonesia berada pada peringkat ke-73 dari 79 negara, dimana skor rata-ratanya adalah 379 (Tohir, 2019).
3. Berdasarkan informasi hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran matematika di MTs Negeri 2 Ciamis kemampuan pemahaman konsep dan *self-regulated learning* siswa masih tergolong rendah.
4. Berdasarkan informasi hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran matematika di MTs Negeri 2 Ciamis *self-regulated learning* siswa masih tergolong rendah, terlihat dari kurangnya kemampuan siswa dalam mengatur strategi belajar yang efektif serta kurangnya inisiatif belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.
5. Berdasarkan data nilai hasil PAS tahun akademik 2022/2023 yang didapatkan dari salah satu guru di MTs Negeri 2 Ciamis rata-rata nilai masih dibawah KKM yaitu 42,02.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh model *discovery learning* berbantuan aplikasi *quizizz* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?

2. Apakah *self-regulated learning* siswa yang memperoleh model *discovery learning* berbantuan aplikasi *quizizz* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dan *self-regulated learning* siswa yang memperoleh model *discovery learning* berbantuan aplikasi *quizizz*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh model *discovery learning* berbantuan aplikasi *quizizz* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional
2. Mengetahui *self-regulated learning* siswa yang memperoleh model *discovery learning* berbantuan aplikasi *quizizz* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional
3. Mengetahui terdapat korelasi antara kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dan *self-regulated learning* siswa yang memperoleh model *discovery learning* berbantuan aplikasi *quizizz*

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam bidang pendidikan khususnya pembelajaran matematika dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis dan *self-regulated learning* siswa.

2. Manfaat Kebijakan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan arahan dalam pengembangan pembelajaran matematika MTs lebih efektif dan mendapat hasil yang lebih baik.

3. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, memberikan referensi dalam mengembangkan model *discovery learning* berbantuan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis dan *self-regulated learning* siswa

- b. Bagi guru, model *discovery learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan pemahaman konsep matematis dan *self-regulated learning* siswa yang inovatif dan berpusat pada siswa.
- c. Bagi siswa, model *discovery learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik dengan meningkatnya pemahaman konsep matematis dan *self-regulated learning* siswa.
- d. Bagi peneliti, dapat dijadikan pembelajaran untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh ketika terjun ke dunia pendidikan.
- e. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

F. Definisi Operasional

Peneliti membatasi istilah-istilah yang berkaitan dengan judul “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan *Self-Regulated Learning* Siswa MTs Melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz*” untuk menghindari berbagai kekeliruan pemahaman yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman konsep matematis adalah kemampuan siswa untuk mengemukakan kembali suatu ide yang telah dikomunikasikan sebelumnya, serta dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran matematika.
2. *Self-regulated learning* adalah sikap mandiri belajar siswa dalam mengatur diri sendiri untuk belajar, berinisiatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan rasa percaya diri dan tanggung jawab ketika melakukannya baik dengan bantuan orang lain maupun tidak.
3. *Discovery learning* adalah model pembelajaran memusatkan siswa dimana dalam prosesnya siswa dibimbing melalui proses pengamatan atau percobaan dimana siswa tidak hanya menyerap apa yang didengar atau dibaca, melainkan menemukan fakta dan kebenaran suatu solusi dari permasalahan.
4. Aplikasi *quizizz* adalah salah satu pilihan media pembelajaran interaktif dan alat penilaian formatif berupa kuis berbasis *game* yang menyenangkan dan dapat diakses dengan mudah melalui komputer, tablet maupun *smartphone* secara gratis.
5. Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah yaitu model pembelajaran ekspositori.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika skripsi berisi mengenai urutan penulisan dari setiap bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab I hingga bab V. Adapun rinciannya sebagai berikut:

1. Bagian awal penulisan akan berisi cover, lembar pengesahan skripsi, moto, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.
2. Bab I Pendahuluan akan berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.
3. Bab II Kajian Teori akan berisi kemampuan pemahaman konsep matematis, *self-regulated learning*, model pembelajaran *discovery learning*, aplikasi *quizizz*, *discovery learning* berbantuan aplikasi *quizizz*, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.
4. Bab III Metode Penelitian akan berisi metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.
5. Bab IV Hasil Penelitian akan berisi hasil penelitian, temuan dan pembahasan penelitian.
6. Bab V Kesimpulan dan Saran
7. Bagian akhir skripsi akan berisi daftar pustaka dan lampiran yang meliputi lampiran perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, hasil uji coba instrumen, data hasil penelitian, analisis data hasil penelitian, hasil pengerjaan siswa, dokumentasi pelaksanaan penelitian, jadwal pelaksanaan penelitian, berita acara, surat-surat dan riwayat hidup.