

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab I ini, peneliti membahas tentang konteks awal permasalahan, pengidentifikasian masalah sebagai panduan untuk merumuskan permasalahan, tujuan dari penelitian, manfaat dari penelitian, definisi operasional dari masing-masing variabel dependen dan independen, serta sistematika skripsi. Berikut ini adalah penjelasan untuk paparan tersebut.

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan melibatkan proses pengembangan nilai, pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam membentuk kepribadian seseorang. Seperti yang tertuang dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, mendefinisikan pendidikan adalah usaha sengaja atau terencana untuk melaksanakan pembelajaran yang akan berlangsung dan memfasilitasi peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi diri mereka dalam berbagai aspek kepribadian, kecerdasan, pengendalian diri, akhlak mulia, dan keagamaan, serta tak luput mengembangkan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, maupun negara. Pendidikan di Indonesia berusaha untuk meningkatkan wawasan masyarakatnya serta memberantas kekurangan intelektual, hal ini sesuai dengan pernyataan Fitriani (2015, hlm. 341). Oleh karena itu, pendidikan sangatlah penting karena membantu manusia untuk menemukan keseimbangan dalam hidup. Adapun firman Allah yang mencerminkan hal tersebut tertuang pada QS Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi,

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ فَأَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا بِرَفْعِ اللَّهِ
الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Maksud dari ayat tersebut adalah bahwa seorang muslim yang tidak memiliki ilmu tidak akan beriman, dan orang yang berilmu membutuhkan iman untuk menggunakannya di jalan Allah SWT. Maka dari itu, pendidikan sangat penting terutama bagi seorang muslim untuk menghindari kekurangan intelektual, karena Allah SWT menjelaskan bahwa dengan menggabungkan ilmu dan iman serta tidak membeda-bedakan keduanya dipastikan bahwa derajat manusia akan ditinggikan melebihi derajat orang lain melalui ilmu pengetahuan dan keyakinan. Ayat ini pun sesuai dengan karakteristik orang sunda yaitu pengkuh agamana (*spiritual*

quotient), luhung elmuna (*intelligence quotient*), jembar budayana (*emotional quotient*), rancage gawena (*adversity quotient*). Hal tersebut menunjukkan keyakinan yang teguh, kebijaksanaan, kecakapan, dan ketangkasan. Khususnya pada “luhung elmuna” yang dimana memiliki makna yaitu pelajar yang sangat kompetitif, terlebih yang unggul dalam sains dan teknologi serta berdaya saing tinggi. Karenanya pendidikan menjadi faktor yang sangat krusial bagi generasi penerus bangsa untuk memelihara kebudayaan dan tidak hanya sebatas meningkatkan taraf pendidikan. Sehingga pendidikan harus selalu diprioritaskan, salah satunya dengan mempelajari matematika.

Matematika menjadi subjek yang memegang peran krusial dalam banyak aspek kehidupan karena penting dalam berbagai bidang, terutama dalam hal pengetahuan dan teknologi. Hal tersebut dapat ditemukan dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan, “Mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum wajib dan harus diajarkan kepada siswa dari tingkat sekolah dasar hingga menengah adalah matematika”. Maka dari itu, alasan matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di berbagai tahap-tahap pendidikan karena matematika bukan hanya tentang menghitung atau memecahkan permasalahan, tetapi juga tentang pengembangan berbagai keterampilan berpikir yang dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan. Belajar matematika memberikan dasar yang kokoh bagi pengembangan kemampuan dalam pemecahan masalah, berpikir kritis, dan pengambilan keputusan yang efektif. Hal ini sesuai dengan tujuan Pembelajaran Matematika No. 22 Tahun 2006 (Depdiknas, 2006) yaitu:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Sama halnya dengan *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM, 2000, hlm. 29) mengatakan bahwa ada lima kemampuan matematika diantaranya: (1) pemecahan masalah (*problem solving*), (2) komunikasi (*communication*), (3) koneksi (*connections*), (4) penalaran (*reasoning*), dan (5) representasi (*representation*). Tetapi dilihat dari hasil PISA (*Programme for International Students Assessment*) kemampuan matematika di Indonesia berada pada tingkat yang sangat mengkhawatirkan, hal tersebut dikarenakan pada hasil PISA tahun 2018 Indonesia mendapatkan skor rata-rata 379 yang membuat Indonesia menduduki posisi 73 dari 79 negara partisipan. Sedangkan rerata dari negara *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) adalah 489.

Hasil penelitian yang dilakukan Bidasari (2017, hlm. 64) menunjukkan bahwa salah satu penyebab rendahnya kemampuan matematika di Indonesia karena faktor evaluasi dan soal biasanya hanya berlevel rendah. Sedangkan dalam Taksonomi Bloom pembagian ranah kognitif diklasifikasikan menjadi enam tingkatan, yaitu: mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mengkreasi (C6). Sayangnya di Indonesia siswa hanya terbiasa diberikan soal pada level C1, C2, dan sebagian C3, sedangkan soal untuk tes berstandar internasional PISA tidak hanya soal yang mengukur kemampuan menyelesaikan soal biasa, tetapi dilihat dari kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dimulai dari menganalisis, memformulasikan, hingga mengkomunikasikan gagasan kepada orang lain.

Kemampuan pemecahan masalah menjadi salah satu kompetensi utama dari tujuan pembelajaran matematika, dikemukakan bahwa siswa memerlukan kemampuan pemecahan masalah untuk menghadapi dan mengatasi tantangan pada pembelajaran matematika di kelas. Hal ini diperkuat oleh (NCTM, 2000):

1. Pemecahan masalah adalah elemen penting dari matematika.
2. Matematika mempunyai beragam aplikasi dan penerapan dalam kehidupan nyata.
3. Terdapat motivasi intrinsik yang melekat pada pemecahan masalah matematika.
4. Menyelesaikan masalah matematika dapat memberikan kepuasan dan kesenangan.
5. Melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan teknik dalam memecahkan masalah.

Intan & Putra (2022, hlm. 99) mengatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah seseorang akan semakin berkembang ketika ia sering dihadapkan pada isu-isu baru dan beragam. Maka dari itu, salah satu sasaran utama dalam pembelajaran matematika adalah meningkatkan keterampilan dasar untuk mendapat kemampuan dalam memecahkan masalah. Dimana perlunya latihan secara terus-menerus agar dapat menghadapi tantangan hidup yang selalu datang dengan masalah yang lebih kompleks.

Namun pada kenyataannya, kondisi kemampuan pemecahan masalah di Indonesia masih rendah. Pendapat tersebut didukung oleh penelitian yang telah dilakukan Ernawati *et. al.* (2020, hlm. 224) mengemukakan bahwa dalam konten kuantitas mengenai kemampuan pemecahan masalah dalam menyelesaikan soal PISA, ketika subjek diminta menjawab soal-soal PISA tidak mampu menyelesaikan soal matematika dengan baik karena hanya dapat memenuhi satu indikator yaitu mengidentifikasi masalah, dan tidak dapat memenuhi indikator merencanakan atau menyelesaikan masalah, dan pemeriksaan. Penelitian lain menurut Oktaviana *et. al.* (2018, hlm. 53) mengatakan bahwa dalam konteks perubahan dan hubungan, penelitian menunjukkan peserta didik menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika model PISA karena kurangnya pemahaman terhadap pertanyaan yang diajukan, kesulitan dalam memahami pertanyaan dengan baik, dan kurang teliti dalam memberikan jawaban. Hal tersebut dikarenakan dalam pemecahan masalah tidak hanya mengandalkan pengetahuan dari konsep yang dimiliki peserta didik, melainkan perlu adanya pemahaman terhadap permasalahan yang dihadapinya.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Putra *et. al.* (2018, hlm. 85) mengatakan, “Dari 34 siswa hanya satu orang yang dapat mengatasi soal pemecahan masalah yang diberikan, yaitu sebesar 58,82% siswa melakukan kesalahan dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah”. Dan penelitian Putra *et. al.* (2018, hlm. 63) lainnya mengatakan, “Tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah, dimana dari 35 hanya 6 siswa yang menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, sekitar 60% siswa menunjukkan kesalahan dalam memahami masalah pada tingkat yang sangat

tinggi. Kondisi ini menunjukkan siswa belum terbiasa mengerjakan soal-soal matematika non rutin”. Peneliti lain Kania *et. al.* (2020, hlm. 67) mengemukakan, “KPMM peserta didik di SMP masih harus ditingkatkan, karena dilihat dari hasil penilaian harian matematika sebelumnya tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)”. Kondisi ini juga didukung oleh hasil interviu peneliti dengan seorang guru matematika di SMPN 10 Cimahi. Guru tersebut mengungkapkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih belum memadai. Hal ini terlihat dari jawaban ujian siswa yang tidak mencerminkan langkah-langkah dalam pemecahan masalah, serta adanya kesalahan konseptual, prosedural, dan teknis.

Selain aspek kognitif, juga harus memperhatikan aspek afektif karena kedua aspek tersebut saling berkesinambungan. Hal tersebut diharapkan dapat mempengaruhi aspek kognitif sehingga berpengaruh kepada hasil belajar yang akan dicapai. Seperti yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 mengenai pelaksanaan kurikulum menjelaskan mengenai pentingnya aspek afektif dalam pembelajaran matematika diuraikan pada tujuan kurikulum tahun 2013 mengatakan, “Aspek afektif menjadi salah satu kompetensi pencapaian dalam kegiatan pembelajaran di kelas”. Afektif yang perlu ada dalam diri siswa adalah percaya diri (*self-confidence*), pentingnya *self-confidence* dalam dunia pendidikan tercantum dalam Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang standar isi, yang mengatakan, “Kepentingan memiliki kepercayaan diri menjadi salah satu sikap yang esensial bagi siswa, karena dalam proses pemecahan masalah matematika diperlukan rasa percaya diri yang kuat”. Permendikbud Nomor 68 tahun 2013 tentang kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMP/MTs menyatakan bahwa beberapa kompetensi dasar dalam mata pelajaran matematika, antara lain:

1. Memecahkan masalah membutuhkan penggunaan logika, pemikiran kritis, analisis analitis, konsistensi, tanggung jawab, responsif, dan ketekunan.
2. Memiliki minat, kepercayaan diri, dan minat yang tinggi terhadap matematika serta keyakinan terhadap nilai dan manfaat matematika, yang dibentuk oleh pengalaman belajar.
3. Menghargai ide dan kerja keras teman dalam interaksi kelompok dan kegiatan sehari-hari dengan mempertahankan sikap terbuka, sopan, dan tidak memihak.

Penelitian Tresnawati *et. al.* (2017, hlm. 120) mengatakan, “Ketika siswa memiliki kepercayaan diri maka cenderung lebih berani dalam mengambil langkah

penyelesaian soal dan memiliki ide yang banyak dalam penyelesaian soal atau memiliki lebih dari satu cara dalam menyelesaikan soal”. Maka dari itu *self-confidence* berpengaruh dalam proses belajar. Namun pada kenyatannya, *self-confidence* masih termasuk rendah. Hal ini dibuktikan oleh temuan penelitian *Third International Mathematics and Science Study* (TIMSS) menunjukkan bahwa siswa Indonesia masih kurang percaya diri dengan kemampuan matematika mereka, yaitu di bawah 30%. Hal tersebut didukung oleh Rudiya, *et. al.* (2019, hlm. 3) menyatakan, “Tingkat *self-confidence* peserta didik Indonesia ada pada ranking 40 dengan total Negara 46 negara, dengan persentase 3% peserta didik yang percaya diri, 52% cukup percaya diri, dan 45% tidak percaya diri”. Selanjutnya Fitayanti *et. al.* (2022, hlm. 336) mengatakan bahwa salah satu permasalahannya adalah siswa merasa malu ketika harus menyelesaikan tugas matematika di depan kelas, perasaan takut dan tegang ketika diberi soal matematika, serta tingginya tingkat kecurangan dalam mengerjakan tes matematika dikarenakan kurangnya kepercayaan pada kemampuan mereka sendiri.

Begitu pun pada hasil observasi Ulfa *et. al.* (2019, hlm. 401) mengatakan bahwa ketika siswa diminta untuk tampil ke depan dan mengerjakan sebuah soal, mereka merasa enggan dan takut salah ketika berada di depan kelas, meskipun sebenarnya jawaban yang mereka berikan sudah benar. Kondisi ini juga didukung dalam hasil wawancara dengan seorang guru Matematika di SMPN 10 Cimahi, didapatkan konfirmasi bahwa peserta didik cenderung memilih untuk diam dan meminta teman mereka untuk mempresentasikan jawaban di depan kelas. Hal ini disebabkan oleh rasa takut dan kurangnya keberanian mereka serta meragukan kebenaran jawaban yang mereka miliki. Selain itu, siswa sering kali meminta petunjuk tentang langkah-langkah yang harus diambil karena adanya rasa takut dan keraguan dalam diri mereka. Penyebabnya adalah kurangnya kepercayaan diri peserta didik akan jawaban yang dimiliki.

Berdasarkan pemaparan diatas, kepercayaan diri siswa sama pentingnya dengan kemampuan pemecahan masalah matematis. Sehingga untuk memfasilitasi kedua aspek tersebut keterlibatan guru sangatlah penting. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang sesuai untuk menangani keduanya, model CORE adalah salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan. Model

pembelajaran ini termasuk model konstruktivisme, di mana tujuannya adalah membantu siswa dalam pemecahan masalah melalui serangkaian tahapan. Tahapan tersebut melibatkan siswa dalam menjelaskan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, menerapkan, dan menyimpulkan. Dengan mengorganisir dan mengintegrasikan pengetahuan serta mendorong siswa untuk berpikir tentang apa yang mereka pelajari, model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa. Diah (Ulfa *et. al.* 2019, hlm. 407) menyatakan, “Penerapan pembelajaran CORE memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, dan hasilnya lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional”. Selanjutnya penelitian Sugiarni *et. al.* (2020, hlm. 127) menunjukkan, “*Self-confidence* siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran CORE sebagian besar positif dilihat dari persentase jawaban dari angket siswa”. Maka dari itu dengan model pembelajaran ini siswa dapat mengekspresikan ide-ide mereka, memecahkan masalah, meningkatkan pengetahuan dengan cara yang unik, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat, mencari solusi, dan memperkuat kepercayaan diri. Melalui penggunaan model pembelajaran ini, siswa akan mengalami berbagai pengalaman yang beragam, dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah matematika dan mengembangkan kepercayaan diri mereka dalam bidang matematika.

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan informasi dalam pendidikan matematika, sehingga sangat diperlukan bagi generasi milenial. Salah satunya dengan pemanfaatan perangkat lunak pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi karena dalam pembelajaran di era serba digitalisasi seperti sekarang ini dituntut untuk terintegrasi dengan basis pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, diharapkan peserta didik dapat mengarahkan perhatiannya sehingga menimbulkan motivasi belajar yang berdampak positif bagi keaktifan dalam mendapatkan hasil belajar yang optimal. Selain itu agar pembelajaran semakin menarik dan terkesan tidak monoton, maka digunakan media pembelajaran yang mempunyai sifat interaktif serta mengutamakan komunikasi, kerja sama dan

dapat menimbulkan interaksi antar peserta didik melalui permainan sehingga ini juga bisa menciptakan motivasi dalam belajar. Saat ini, tidaklah sulit untuk menemukan berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah *platform quizizz*.

“*Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dengan melakukan latihan secara interaktif dan menyenangkan” (Purba. 2019, hlm. 5). Aplikasi ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi selama proses pembelajaran, khususnya untuk penilaian terhadap pembelajaran yang menarik serta menyenangkan. Aplikasi ini juga mendukung siswa dalam meninjau dan mengembangkan berbagai aspek yang dibutuhkan selama proses pembelajaran seperti kognitif dan afektif. Hasil penelitian Setiawan, *et. al.* (2020, hlm. 171) mengatakan, “Implementasi *game quizizz* pada materi SPLTV dengan metode eliminasi dan determinan terdapat peningkatan antara *pretest* dan *posttest* hasil belajar”. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis ICT seperti aplikasi *quizizz* ini dibutuhkan karena konten-konten yang ada di dalamnya bisa dimanfaatkan oleh para pendidik guna meningkatkan kompetensi para peserta didik dalam menghadapi era yang serba digital.

Dengan mempertimbangkan penjelasan sebelumnya, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian mengenai peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa SMP melalui model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan *quizizz*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil PISA (*Programme for International Students Assessment*) kemampuan matematika di Indonesia berada pada tingkat yang sangat mengkhawatirkan, hal tersebut dikarenakan pada hasil PISA tahun 2018 Indonesia mendapatkan skor rata-rata 379 yang membuat Indonesia menduduki posisi 73 dari 79 negara partisipan. Sedangkan rerata dari negara *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) adalah 489.
2. Penelitian yang dilakukan Putra *et. al.* (2018, hlm. 85) mengatakan, “Dari 34 siswa hanya satu orang yang dapat mengatasi soal pemecahan masalah yang

diberikan, yaitu sebesar 58,82% siswa melakukan kesalahan dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah”. Kondisi ini menunjukkan siswa belum terbiasa mengerjakan soal-soal matematika non rutin”.

3. Hasil wawancara peneliti dengan seorang guru matematika di SMPN 10 Cimahi. Guru tersebut mengungkapkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih belum memadai. Hal ini terlihat dari jawaban ujian siswa yang tidak mencerminkan langkah-langkah dalam pemecahan masalah, serta adanya kesalahan konseptual, prosedural, dan teknis.
4. Penelitian Rudiya, *et. al.* (2019, hlm. 3) menyatakan, “Tingkat *self-confidence* peserta didik Indonesia ada pada ranking 40 dengan total Negara 46 negara, dengan persentase 3% peserta didik yang percaya diri, 52% cukup percaya diri, dan 45% tidak percaya diri”.
5. Hasil wawancara dengan seorang guru Matematika di SMPN 10 Cimahi, didapatkan konfirmasi bahwa peserta didik cenderung memilih untuk diam dan meminta teman mereka untuk mempresentasikan jawaban di depan kelas. Hal ini disebabkan oleh rasa takut dan kurangnya keberanian mereka serta meragukan kebenaran jawaban yang mereka miliki. Selain itu, siswa sering kali meminta petunjuk tentang langkah-langkah yang harus diambil karena adanya rasa takut dan keraguan dalam diri mereka.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran CORE berbantuan *quizizz* lebih tinggi daripada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran ekspositori?
2. Apakah *self-confidence* siswa yang memperoleh model pembelajaran CORE berbantuan *quizizz* lebih baik daripada *self-confidence* siswa yang memperoleh model pembelajaran ekspositori?
3. Apakah terdapat korelasi positif antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa yang memperoleh model pembelajaran CORE berbantuan *quizizz*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah tertera sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran CORE berbantuan *quizizz* lebih tinggi daripada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran ekspositori.
2. Mengetahui *self-confidence* siswa yang memperoleh model pembelajaran CORE berbantuan *quizizz* lebih baik daripada *self-confidence* siswa yang memperoleh model pembelajaran ekspositori.
3. Mengetahui korelasi positif antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa yang memperoleh model pembelajaran CORE berbantuan *quizizz*.

E. Manfaat Penelitian

Dengan mengacu pada penelitian, berikut adalah beberapa manfaat yang diharapkan dapat diberikan:

1. Manfaat Praktis

Pembelajaran model CORE berbantuan *quizizz* diharapkan mampu memberikan ide atau gagasan pada pembelajaran matematika, terutama dalam KPMM dan kepercayaan diri.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa:

- 1) Melalui model pembelajaran CORE berbantuan *quizizz* diharapkan siswa mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.
- 2) Dengan menerapkan model pembelajaran CORE berbantuan *quizizz*, diharapkan bahwa siswa akan mengalami peningkatan dalam kepercayaan diri mereka dalam proses belajar.

b. Bagi guru:

- 1) Melalui penelitian ini pendidik bisa memperoleh informasi dan pengetahuan tentang peningkatan KPMM dan kepercayaan diri melalui model pembelajaran CORE berbantuan *quizizz*.
- 2) Temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi pendidik dalam menentukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan

kemampuan siswa dalam pemecahan masalah serta meningkatkan rasa percaya diri mereka.

c. Bagi peneliti:

- 1) Untuk menganalisis perbandingan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran CORE berbantuan *quizizz* dan pembelajaran ekspositori.
- 2) Mahasiswa mempunyai gambaran saat melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran CORE berbantuan *quizizz*.

F. Definisi Operasional

Berikut adalah definisi dari beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian agar menghindari kesalahpahaman mengenai istilah tersebut.

1. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan untuk menggunakan proses berpikir dalam menemukan solusi dari sebuah persoalan melalui berbagai proses sehingga permasalahan tersebut dapat diatasi dan menemukan penyelesaiannya. Indikator dari kemampuan pemecahan masalah matematis diantaranya:

- a. Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, yang ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan.
- b. Merumuskan masalah matematika atau menyusun model matematika.
- c. Menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah sejenis atau masalah baru dalam atau di luar matematika.
- d. Menjelaskan hasil sesuai permasalahan awal, serta memeriksa kebenaran hasil atau jawaban.
- e. Menerapkan matematika secara bermakna.

2. *Self-confidence*

Self-confidence adalah kepercayaan yang tertanam dalam diri terhadap apapun, sehingga rasa percaya diri yang sudah tertanam dalam dirinya dapat dimanifestasikan. Indikator dari *self-confidence* diantaranya:

- a. Percaya pada kemampuan sendiri.
- b. Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan.
- c. Memiliki konsep diri yang positif.
- d. Berani mengungkapkan pendapat.

3. Model pembelajaran CORE

Model ini adalah proses pembelajaran yang didesain guna membantu pengajar di mana siswa dapat berinteraksi dengan lingkungannya untuk membangun ataupun mengembangkan pengetahuan mereka sendiri. Dengan model ini siswa dapat mengaitkan, mengatur, merevisi, menerapkan, dan memperluas pengetahuan melalui proses berdiskusi. Berikut adalah tahapan dari model pembelajaran CORE:

- a. *Connecting* (menghubungkan informasi yang telah ada sebelumnya dengan informasi baru serta membuat hubungan antara berbagai konsep).
- b. *Organizing* (mengelompokkan gagasan-gagasan untuk memperoleh pemahaman terhadap suatu materi).
- c. *Reflecting* (memikirkan kembali, mendalami, dan mengali informasi yang sudah didapat).
- d. *Extending* (mengembangkan, memperluas, menerapkan dan menemukan).

4. Quizizz

Quizizz adalah media pembelajaran yang di dalamnya menambahkan unsur permainan, di mana siswa dapat berperan aktif dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif dan afektif. Selain itu juga sebagai media evaluasi pembelajaran. Dengan menyertakan interaksi berbasis *game* dan memberi opsi untuk melakukan tes di perangkat masing-masing siswa, hal ini dapat meningkatkan pengalaman belajar bagi para siswa.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi berisikan urutan penulisan pada setiap bab, mulai dari Bab I hingga Bab V. Berikut rekapitulasi terdiri dari bagian pembuka, bagian isi, dan bagian akhir.

Bagian pembuka skripsi berisi halaman sampul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman moto hidup dan persembahan, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar grafik, serta daftar lampiran.

Bagian isi skripsi berisikan pendahuluan, kajian teori dan kerangka pemikiran, metode penelitian, hasil dan pembahasan serta penutup.

1. Bab 1 berisi uraian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
2. Bab II berisi kajian teori, hasil penelitian yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian.
3. Bab III berisi rincian metode penelitian, desain penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik untuk menganalisis data dan prosedur penelitian.
4. Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan penelitian.
5. Bab V berisi simpulan dan saran.

Bagian akhir ini berisi daftar pustaka dan lampiran yang terdiri dari perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, data hasil uji coba instrumen, analisis data hasil uji coba instrumen, data hasil penelitian, analisis data hasil penelitian, bukti penelitian, surat-surat penelitian, dan riwayat hidup.