

BAB I

PENDAHULUAN

Bagian awal dari Bab I ini mencakup pengenalan konteks masalah, identifikasi permasalahan, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan tata cara penyusunan skripsi.

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut agama Islam merupakan sesuatu yang fundamental, Hal ini tertera dalam QS. Al-'Alaq ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ . خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ . اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ . الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ . عَلَّمَ
الْإِنْسَانَ مَا يَعْلَمُ

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya."

Di dalam Al-qur'an Allah SWT memerintahkan kepada umatnya untuk terus belajar hingga akhir hayat. Di dalam kehidupan, ilmu sangat di perlukan untuk membuktikan kekuasaan Allah SWT. Oleh sebab itu, sebagai umat muslim kita harus berbekal ilmu untuk menjalankan kehidupan di dunia.

Selain itu, Ekadjati (1993, hlm. 8) berpendapat bahwa:

Masyarakat Sunda menghormati dan menjunjung tinggi nilai-nilai budayanya, yang tercermin dalam prinsip silih asih (mengasahi satu sama lain), silih asah (memperbaiki diri bersama), dan silih asuh (melindungi satu sama lain). Budaya Sunda juga meliputi nilai-nilai seperti kesopanan, rendah hati terhadap sesama, menghormati orang tua, dan kasih sayang terhadap anak-anak. Selain itu, budaya Sunda juga ditandai dengan nilai-nilai kebersamaan, gotong-royong, dan lain sebagainya. Semua nilai-nilai ini menjadikan budaya Sunda memiliki identitas yang unik di tengah budaya-budaya lainnya.

Pendidikan memainkan peran penting dalam menghasilkan manusia yang berkualitas, dan peran ini dapat diwujudkan dengan merancang lingkungan belajar yang ideal dan strategi pembelajaran untuk memaksimalkan potensi siswa. Pola pikir dan sikap seseorang dapat diubah melalui pendidikan untuk mencapai hasil

yang diinginkan. Dibutuhkan usaha untuk mencapai tujuan pendidikan dengan menggunakan berbagai teknik karena sejumlah faktor mempengaruhi hasil pendidikan. (Rajagukguk dan Hazrati, 2021, hlm. 2077).

Pentingnya pendidikan sungguh luar biasa, sebagaimana yang diamanatkan oleh Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia, yakni Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 yang menyatakan:

Pendidikan yaitu ikhtiar yang terencana serta terorganisir dalam menciptakan lingkungan belajar serta runtunan pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mendorong potensi mereka, baik untuk hal keteguhan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, serta negara. Kemampuan dalam hal kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia termasuk dalam kompetensi-kompetensi tersebut (Departemen Pendidikan Nasional, 2003, hlm 9).

Pendidikan menjadi suatu kebutuhan yang esensial bagi manusia karena melibatkan proses pengembangan potensi individu, termasuk di antaranya kecerdasan, keterampilan, dan perilaku, yang disesuaikan dengan konteks masyarakat tempat tinggalnya (Nurrokhmah, 2014; Asdar, Arwadi, & Ismayanti, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2019, hlm. 73), kemajuan pada bidang ilmu pengetahuan serta teknologi yang mengalami pertumbuhan yang pesat mengharuskan adanya persaingan yang memerlukan tenaga kerja yang memiliki kualitas yang baik. Diperlukan peningkatan dan pengembangan mutu manusia sumber daya demi memungkinkan partisipasi bangsa kita dalam kompetisi global. Perkembangan cepat teknologi modern saat ini erat kaitannya dengan peran matematika. Oleh sebab itu, kemampuan yang harus ditingkatkan adalah kemampuan pada bidang matematika.

Disiplin ilmu matematika mempunyai signifikansi yang sangat berarti untuk kehidupan manusia (Puspitasari, dkk., 2019; Sumartini, dkk., 2020). Guna mencapai kemajuan negara, masyarakat perlu meningkatkan kapasitas dalam memecahkan permasalahan, memperoleh informasi, menggali serta memilih informasi, berpikir secara kritis serta kreatif. Semua hal tersebut bisa diperoleh melalui pembelajaran matematika. Dikarenakan matematika memperlihatkan struktur serta hubungan yang teguh serta terdefinisi dengan gamblang antara konsep, hal ini boleh jadi siswa yang mahir dalam matematika untuk

mengembangkan kemampuan berpikir rasional. Selain itu, matematika memperkuat kemampuan berpikir manusia dan menjadi landasan bagi kemajuan teknologi kontemporer (Fuadi, 2016, hlm. 12-13).

Dalam mempertimbangkan signifikansi pendidikan matematika, Kementerian Pendidikan Republik Indonesia telah mengimplementasikan pengajaran matematika sepanjang jenjang pendidikan dasar hingga menengah atas dan kejuruan. Tujuannya supaya siswa sanggup mengerti konsep matematika, sesuai dokumen yang dimaksud yaitu Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 59 Tahun 2014 yang mengatur kurikulum matematika untuk tingkat SMA. Hasilnya, mahasiswa mampu menjelaskan bagaimana ide-ide tersebut terkait dan menerapkan ide dan algoritma untuk menyelesaikan masalah secara fleksibel, akurat, efisien, serta betul (Kemendikbud, 2014). Tujuan ini berfungsi untuk menunjukkan bagaimana kemampuan pemecahan masalah ialah komponen penting dari kemampuan kognitif yang perlu dipunyai siswa agar berhasil belajar matematika.

Menurut Sumarmo (2000, hlm. 8), pemecahan masalah merujuk pada suatu proses yang digunakan untuk menanggulangi hambatan yang diperoleh dalam rangka tercapainya tujuan yang diinginkan. Di sisi lain, Montague (2007) menyatakan bahwasanya pemecahan masalah matematis merupakan aktivitas kognitif yang rumit, melibatkan berbagai proses dan strategi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Apriyani (2010), Komponen kunci dari kurikulum matematika adalah mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah matematika. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa memiliki kesempatan untuk berlatih memakai pengetahuan serta keterampilan mereka yang ada untuk memecahkan persoalan yang kompleks saat mereka mempelajari masalah baru dan memecahkan masalah sambil jalan. Memahami masalah, menghasilkan solusi, mempraktikkan solusi tersebut, dan menilai hasilnya adalah langkah-langkah dalam proses pemecahan masalah. (Siswono, 2005, hlm. 1-15). Oleh karena itu, penyelesaian masalah merupakan suatu upaya yang dapat digunakan untuk mengasah kreativitas dan pemikiran siswa dalam menghadapi suatu masalah yang telah ada sebelumnya serta untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya.

Numerical critical thinking can assist understudies with working on their scientific power and can assist them with applying that capacity to different circumstances. Indirectly, the above statement demonstrates the significance of problem-solving abilities in daily life (Sari, Yaniawati, Darhim, & Kartasasmita, 2019, hlm. 497). Dalam konteks ini, kemampuan pemecahan masalah memegang peran yang sangat signifikan dalam mengembangkan kemampuan analitis siswa, sebab dapat mendukung siswa dalam mengaplikasikan kemampuan tersebut dalam beragam situasi kehidupan sehari-hari. Signifikansi kemampuan penyelesaian masalah pada murid, terutama dalam disiplin matematika, dapat dilihat dalam pernyataan yang dibuat oleh Branca Nurfatanah dan rekan-rekan pada tahun 2018 (hlm. 548). Mereka menyatakan bahwa (1) Kemampuan memecahkan masalah ialah tujuan umum dari pembelajaran matematika; (2) Komponen-komponen mendasar dan utama dari kurikulum matematika yang termasuk dalam pemecahan masalah yaitu prosedur, metode, dan strategi; (3) Kemampuan memecahkan masalah menjadi bagian yang esensial dari kurikulum matematika. merupakan keterampilan mendasar dalam runtutan pembelajaran matematika. Di samping itu, Sumartini (2016, hlm. 149) menyatakan bahwa kecakapan dalam memecahkan masalah memiliki signifikansi yang besar dalam disiplin matematika. Kemampuan ini berlaku tidak hanya bagi mereka yang akan melanjutkan pendidikan lanjutan atau mempelajari matematika secara mendalam, tetapi juga bagi mereka yang akan menggunakan ide-ide matematika di bidang studi lain atau pada kehidupan nyata.

Tetapi, kenyataan empiris memperlihatkan bahwasanya kapabilitas solusi persoalan siswa belum mencapai tingkat yang diharapkan karena masih berada pada kategori yang rendah. Hal ini bisa terlihat dari perolehan siswa kelas VIII Indonesia berada di peringkat 36 dari 49 negara yang berpartisipasi dalam *Trend in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) pada tahun 2007 dengan nilai rata-rata siswa 397, sedangkan nilai rata-rata internasional adalah 500 (Mullis, dkk, 2007). Studi ini dilakukan oleh International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA). 2008). Hal ini sebanding dengan temuan survei PISA tahun 2015, yang menempatkan Indonesia pada posisi 61 dari 65 negara yang berpartisipasi (Balitbang, 2015). Sebuah penelitian yang dilaksanakan oleh Massikki (2018, hlm. 4) juga menyatakan bahwa:

Kesanggupan peserta didik untuk memecahkan persoalan pada kelompok atas tergolong rendah dengan tingkat pencapaian sebesar 56,25%. Keterampilan pemecahan masalah siswa kelompok menengah dengan tingkat pencapaian 37,5% dinilai memiliki tingkat kemahiran yang sangat rendah. Dengan tingkat pencapaian 22,08%, kemampuan pemecahan masalah siswa kelompok bawah juga sangat rendah.

Dalam penelitian ini, didapatkan informasi melalui wawancara antara peneliti dan seorang guru yang berada di Sekolah Menengah Kejuruan 4 Bandung bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 35 orang, terdapat 20 siswa yang mendapatkan nilai rendah pada ujian matematika dengan rata-rata 68. Dari temuan tersebut bisa diambil kesimpulan bahwasanya kemampuan siswa untuk memecahkan masalah matematis belum mencapai tingkat optimal. Prestasi akademik siswa tersebut belum memenuhi standar kompetensi minimal yang telah ditetapkan sebesar 75. Guru juga menjelaskan mengenai pencapaian siswa dalam pembelajaran, di mana kemampuan matematis siswa masih rendah, proses pembelajaran masih terlalu tergantung pada peran guru, terdapat kekurangan motivasi dan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran di dalam kelas, serta kesulitan siswa dalam mengidentifikasi dan menghubungkan rumus dengan soal. Selain itu, minat siswa terhadap matematika juga sangat rendah.

Menurut Anshari (2017), kepercayaan diri siswa terhadap kemampuannya dalam memecahkan masalah berkorelasi kuat dengan kemampuan pemecahan masalahnya. *Self-efficacy*, atau keyakinan bahwasanya mereka bisa memecahkan masalah, mempengaruhi seberapa baik siswa belajar. Salah satu tujuan yang perlu tercapai oleh siswa pada konteks pembelajaran matematika ialah kapasitas kontrol diri.

Ide kontrol diri pertama kali diusulkan oleh Albert Bandura. Kontrol diri merupakan dimensi psikologis yang memiliki signifikansi yang tinggi dalam bidang Pendidikan, karena mempunyai dampak yang signifikan terhadap prestasi siswa dalam membereskan tugas dan mengatasi permasalahan dengan efektif. Dalam konteks pengerjaan tugas dan respons terhadap pertanyaan guru, pentingnya pengembangan kemampuan siswa untuk secara akurat mengevaluasi diri sendiri telah terbukti (Bandura, 2014). Kemampuan ini menjadi landasan bagi siswa dalam meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri dalam proses pembelajaran.

Self-efficacy sangat berkaitan pada keyakinan individu. Maka dalam bidang

akademik juga, *self-efficacy* mengacu pada seberapa besar peserta didik mampu menjalankan kemampuannya dan melakukan tugas-tugas belajar di dalam sebuah pembelajaran. Kurikulum akademik dan kesuksesan akademik memberi penekanan kuat pada matematika. *Self-efficacy* sangat penting untuk memecahkan masalah matematika di lingkungan ilmiah dan teknologi yang serba cepat saat ini. (Ayotola dan Adedeji, 2009, hlm. 953-957).

Berdasarkan hasil penelitian Gusriko Hardianto (2014, hlm. 110) keyakinan siswa masih rendah yaitu 36,6%, pada dimensi *generality* (penguasaan terhadap materi) keyakinan siswa sudah tinggi yaitu 37,2% dan pada dimensi *strength* (kekuatan untuk menyelesaikan tugas) keyakinan siswa rendah yaitu 36%. Melihat kondisi seperti itu diharapkan siswa bisa mengembangkan keyakinan di dalam diri untuk membuahkan hasil yang maksimal.

Bukti empiris juga mengindikasikan rendahnya *self-efficacy* siswa. Menurut temuan penelitian dari wawancara dengan seorang guru di SMKN 4 Bandung, siswa masih merasa tidak nyaman berbicara di kelas dan biasanya hanya menjawab pertanyaan ketika guru secara khusus memintanya. Siswa biasanya masih pasif ketika menghadapi tantangan, menunggu bantuan dari teman atau guru. Karena kurang percaya diri dengan kemampuannya dalam memberikan penjelasan yang jelas, mayoritas siswa juga mengalami ketakutan ketika guru meminta mereka untuk menuliskan dan mendiskusikan hasil pekerjaannya di depan kelas.

Guna meningkatkan kapabilitas dalam memecahkan persoalan serta *self-efficacy* peserta didik, salah satu strategi yang bisa dipakai ialah penerapan model *discovery learning*. Menurut Kurniasih & Sani (2014, halaman 64), *discovery learning* ialah suatu metode pembelajaran di mana materi pembelajaran tidak diberikan dalam bentuk final, melainkan para peserta didik diharapkan mampu mengorganisasi sendiri. Hosnan (2014, hlm. 282) mengemukakan pernyataan tambahan bahwasanya *discovery learning* ialah strategi dalam menciptakan teknik pembelajaran aktif melalui proses penemuan diri dan penyelidikan, memastikan bahwa hasilnya akan konsisten dan bertahan lama dalam memori.

Model *discovery learning* memiliki beberapa keunggulan, diantaranya adalah kemampuan siswa untuk menganalisis dan memecahkan masalah secara mandiri tanpa harus menunggu pendidik menjelaskan (Susanti et al., 2020) dan

meningkatkan keterlibatan siswa dengan membiarkan mereka menemukan sendiri. Meilantifa (2018, hlm. 59) sejalan dengan itu menyatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* mengharuskan siswa untuk mengatur pembelajaran mereka sendiri. Dalam kajian yang dilakukan oleh Fitriyah, Murtadlo, dan Wati pada tahun 2017, halaman 108-112, ditemukan bahwa penerapan pembelajaran penemuan (*discovery learning*) dapat meningkatkan tingkat aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa.

Menurut Nahdi (2018, hlm. 52) dalam model *discovery learning* terdapat rangkaian pembelajaran, yaitu:

Proses pemecahan masalah secara ilmiah menjadi fokus dari sejumlah latihan pembelajaran dalam model pembelajaran penemuan. Untuk mendorong berkembangnya pola pikir ilmiah, hal ini dapat mendorong kemampuan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, metodis, dan logis ketika mengeksplorasi alternatif pemecahan masalah.

Dengan bantuan bimbingan guru dan lembar kegiatan siswa, siswa dapat mempelajari sendiri informasi baru dengan menggunakan aplikasi model ini, yang mengubah guru menjadi penyedia dan pendukung kegiatan belajar siswa di kelas (Mawaddah dan Maryanti, 2016). Fenomena ini terkait dengan proses pengumpulan data penting yang berfungsi sebagai ukuran *self-efficacy* siswa dan bakat untuk memecahkan masalah matematika. Sebagai hasilnya, siswa memiliki kesempatan untuk melakukan eksperimen mereka sendiri, melakukan tinjauan literatur, mengamati objek, mewawancarai narasumber, dan mengumpulkan berbagai informasi terkait. Siswa juga berpikir mereka dapat menyelesaikan tugas-tugas tertentu yang mereka tetapkan untuk diri mereka sendiri sebagai tujuan untuk dicapai. (Brown dkk, Manara, 2008, hlm. 36).

Dalam kajian yang dilakukan oleh Anam (2015, hlm. 110), disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *discovery learning* dapat memperkuat kompetensi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan meningkatkan keyakinan diri siswa. Hal ini terjadi karena dalam pembelajaran tersebut, siswa disediakan kesempatan untuk menerapkan kemampuan berpikir mereka dalam melakukan penyelidikan terhadap konsep yang disajikan, dengan tujuan memecahkan masalah yang dihadapi. Penerapan metode pembelajaran *discovery learning* terbukti mampu meningkatkan kemampuan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (*Higher Order*

Thinking Skills/HOTS) serta kepercayaan diri, seperti yang disimpulkan oleh Zainuddi (2016, hlm. 368) dalam penelitiannya. Penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS), dengan tingkat efektivitas mencapai 75,5%. Selain menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, juga diperlukan penggunaan media pembelajaran berupa alat bantu visual.

Media pembelajaran adalah alat bantu atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Rusman, 2011, hlm. 60). Media Pembelajaran berbasis Information and Communication Technology (ICT) ini diharapkan mampu membantu mengembangkan sistem pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*students center*) dan membantu siswa akan kebutuhan belajar yang menantang, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Lukiatawati, 2014, hlm. 44). Media yang digunakan yaitu berupa video pembelajaran.

Media video pembelajaran merupakan suatu jenis media yang memadukan elemen audio dan visual untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran, termasuk ide, standar, teknik, spekulasi, dan penerapan pengetahuan dalam rangka membantu pemahaman terhadap materi pembelajaran (Riyana, 2007). Manfaat media video pembelajaran bersumber dari Aqib (2013, hlm. 51) yaitu:

Berikut adalah beberapa perparas dari kalimat tersebut:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih gamblang serta menarik secara visual.
- 2) Proses belajar menjadi lebih berinteraksi.
- 3) Penghematan waktu serta energi dalam proses pembelajaran.
- 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- 5) Kemampuan untuk belajar di mana saja serta kapan saja.
- 6) Membangun sikap positif terhadap proses dan materi belajar.
- 7) Meningkatkan persepsi guru menjadi lebih positif dan produktif.

Dari manfaat tersebut, media video pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk membantu pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan memecahkan persoalan dan *self-efficacy* siswa dengan model *discovery learning*.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya mengenai kapabilitas dalam memecahkan permasalahan matematis, kepercayaan diri dalam diri sendiri, dan pendekatan pembelajaran penemuan dengan bantuan video

pembelajaran. Peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang akan difokuskan pada pembelajaran matematika dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery learning* berbantuan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-efficacy* Siswa.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas bisa diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika

Sampai sekarang, terdapat sejumlah siswa yang enggan menaruh minat pada mata pelajaran matematika dikarenakan persepsinya bahwa matematika merupakan subjek yang kompleks, abstrak, serta kurang menghibur. Mereka juga menghadapi kesulitan dalam mengaitkan formula matematika dengan konteks kehidupan nyata.

2. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah

Dalam situasi praktiknya, umumnya kemampuan siswa untuk pemecahan masalah masih belum mencapai tingkat maksimal serta masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan memecahkan masalah ini bisa diperlihatkan dari hasil penelitian Trends in International Mathematics and Science Study (Diyastanti, 2018, hlm. 4), yang memperlihatkan bahwasanya prestasi belajar matematika di Indonesia berada di posisi 6 terbawah dari 50 negara, dengan skor 397. Berdasarkan temuan tersebut, terlihat bahwasanya kemampuan siswa Indonesia untuk memecahkan masalah matematis masih berada di bawah tingkat yang diharapkan.

3. *Self-efficacy* siswa masih rendah

Self-efficacy sangat berkaitan pada keyakinan individu. Maka dalam bidang akademik juga, *self-efficacy* mengacu pada seberapa besar peserta didik mampu menjalankan kemampuannya dan melakukan tugas-tugas belajar di dalam sebuah pembelajaran. Karena pentingnya matematika dalam kurikulum akademik dan pentingnya keberhasilan akademik dalam mata pelajaran ini di era kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi yang pesat, sangat penting untuk memiliki *self-efficacy* saat memecahkan masalah matematika.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model *discovery learning* berbantuan video pembelajaran lebih tinggi daripada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
2. Apakah *self-efficacy* siswa yang memperoleh model *discovery learning* berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada *self-efficacy* siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat korelasi positif antara kemampuan pemecahan masalah matematis dengan *self-efficacy* siswa yang memperoleh model *discovery learning* berbantuan video pembelajaran?

D. Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dari penelitian ini yang didasarkan pada rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya:

1. Untuk mengetahui apakah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model *discovery learning* berbantuan video pembelajaran lebih tinggi daripada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui apakah *self-efficacy* siswa yang memperoleh model *discovery learning* berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada *self-efficacy* siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional
3. Untuk mengetahui apakah terdapat korelasi positif antara kemampuan pemecahan masalah matematis dengan *self-efficacy* siswa yang memperoleh model *discovery* berbantuan video pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

Bersumber dari penelitian yang dilaksanakan diharapkan adanya manfaat yang bisa diambil yaitu:

1. Manfaat Teoritis
Penerapan pembelajaran melalui pendekatan *discovery learning* diharapkan

dapat menghasilkan konsepsi atau gagasan baru dalam proses pembelajaran matematika, khususnya untuk meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah matematis serta meningkatkan keyakinan diri siswa (*self-efficacy*).

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Menyampaikan pedoman upaya untuk meningkatkan perkembangan pendidikan pada siswa pada konteks pembelajaran matematika yang optimal serta efisien, terkait dengan substansi dan metode pengajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat Praktis

Manfaat tersebut mencakup keuntungan bagi siswa, guru, serta peneliti, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Untuk siswa

Memberikan pengalaman yang berfaedah dalam dorongan pembelajaran serta pengembangan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika.

b. Bagi guru

Sebagai input dalam rangka menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan resolusi matematika siswa.

c. Bagi sekolah

Memberikan kontribusi kepada lembaga pendidikan dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi peneliti

Bertambah ilmu pengetahuan tentang Pendidikan serta sebagai syarat mengaplikasikan pengetahuan di dunia Pendidikan.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan interpretasi dalam penelitian ini mengenai istilah-istilah yang dipakai dalam rumusan masalah, disajikan definisi operasional yaitu:

1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan dalam memecahkan masalah matematis merupakan suatu aktivitas kognitif yang rumit yang membutuhkan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik sebagai bagian dari proses untuk menghadapi dan menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi. Untuk mencapai penyelesaian, dibutuhkan berbagai

proses dan strategi.

2. *Self-efficacy*

Self-efficacy ialah keyakinan internal individu terhadap kemampuan yang dipunyainya untuk melaksanakan suatu tindakan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan, serta memiliki kemampuan untuk memengaruhi situasi dengan efektif dan mengatasi hambatan yang muncul.

3. *Model Discovery learning*

Pembelajaran penemuan merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan mandiri, menemukan, dan membangun pengalaman serta pengetahuan masa lalu, dengan memanfaatkan intuisi, imajinasi, dan kreativitas, serta mencari informasi baru guna menemukan fakta, korelasi, dan kebenaran yang baru. Proses belajar tidaklah sebatas menyerap apa yang dikatakan atau dibaca, melainkan melibatkan keaktifan dalam mencari jawaban dan solusi sendiri.

4. **Video Pembelajaran**

Video Pembelajaran yaitu sebuah media yang dipakai guna mengomunikasikan pesan atau informasi pembelajaran melalui unsur audio visual yang ada pada media pembelajaran tersebut. Dengan demikian, pesan pembelajaran bisa disampaikan secara efektif dan efisien.

G. **Sistematika Skripsi**

Sistematika ini berisi mengenai urutan penulisan yang peneliti lakukan dari bab I sampai dengan bab V.

1. Bab I, Pendahuluan, berisi tentang konteks masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
2. Bab II, ditemukan Kajian Teori yang memuat analisis-analisis teori, temuan dari penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis penelitian.
3. Bab III, Metode penelitian, yang didalamnya berisi tentang dari metode penelitian dan desain penelitian.

4. Bab IV, Riset dan Analisis Hasil, memuat informasi mengenai data hasil riset beserta temuan yang ditemukan di lapangan dan akan dikaji dalam analisis riset.
5. Bab V, terdiri dari: Simpulan dan Saran.