

# BAB I

## PENDAHULUAN

Peneliti membahas tentang arah permasalahan pada Bab I, khususnya kemampuan literasi matematika siswa, *habits of mind*, dan model *Brain Based Learning* (BBL) berbantuan *GeoGebra*.

### A. Latar Belakang

Al-Qur'an adalah tanzilu artinya diturunkan oleh Allah dengan perantara. Adapun pengaruh yang signifikan terhadap berbagai hal yang penting bagi individu dalam berbagai sektor kehidupan. Dari semua persoalan tersebut, pendidikanlah yang menjadi perhatian Al-Qur'an. Salih Abdullah Salih menyimpulkan bahwa Alquran adalah karya pendidikan dalam bukunya *Perspektif Pengalaman: Pendidikan Islam* (Nata, 2016). Membaca adalah perintah pertama yang diucapkan Allah swt, dalam Surah Al-Alaq. Menurut Nata (2016), Al-Qur'an juga memuat ajaran tentang budi pekerti yang konon turut andil dan menginspirasi berkembangnya gagasan pendidikan. Hal ini sesuai dengan gagasan kemampuan literasi matematika dan *habits of mind*, yang menurutnya memiliki efek yang menguntungkan ketika seseorang memiliki kebiasaan berpikir yang baik dan menerapkan pengetahuannya pada berbagai elemen dalam pengambilan keputusan karena dapat menyeimbangkan agama dan pendidikan. Adapun nilai-nilai lokal, seperti budaya dan adat istiadat yang ada di setiap daerah, berdampak pada pembentukan karakter bangsa di sekolah. Nilai-nilai Sunda seperti *cageur*, *bageur*, *benar*, *pinter*, *tur singer* sangat dikenal dalam karakter masyarakat Sunda (Utami, 2021). Menurut Engkoswara (Surya, 2010), nilai-nilai Sunda khususnya *cageur*, *bageur*, *bener* berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berupa moral, akhlak mulia, disiplin, serta hidup bersih dan sehat lahir dan batin. Nilai-nilai tersebut juga berkaitan dengan kehidupan berupa keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sedangkan cerdas, bakat, kepintaran, dan pengetahuan harus dilandasi ilmu pengetahuan, seni, dan teknologi. Sifat-sifat tersebut dapat dikembangkan dalam bidang pendidikan, salah satunya adalah pengembangan kemampuan literasi matematika dan *habits of mind*, karena sifat-sifat tersebut berpotensi untuk dapat

mengidentifikasi dan melatih cara berpikir siswa sehingga dapat mengembangkan kemampuan, kecerdasan, keterampilan, dan moral.

Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah tindakan terencana besar yang bertujuan untuk menyediakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran di mana peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi agama dan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, moral, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh setiap individu, masyarakat, dan negara. Menurut Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan berbudi pekerti luhur, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cakap, mandiri, berilmu, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. untuk membantu siswa mencapai potensi penuh mereka.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Semua siswa harus dapat mempelajari dan memahami matematika karena matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting (Kusumaningrum & Pujiastuti, 2021). Matematika sangat penting bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, matematika dapat membantu siswa mengembangkan dan memperkuat kapasitas mereka untuk berpikir logis, analitis, kritis, metodelis, dan kreatif. Matematika juga dapat membentuk dan meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa yang menjadi salah satu modal mental dalam menghadapi persaingan global (Patih, dkk., 2018). Adapun menurut Adisti (2019), matematika merupakan *Queen of Science*, matematika adalah ratunya ilmu pengetahuan.

Matematika merupakan ilmu penting yang memiliki sifat khas. Menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM, 2000), terdapat lima standar kemampuan matematika yang harus dimiliki siswa, yaitu kemampuan komunikasi, pemecahan masalah, penalaran, koneksi, dan representasi. Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dan membekali mereka dengan keterampilan yang mereka butuhkan untuk mengubah perspektif mereka. Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, siswa harus mampu: 1) memahami konsep matematika, menjelaskan bagaimana konsep berhubungan satu sama lain, dan menerapkan konsep atau algoritma dengan

cara yang fleksibel, akurat, efisien, dan tepat saat memecahkan masalah. 2) menggunakan pola dan kualitas untuk penalaran, menerapkan operasi matematika untuk menggeneralisasi, menyusun data, atau menjelaskan konsep dan klaim matematika, 3) keterampilan pemecahan masalah, yang terdiri dari kemampuan untuk memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan model, dan menginterpretasikan hasil, 4) Menjelaskan konsep dengan menggunakan simbol, tabel, grafik, atau alat bantu visual lainnya untuk memperjelas keadaan atau masalah. 5) mengadopsi pola pikir yang mengakui nilai matematika dalam kehidupan sehari-hari, yaitu dengan menunjukkan rasa ingin tahu, kepedulian, dan minat terhadap matematika sebagai mata pelajaran.

Menurut Gumrowi (2020), Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), literasi, keterampilan komunikasi, kerja tim, kreativitas, berpikir kritis (4C), dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) adalah tujuan luas dalam mempelajari matematika yang harus disesuaikan dengan kekhasan pembelajaran abad 21. Akibatnya, penguasaan matematika menuntut siswa untuk memenuhi persyaratan yang berkaitan dengan literasi. Fokus pengajaran matematika pada abad kedua puluh satu tidak lagi semata-mata pada kemampuan berhitung siswa; sebaliknya, murid-murid ini harus mahir dalam penalaran yang efisien. Menurut Fisher (2017), penalaran adalah komponen penting dari semua studi matematika, keterampilan penalaran seseorang akan berfungsi sebagai indikator yang baik dari bakat matematika mereka. Kemampuan untuk menggambarkan penalaran matematika dalam berbagai konteks akan muncul dari penguasaan ini. Kemampuan ini juga disebut sebagai literasi matematika. Literasi matematika adalah kemampuan berpikir, menggunakan, dan memahami matematika dalam sejumlah konteks. Untuk melakukan ini, seseorang harus menjelaskan, mendeskripsikan, dan mengantisipasi setiap fenomena menggunakan konsep matematika serta penalaran, fakta, teknik, dan instrumen matematika (PISA, 2012).

Stacey & Turner (2012) berpendapat bahwa dalam memecahkan masalah tak cukup dengan pengetahuan saja akan tetapi kemampuan harus dikembangkan. Kemampuan yang harus dikembangkan salah satunya adalah kemampuan literasi matematika. Namun, temuan studi *Program for International Student Assessment* (PISA) 2018 menunjukkan bahwa skor PISA 2003 memiliki skor rata-rata terendah,

yaitu 360. Dan skor rata-rata PISA 2006, yaitu 391, adalah yang tertinggi. Nilai rata-rata kecerdasan matematis mereka pada PISA 2018 adalah 379. Fakta bahwa rata-rata skor Indonesia adalah 379 sedangkan rata-rata global adalah 489 menunjukkan kemampuan literasi matematika siswa Indonesia masih rendah (*Balitbang Education Research Center, 2019*).

Menurut Anggiana, dkk., (2022), kemampuan literasi matematika merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa untuk memecahkan masalah berupa soal cerita yang berkaitan dengan masalah di dunia nyata, sehingga untuk menemukan penyelesaian masalah matematika diperlukan kemandirian belajar. Literasi matematika juga merupakan salah satu komponen dalam pemecahan masalah, khususnya dalam pembelajaran. Hal ini berbanding terbalik dengan pencapaian siswa dalam literasi matematika yang masih rendah di berbagai daerah di Indonesia yaitu Kendari dengan perolehan angka sebesar 19,4, Palembang dengan perolehan angka 21,0, Kupang dengan perolehan angka 25,8, Medan dengan perolehan angka 26,8, Bandung dengan perolehan angka 28,0, Samarinda dengan perolehan angka 31,9, dan Yogyakarta dengan perolehan angka 33,0 dengan skala rerata 50 dan simpangan baku 10 (Mardiansyah & Rahmawati, 2014). Menurut Mardiansyah & Rahmawati (2014), pertanyaan dari tinjauan pustaka literatur disusun dalam tingkatan kognitif yang berbeda. Hasil tes siswa pada soal-soal tingkat kognitif level 6 dan 5 menunjukkan skor rata-rata yang rendah. Soal-soal pada tingkat kognitif tersebut merupakan soal kompleks.

Hal ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan siswa SMP Indonesia masih memiliki tingkat pencapaian literasi matematika yang relatif rendah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 43 Bandung bahwa kemampuan literasi matematika siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari siswa yang masih kesulitan dalam menyelesaikan soal tidak rutin dan menurut guru matematika tersebut kurangnya minat siswa dalam memahami materi matematika sehingga memiliki keinginan yang rendah terhadap pembelajaran matematika. siswa juga kesulitan dalam mengerjakan soal matematika. Hal ini sesuai dengan data hasil nilai PAS siswa dengan rata-rata nilainya masih dibawah KKM yaitu 57,5.

Penelitian Purwasih, dkk. (2018) di salah satu sekolah menengah pertama di Bandung menemukan bahwa rata-rata kemampuan literasi matematika kelas sangat rendah, dengan skor hanya 30 dari 100. Hanya 15 dari 33 siswa yang lulus KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan rata-rata nilai sebesar 70. Sebagian besar siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang membutuhkan kemampuan literasi matematika. Penyebab dari rendahnya tingkat kemampuan siswa dilihat dari hasil penelitiannya yang mengungkapkan bahwa kemampuan literasi matematika siswa level 3 pada siswa SMP termasuk dalam kategori sedang dan pada level 4 berada pada kategori rendah.

Dalam pembelajaran matematika selain mengembangkan kemampuan kognitif siswa juga harus mengembangkan kemampuan afektif siswa. Menurut Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum, salah satu faktor yang sangat penting dalam pembelajaran matematika adalah aspek afektif. Tujuan Kurikulum 2013 sangat menekankan bahwa faktor afektif merupakan bagian dari kemampuan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas belajar di kelas. Salah satu kemampuan afektif adalah *habits of mind* (kebiasaan berpikir) karena membantu siswa belajar dan berkembang dengan cara yang memungkinkan dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Miliyawati, 2014). Akibatnya, mengembangkan *habits of mind* yang baik pada murid merupakan hal yang sangat penting. Menurut Costa & Kallick (2008), *habits of mind* merupakan kecenderungan untuk bertindak secara intelektual atau bijak ketika dihadapkan pada isu-isu, terutama yang belum diketahui jawabannya. Menurut Safitri (2013), agar dapat secara efektif mengatasi setiap masalah yang mungkin timbul selama pembelajaran, siswa harus memiliki kebiasaan berpikir yang tepat. Namun menurut penelitian Pratama (2020), kebiasaan berpikir yang rendah merupakan ketidakmampuan menggeneralisasi informasi dari masalah, kurangnya penyebutan dan pemahaman hubungan antara yang diketahui dan yang ditanyakan, kurangnya komunikatif dalam menjelaskan, kurangnya kemampuan untuk menerapkan strategi pemecahan masalah, dan tidak memeriksa hasil pekerjaan mereka semua. Hal ini memengaruhi kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Menurut Costa & Kallick (2008), pembelajaran yang menggabungkan *habits of mind* dapat mengungkap bagaimana siswa bertindak ketika mereka tidak

dapat memberikan jawaban yang akurat. Berlawanan dengan hasil pembelajaran tradisional, satu-satunya fokus pada pembelajaran adalah berapa banyak siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Banyak siswa yang tidak siap dengan evaluasi guru ketika menghadapi ujian, sehingga mereka cenderung berpikir negatif tentang dan melakukan ketidakjujuran. Hal tersebut bermula karena otak mereka yang tidak lagi memiliki kekokohan karakter yang baik dan tidak memiliki kebiasaan berpikir positif. Siswa dengan *habits of mind* yang kuat, menurut Nuurjannah dkk. (2018), akan menunjukkan peningkatan kemampuan literasi matematika mereka. Menurut argumen ini, membangun kemampuan literasi matematika dan *habits of mind* sangat penting untuk memahami matematika. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan sarana dan prasarana berbasis model pembelajaran untuk mengembangkan pembelajaran matematika.

Model *Brain Based Learning* (BBL) merupakan strategi pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika dan *habits of mind* yang digambarkan sebagai pembelajaran yang sejalan dengan cara otak dibuat secara alami untuk belajar (Jensen, 2011), Menurut (Sukoco & Mahmudi, 2016), tujuan model BBL adalah pembelajaran yang memandu proses dari sekedar hafalan menuju pembelajaran yang bermakna. Agar pembelajaran lebih berpusat pada siswa, pembelajaran dengan Model BBL didefinisikan sebagai metode yang memanfaatkan semua fungsi otak dan mengakui bahwa tidak semua siswa belajar dengan cara yang sama. Menurut Wardono dan Kurniasih (Zakkia, dkk., 2019), salah satu hal yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan model BBL untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dibuat oleh Zakkia, dkk., 2019; Kuswidi, 2015 bahwa penerapan model BBL akan memungkinkan berkembangnya literasi matematika yang sejalan dengan indikatornya yaitu komunikasi dan representasi, karena dapat menumbuhkan komunikasi siswa, semangat, dan fokus. Literasi matematika dengan sendirinya memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kapasitas otak untuk berpikir secara utuh. Tahap persiapan dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan memupuk kapasitas untuk meneliti dan menganalisis permasalahan matematika dalam berbagai konteks. Tahap elaborasi dapat menghasilkan perumusan dan penerapan penalaran matematis serta penggunaan ide, langkah, dan data untuk

menggambarkan atau memperkirakan baik masalah maupun solusinya. Penelitian serupa ditemukan oleh Afifah (2018), bahwa dengan menggunakan model pembelajaran BBL tanpa strategi konflik kognitif, kebiasaan belajar matematika siswa memberikan hasil yang positif.

Agar pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton, inovasi dan kreativitas harus dimasukkan ke dalam konstruksi media pembelajaran (Wicaksono, 2016). Diyakini bahwa materi pembelajaran matematika akan berkontribusi pada pengembangan lingkungan belajar yang kondusif (Utami & Mampouw, 2020). Khususnya pada disiplin ilmu matematika yang dikenal bersifat abstrak dan memerlukan penerapan kemampuan matematika siswa dalam melihat suatu masalah, pengembangan media membantu dalam pembelajaran (Masykur, dkk., 2017; Mustamid & Raharjo, 2015; Nurdin, dkk., 2019). Hal ini memungkinkan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk digunakan selama pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa. Oleh karena itu, kita membutuhkan media berbasis teknologi. Menurut Kusumah (2003), media berbantuan komputer merupakan cara yang sangat efektif untuk mempelajari materi matematika yang meliputi materi grafik fungsi, kalkulus, statistika, dan transformasi geometri. Menurut Liana dan Leonard (2016), pembelajaran matematika berbasis komputer dapat meningkatkan antusiasme dan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Akibatnya, media komputer dibutuhkan di sekolah untuk mengajarkan matematika dengan cara yang efisien, relevan, dan mendalam bagi siswa.

Perangkat lunak *GeoGebra* merupakan salah satu perangkat pembelajaran berbantuan komputer yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika. Perangkat lunak ini adalah alat yang dapat digunakan untuk mengajar kurikulum geometri dan aljabar (Hohenwarter & Fuchs, 2008). Dipercaya bahwa dengan menggunakan perangkat lunak ini akan memungkinkan guru untuk melibatkan siswa secara lebih efektif, bermakna, dan mendalam dalam pembelajaran matematika. Menurut Sylviani dan Permana (2019), *GeoGebra* dapat digunakan untuk mengeksplorasi konsep geometri, membantu guru dalam mengkomunikasikan materi geometri, membantu memvisualisasikan proses

matematika, menggali pemahaman siswa terhadap materi geometri, mendorong kemandirian, dan mempermudah siswa dalam memvisualisasikan. sebuah konsep.

Subjek matematika yang penting untuk dikuasai adalah geometri. *GeoGebra* dapat digunakan untuk menggambarkan dan menangani objek geometris abstrak secara tepat, teliti, dan akurat (Mahmudi, 2010). Geometri menyenangkan untuk dipelajari dan membantu siswa memecahkan masalah dunia nyata serta mendorong pengembangan keterampilan pemecahan masalah, dan mendukung materi pelajaran lainnya (Walle, 2006). Hasil belajar siswa saat ini masih tergolong kurang baik. Menurut OECD (2018) dan Purnomo dan Dafik (2015), siswa Indonesia masih lemah dengan geometri dalam memahami konsep spasial dan formal. Selain itu, Rhilmanidar (2020) menemukan bahwa hasil belajar siswa pada materi bangun datar sisi datar masih di bawah standar. Khususnya ketika menyebutkan jumlah ruang diagonal, bidang diagonal, dan bidang diagonal, siswa kesulitan menyelesaikan soal dengan akurat. Kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang relevan dengan materi pelajaran adalah sumber dari situasi ini. Suryani (2018) mengemukakan hal yang sama tentang prestasi belajar anak dalam materi bangun ruang masih rendah, khususnya pada keterampilan dasar. Menurut Ansari, Sulastri, dan Apriana (2019), rendahnya keberhasilan siswa disebabkan ketidakmampuan mereka memvisualisasikan bentuk geometris atau bangun ruang. Guru memahami bahwa semua masalah ini dapat diselesaikan dengan bantuan sumber belajar yang dapat menggambarkan ide-ide geometri. Menurut Kandaga (2022), bahwa banyak konsep geometris yang terhubung terhadap gambar.

Pembelajaran dengan bantuan program *software GeoGebra* sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta motivasi dan semangat dalam mata pelajaran tersebut. Rahayuningsih (2016) juga mengungkapkan bahwa penggunaan modul pembelajaran berbantuan *GeoGebra* dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas Penulis tertarik untuk meneliti topik Peningkatan Kemampuan Literasi Matematika dan *Habits of Mind* Siswa SMP Melalui Model *Braind Based Learning* Berbantuan *GeoGebra*.



## B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah ini dapat ditemukan berdasarkan uraian latar belakang yang diberikan di atas:

1. Menurut hasil PISA tahun 2018, yang mengungkapkan bahwa siswa masih belum mampu melakukan perhitungan dengan instruksi yang kurang jelas, siswa juga memiliki tingkat literasi matematika yang relatif rendah. Menurut laporan, nilai rata-rata pelajar Indonesia mencapai 379 poin masih dibawah dari rata-rata internasional yang mencapai 489 poin.
2. Untuk SMP di Kota Bandung, KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) matematika di sekolah rata-rata mencapai 70, sedangkan jumlah siswa yang lulus rata-rata kelas hanya 15 dari 33 siswa.
3. Hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika di SMPN 43 Bandung bahwa kemampuan literasi matematika siswa masih rendah dengan rata-rata nilai masih dibawah KKM yaitu 57,5.

## C. Rumusan Masalah

Tantangan yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, dan mereka dirumuskan berdasarkan masalah tersebut di atas:

1. Apakah peningkatan kemampuan literasi matematika siswa SMP yang memperoleh model BBL berbantuan *GeoGebra* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran ekspositori?
2. Apakah *habits of mind* siswa yang memperoleh model BBL berbantuan *GeoGebra* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran ekspositori?
3. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan literasi matematika siswa SMP dan *habits of mind* siswa yang memperoleh model BBL berbantuan *GeoGebra*?

## D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui apakah peningkatan kemampuan literasi matematika siswa yang memperoleh model BBL berbantuan *GeoGebra* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran ekspositori.

2. Untuk mengetahui apakah *habits of mind* siswa yang memperoleh model BBL berbantuan *GeoGebra* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran ekspositori.
3. Untuk mengetahui korelasi yang terjadi antara kemampuan literasi matematika dan *habits of mind* siswa yang memperoleh model BBL berbantuan *GeoGebra*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran dalam meningkatkan literasi matematika dan *Habits of mind* pada mata pelajaran matematika.
- b. Dapat membantu menjadikan pembelajaran lebih menarik dengan meningkatkan kemampuan literasi matematika dengan memanfaatkan Model BBL dengan bantuan *GeoGebra*.

##### **2. Manfaat Praktik**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak diantaranya:

##### a. Bagi peserta didik

Model BBL untuk mengajar matematika menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan yang membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika dan *habits of mind* siswa.

##### b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat digunakan sebagai pengganti metode pembelajaran lain untuk membantu siswa menjadi lebih tertarik matematika dengan menggunakan Model BBL, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa.

##### c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki efek positif dan menguntungkan pada model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan standar pembelajaran matematika dan dapat meningkatkan standar pendidikan.

##### d. Bagi peneliti

Dapat memberikan informasi baru kepada calon guru sebagai sarana untuk memahami kemampuan literasi matematika siswa dan *habits of mind* dengan

menggunakan Model BBL berbantuan *Geogebra*.

e. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian diharapkan berfungsi sebagai panduan untuk penelitian yang sebanding.

## **F. Definisi Operasional**

Penulis menyajikan berbagai definisi operasional yang digunakan agar penelitian ini terhindar dari konsep yang tidak sesuai dan lebih terarah dalam memahami istilah yang digunakan, antara lain:

1. Kemampuan Literasi Matematika

Kemampuan literasi matematika merupakan kemampuan untuk membaca, menyatakan, dan menginterpretasikan permasalahan dalam berbagai konteks kedalam bentuk matematika.

2. *Habita of Mind*

*Habits of Mind* (HOM) adalah kecenderungan untuk bertindak bijaksana dan mulai mencari solusi untuk masalah dengan segera setelah masalah itu muncul.

3. *Brain Based Learning* (BBL)

Model BBL adalah suatu pembelajaran untuk meningkatkan fungsi otak siswa dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan dipusatkan pada siswa.

4. Model Pembelajaran Biasa

Model pembelajaran biasa adalah salah satu yang sering diterapkan di ruang kelas. Model pembelajaran biasa yang dimaksud adalah model pembelajaran ekspositori.

## **G. Sistematika Skripsi**

Sesuai Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (2022) yang menjadi landasan struktural tesis, tesis ini dibagi menjadi beberapa bagian. Sistematikanya adalah sebagai berikut:

### **a. Bab I**

Sistematika yang dibahas pada Bab I adalah: A) latar belakang; B) identifikasinya; C) perumusannya; D) tujuannya; E) kelebihanannya; F) definisi operasionalnya; dan G) sistematikanya.

### **b. Bab II**

Sistematika yang dibahas pada Bab II meliputi: A) kajian teoritis yang berkaitan

dengan pokok bahasan yang akan diteliti; B) temuan dari studi sebelumnya konsisten dengan variabel penelitian; C) kerangka kerja dan diagram/skema paradigma penelitian; dan D) asumsi dan hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian.

**c. Bab III**

Sistematika yang tercakup pada Bab III ini adalah pendekatan penelitian, desain penelitian yang digunakan, subjek dan objek dalam penelitian, metode pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian. Bab ini juga menjelaskan secara rinci mengenai sistematis metode yang digunakan dalam menjawab masalah dan mencapai suatu kesimpulan.

**d. Bab IV**

Sistematika yang tercakup pada Bab IV ini adalah analisis data hasil penelitian berdasarkan analisis yang didapat dari olah data, pembahasan penelitian tentang hasil penelitian untuk mendukung hipotesis penelitian, dan kendala pelaksanaan penelitian berdasarkan yang terjadi di lapangan.

**e. Bab V**

Sistematika yang tercakup pada Bab IV ini adalah Simpulan dan Saran selama penelitian berlangsung yang diambil dari kendala penelitian.