

BAB I PENDAHULUAN

Penulisan dalam skripsi ini diawali dengan pendahuluan yang berisi tentang gambaran secara singkat mengenai isi skripsi ini sekaligus memberikan rambu-rambu untuk masuk pada bab-bab berikutnya. Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berkompetensi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil yang maksimal. Pendidikan hendaknya dikelola, baik secara kualitas maupun kuantitas. Hal tersebut dapat dicapai dengan terlaksananya pendidikan yang tepat waktu dan tepat guna untuk mencapainya tujuan pembelajaran. Sesuai dengan peribahasa sunda yaitu “*mun teu ngoprek moal nyapek, mun teu ngakal moal ngakeul, mun teu ngarah moal ngarih*” yang artinya “agar menjadi bisa, kita harus mencari tahu dan belajar tentang suatu hal tersebut” maka dapat disimpulkan bahwa kesuksesan dapat diraih apabila kita terus berusaha dalam menuntut ilmu. Agama islam pun sangat menjunjung tinggi ilmu pengetahuan, sebagaimana Al-Qur’an dan hadis yang merupakan dasar dari ilmu pengetahuan bagi umat islam. Mukjizat yang Allah SWT berikan kepada Nabi Muhammad SAW yaitu Al-Qur’an yang merupakan kitab suci umat muslim, dalam surat A-Alaq ada ayat 1-5 yang berbunyi :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
(3) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (5)

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan (1), Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2). Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah (3), Yang mengajar (manusia)

dengan perantaran kalam (4), Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (5)”(Q.S Al-Alaq/96, hlm. 1-5)

Surat ini dijadikan fondasi dari ilmu pengetahuan dalam Islam sebagaimana Allah SWT telah memerintahkan umatnya untuk bisa membaca, mengkaji, meneliti serta menuntut ilmu. Ayat ini menunjukkan bahwa Islam sangat menjunjung pentingnya ilmu pengetahuan. Salah satu ilmu pengetahuan yang wajib dimiliki oleh seorang siswa adalah matematika, karena didalam dunia pendidikan matematika memiliki peran penting dimana mampu memberi peluang terbentuknya kemampuan siswa untuk berpikir logis, kritis, bernalar secara sistematis dan kreatif. Matematika merupakan suatu ilmu dasar yang menjadi fondasi bagi ilmu lainnya, karena dengan mempelajari ilmu matematika seseorang dapat mengembangkan daya pikirnya.

Matematika adalah ilmu universal yang mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern, memajukan daya pikir serta analisa manusia (Rusefendi, 2006, hlm. 123). Matematika digunakan diseluruh dunia sebagai alat penting diberbagai bidang, termasuk ilmu alam, teknik, kedokteran/medis dan ilmu sosial seperti ekonomi dan psikologi. Matematika mampu menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas ditandai dengan memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi sesuai dengan tuntutan kebutuhan. Oleh karena itu, mata pelajaran matematika sangat perlu diajarkan kepada semua peserta didik untuk menguasai dan menciptakannya teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika dari sejak dini.

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting diberikan kepada siswa dari tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi tujuannya untuk memahami betapa pentingnya matematika, karena dengan mempelajari matematika dapat memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, karena matematika sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Matematika sangat dibutuhkan pada masa sekarang maupun masa yang akan datang, sebagaimana yang dikemukakan oleh Sumarmo (2004, hlm. 2) bahwa pendidikan matematika hakikatnya mempunyai dua arah pengembangan yaitu untuk memenuhi kebutuhan masa kini dan kebutuhan masa yang akan datang. Siswa diharapkan dapat

menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari, dalam mempelajari ilmu pengetahuan yang penekanannya pada penalaran dan pembentukan sikap siswa serta keterampilan dalam penerapan matematika. Pada kenyataannya matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat sulit bagi siswa. Efek negatif dari hal tersebut adalah siswa yang sudah merasa anti dan takut terhadap matematika sebelum mereka benar-benar mempelajarinya. Pada akhirnya akan tertanam dalam diri siswa bahwa pelajaran matematika itu sulit. Banyak siswa yang malas mempelajari matematika karena matematika sulit.

Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah mengembangkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Kemampuan pemecahan masalah merupakan tujuan yang sangat penting dari pembelajaran matematika yang meliputi konteks matematika maupun di luar matematika seperti kehidupan nyata, ilmu, dan teknologi. Pembelajaran di kelas hendaknya tidak hanya menitikberatkan pada penguasaan materi untuk menyelesaikan masalah secara matematis, namun juga mengaitkan bagaimana peserta didik dapat mengenali permasalahan matematika dalam kehidupan kesehariannya dan bagaimana memecahkan permasalahan tersebut menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh ketika pembelajaran di sekolah. Terdapat beberapa langkah dalam memecahkan masalah matematika.

Menurut NCTM (2000), terdapat 5 langkah yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah, yaitu:

1. Mengidentifikasi unsur yang diketahui, yang ditanyakan dan kecukupan unsur yang diperlukan
2. Merumuskan masalah matematik atau menyusun model matematik
3. Menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah (sejenis atau masalah baru dalam atau luar matematika)
4. Menjelaskan hasil sesuai permasalahan asal
5. Menggunakan matematika secara bermakna

Pardimin dan Widodo (2016, hlm. 8) mengatakan kemampuan pemecahan masalah amat berarti untuk ditanamkan dan dipunyai oleh peserta didik pada

pembelajaran matematika. Terdapat sebagian alibi mengapa pemecahan masalah itu penting dan menjadi salah satu kemampuan dasar seseorang dalam memecahkan masalah matematis. Pertama, pemecahan masalah tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari, dengan kemampuan pemecahan masalah yang bisa digunakan untuk memberikan solusi atau jawaban atas masalah yang dihadapi lebih analitik sehingga seseorang dapat memecahkan masalah (Widjayanti, 2009, hlm. 73). Kedua, dalam pembelajaran matematika, pemecahan masalah dapat digunakan untuk merumuskan konsep, mengembangkan ide atau gagasan, dan modal keberhasilan siswa dalam memecahkan masalah matematika sebab sesuatu rancangan hendak berarti dalam pemecahan masalah (Widodo, 2013, hlm. 10). Ketiga, standar matematika di sekolah harus mencakup standar isi serta standar proses. Standar proses mencakup pemecahan masalah, penalaran dan pembuktian, interkoneksi, komunikasi, serta representasi (NCTM, 2000). Keempat, salah satu tujuan pembelajaran matematika di Indonesia adalah mengharapkan siswa berkembang kritis, logis, sistematis, akurat, efektif, dan efisien pada memecahkan masalah (BSNP, 2006).

Umumnya kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa di Indonesia masih belum maksimal dan masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah dapat dibuktikan dari hasil studi *Trends in International Mathematics and Science Study* (dalam Diyastanti, 2018, hlm. 4) dimana prestasi belajar matematika di Indonesia berada di posisi 6 besar dari bawah yaitu peringkat 45 dari 50 negara dengan nilai 397. Rata-rata negara Indonesia masih berada di bawah rata-rata anggota *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) yaitu 490 (NCES, 2018, hlm. 281). Hal ini menunjukkan bahwa salah satu indikator dalam pencapaian hasil belajar matematika di Indonesia belum dapat menggambarkan hasil yang memuaskan. Wardani (2005) mengungkapkan bahwa “Soal-soal PISA sangat menuntut kemampuan penalaran dan pemecahan masalah. Seorang siswa dikatakan mampu menyelesaikan masalah apabila ia dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru yang belum dikenal”.

Gabriella & Imami (2021) melakukan penelitian terhadap siswa kelas XI di Kota Karawang menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada siswa masih tergolong rendah, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hanya sekitar 25% - 50% kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa dari skor ideal. Kemampuan pemecahan masalah siswa di SMA di Kota Karawang menunjukkan bahwa secara umum siswa hanya terbiasa dengan soal rutin yang dikerjakan, sehingga pada saat siswa dihadapkan dengan soal-soal pemecahan masalah, siswa kesulitan dalam membuat model matematis dari masalah yang disajikan, kesulitan dalam menentukan kombinasi atau aturan-aturan yang dipelajari sebelumnya untuk digunakan dalam kegiatan penyelesaian masalah. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Shadiq (2007, hlm.2) mengemukakan bahwa pada hasil *video study* yang dilakukannya ditemukan bahwa waktu yang digunakan oleh siswa untuk kegiatan pemecahan masalah hanya 32% dari keseluruhan waktu pembelajaran dan secara umum penggunaan metode ceramah yang paling banyak diterapkan selama pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan secara informatif tersebut dapat menyebabkan siswa menjadi cepat lupa akan materi.

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

Self-efficacy menurut oleh Bandura (2009, hlm.2) merupakan sebuah keyakinan yang dimiliki oleh setiap orang, keyakinan ini memiliki kemampuan dalam mengontrol setiap dirinya dalam berfikir, merasakan sesuatu hal, bertindak sesuai dengan keyakinan yang mereka miliki, *Self-Efficacy* mempengaruhi setiap

tindakan yang akan dilakukan maupun dalam mengatur situasi yang sedang dirasakannya. *Self-efficacy* dapat berpengaruh dalam kesuksesan maupun kegagalan pembelajaran matematika, kesuksesan dan kegagalan tersebut dapat dilihat dari siswa termasuk ke dalam kategori *Self-Efficacy* tinggi atau rendah. Pernyataan diatas didukung oleh Lunenburg (dalam Utami & Wutsqa, 2017, hlm. 2) bahwa setiap keyakinan akan memiliki sebuah dampak yang mempengaruhi terhadap pembelajaran, motivasi, hingga kinerja yang telah dihasilkan. Pentingnya suatu keyakinan dalam memecahkan sebuah masalah akan sangat berpengaruh dalam keyakinan siswa dalam langkah-langkah penyelesaian masalah yang terjadi pada dirinya.

Irwan Fauzia Nugraha (2019) menunjukkan bahwa Pertama, kriteria *self-efficacy* matematis siswa dalam pembelajaran matematika memiliki kriteria positif dengan rata-rata hitung diatas median yaitu 3, baik itu dimensi *magnitude*, *strength*, maupun *generality*. Kedua, Level *self-efficacy* matematis siswa dalam pembelajaran matematika dengan rata-rata keseluruhan nilai 62 berada pada level sedang, artinya siswa masih bisa mengatasi kesulitan belajarnya, memiliki keyakinan dalam mengatasi kesulitan, dan keyakinan kemampuan diri tersebut bisa terus berlaku dalam berbagai macam situasi dengan terus diyakinkan dan dibimbing oleh guru. Ketiga, pengkategorian *self-efficacy* dalam pembelajaran matematika terdiri dari siswa dengan *self-efficacy* tinggi sebanyak 7 orang (35%), siswa dengan *self-efficacy* sedang sebanyak 6 orang (30%), dan siswa *self-efficacy* rendah sebanyak 7 orang (35%).

Untuk mengatasi hal tersebut maka diciptakanlah pendekatan dan metode baru yang inovatif agar dapat membelajarkan siswa dengan baik. Berbagai metode pembelajaran tersebut diharapkan dapat menumbuhkan motivasi 3 siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti pelajaran. Kegiatan belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas hendaknya dibuat menarik agar siswa jadi bersemangat mengikuti pelajaran matematika. Jika siswa bersemangat belajar matematika maka tujuan pembelajaran matematika akan tercapai dan hasil belajar siswa menjadi meningkat. Seiring dengan perkembangan di dalam dunia pendidikan, terciptalah

bermacam-macam model dan metode pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah *discovery learning*.

Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menitik beratkan kepada peserta didik untuk belajar berpikir aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri dan diharapkan apa yang diperoleh oleh peserta didik tersebut dapat bertahan lama dalam ingatan mereka. Dengan menggunakan model *Discovery Learning* peserta didik dirangsang untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan menganalisis dan mencoba untuk memecahkan permasalahannya sendiri.

Menurut Kurniasih, dkk. (2014, hlm. 64) model pembelajaran *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang terjadi apabila pelajaran tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan peserta didik mengorganisasikan sendiri. Model pembelajaran *discovery learning* memberikan ruang bagi peserta didik untuk mencari, menelaah dan memecahkan permasalahan dalam pembelajaran secara mandiri dan sistematis. Menurut Julia & Mahrita (2019, hlm. 156) *Google Classroom* merupakan sebuah fitur pembelajaran melalui website pembelajaran tanpa kertas. *Google Classroom* dirancang khusus agar memudahkan guru dan siswa untuk berinteraksi. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Sartika (2020) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *E-learning* berbantuan *google classroom* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Model pembelajaran *E-learning* berbantuan *google classroom* memudahkan peserta didik mengulang materi yang dapat diakses kapan pun dan dimana pun, sehingga dapat berinovasi mencari sumber belajar lainnya tidak hanya terpaku pada satu sumber pembelajaran saja.

Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-Efficacy* Siswa SMA Melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan *Google Classroom*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan data yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pada kenyataan di lapangan, umumnya kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa di Indonesia masih belum maksimal dan masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah dapat dibuktikan dari hasil studi *Trends in International Mathematics and Science Study* (dalam Diyastanti, 2018, hlm. 4) dimana prestasi belajar matematika di Indonesia berada di posisi 6 besar dari bawah yaitu peringkat 45 dari 50 negara dengan nilai 397.
2. Gabriella & Imami (2021) melakukan penelitian terhadap siswa kelas XI di Kota Karawang menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada siswa masih tergolong rendah, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hanya sekitar 25% - 50% kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa dari skor ideal.
3. Gabriella & Imami (2021) mengemukakan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa pada suatu SMA di Kota Karawang menunjukkan bahwa secara umum siswa hanya terbiasa dengan soal rutin yang dikerjakan, sehingga pada saat siswa dihadapkan dengan soal-soal pemecahan masalah, siswa kesulitan dalam membuat model matematis dari masalah yang disajikan, kesulitan dalam menentukan kombinasi atau aturan-aturan yang dipelajari sebelumnya untuk digunakan dalam kegiatan penyelesaian masalah.
4. Irwan Fauzia Nugraha (2019) menunjukkan bahwa Pertama, kriteria *self-efficacy* matematis siswa dalam pembelajaran matematika memiliki kriteria positif dengan rata-rata hitung di atas median yaitu 3, baik itu dimensi *magnitude*, *strength*, maupun *generality*. Kedua, Level *self-efficacy* matematis siswa dalam pembelajaran matematika dengan rata-rata keseluruhan nilai 62 berada pada level sedang, artinya siswa masih bisa mengatasi kesulitan belajarnya, memiliki keyakinan dalam mengatasi kesulitan, dan keyakinan kemampuan diri tersebut bisa terus berlaku dalam berbagai macam situasi dengan terus diyakinkan dan dibimbing oleh guru. Ketiga, pengkategorian *self-*

efficacy dalam pembelajaran matematika terdiri dari siswa dengan *self-efficacy* tinggi sebanyak 7 orang (35%), siswa dengan *self-efficacy* sedang sebanyak 6 orang (30%), dan siswa *self-efficacy* rendah sebanyak 7 orang (35%).

5. Hasil Penelitian Dede Eti Nurhasanah (2018) menyimpulkan bahwa: (1) Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMA kelas XI dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata di akhir pembelajaran sebesar 54 dari skor maksimal 80 yang pada awalnya hanya memiliki rata-rata 5,44 dari skor maksimal 80; (2) Aktivitas siswa ketika pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dalam memecahkan masalah matematika sebesar 80% pada kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan aktivitas siswa ketika pembelajaran sebesar 4 dari nilai maksimal 5 dan hal itu termasuk dalam kategori baik.
6. Sartika (2020) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *E-learning* berbantuan *google classroom* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Model pembelajaran *E-learning* berbantuan *google classroom* memudahkan peserta didik mengulang materi yang dapat diakses kapan pun dan dimana pun, sehingga dapat berinovasi mencari sumber belajar lainnya tidak hanya terpaku pada satu sumber pembelajaran saja.
7. Hasil wawancara dan observari yang dilakukan oleh Panjaitan (2018, hlm. 5) dengan salah satu guru matematika di kelas XI SMAN 1 Klari bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah. Banyak siswa yang mengalami kesulitan ketika diberikan soal apalagi yang membutuhkan pemecahan masalah matematika. Siswa juga cepat lupa jika disuruh mengulang kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. Siswa memiliki minat yang rendah terhadap pembelajaran matematika, sehingga banyak siswa merasa kesulitan ketika dihadapkan dengan persoalan matematika.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *google classroom* lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction*?
2. Apakah *self-efficacy* siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *google classroom* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction*?
3. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa SMA yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan *google classroom*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis apakah terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *google classroom* lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction*.
2. Untuk menganalisis apakah *self-efficacy* pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *google classroom* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction*.
3. Untuk menganalisis apakah terdapat korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa SMA yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan *google classroom*.

E. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi atau masukan kepada guru dalam memberikan materi pelajaran yang dinilai sulit dipahami oleh siswa. Pembelajaran dengan metode *discovery learning* bertujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran sehingga hasil dari kegiatan belajar tersebut dapat menjadi lebih baik, dapat membangun interaksi sosial yakni membentuk karakter sosial antara guru ataupun siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Memberikan suatu pengalaman yang bermanfaat untuk memotivasi belajar, mengembangkan pengetahuannya dan meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah dalam menyelesaikan soal matematika.

b. Bagi guru

Sebagai masukan serta menambah wawasan variasi model dan strategi pembelajaran yang penerapannya dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Memberikan sumbangsih bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan bagi peneliti mengenai pengembangan pembelajaran matematika yang inovatif.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini untuk memperjelas variabel-variabel yang dikaji didalamnya sehingga dapat memberikan penjelasan yang dimaksud dari peneliti ini.

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanya, dan kecukupan unsur

yang diperlukan, mampu membuat atau menyusun model matematika, dapat memilih dan mengembangkan strategi pemecahan, mampu menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh. Indikator yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah matematis

- a. Mengidentifikasi unsur yang diketahui, yang ditanyakan dan kecukupan unsur yang diperlukan
 - b. Merumuskan masalah matematik atau menyusun model matematik
 - c. Menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah (sejenis atau masalah baru dalam atau luar matematika)
 - d. Menjelaskan hasil sesuai permasalahan asal
 - e. Menggunakan matematika secara bermakna
2. *Self-efficacy* (efikasi diri) merupakan salah satu aspek pengetahuan tentang diri atau *self-knowledge* yang paling berpengaruh dalam kehidupan manusia sehari-hari. Hal ini disebabkan efikasi diri yang dimiliki ikut mempengaruhi individu dalam menentukan tindakan yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan, termasuk didalamnya perkiraan berbagai kejadian yang akan dihadapi. Ada beberapa fungsi *self-efficacy* (efikasi diri) yang diperhatikan yaitu:
- a. Fungsi kognitif
 - b. Fungsi motivasi
 - c. Fungsi afeksi
 - d. Fungsi selektif
3. *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri.
- Berikut langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning*
- a. *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)
 - b. *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah)
 - c. *Data Collection* (Pengumpulan Data)
 - d. *Data Processing* (Pengolahan Data)
 - e. *Verification* (Pembuktian)
 - f. *Generalization* (Menarik Kesimpulan)

4. *Google Classroom*

Google classroom merupakan suatu metode pembelajaran berbasis online yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sebagai bentuk usaha proses pembelajaran yang telah dibatasi dengan ruang dan waktu.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada penulisan skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Kajian teori yang akan dipaparkan adalah variabel dan sub variabel yang digunakan dalam penelitian. Hasil penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Kerangka pemikiran berisi kerangka konsep yang akan digunakan untuk menjawab masalah yang diteliti, disusun berdasarkan kajian teori dan kajian hasil penelitian yang telah dikemukakan. Asumsi dan hipotesis penelitian merupakan rumusan sementara terhadap permasalahan yang diteliti atas dasar kajian teori dan kerangka pemikiran yang telah dilakukan.

BAB III METODE DAN DESAIN PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis agar sistematis, bab metode penelitian meliputi metode penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang hasil penelitian dan pembahasan penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan merupakan kondisi yang menunjukkan hasil penelitian yang berupa jawaban terhadap rumusan masalah. Saran dan rekomendasi ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya tentang tindak lanjut atau masukan hasil penelitian.