

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan, ini berarti bahwa pendidikan mempelajari ilmu-ilmu penting untuk kelangsungan kehidupan. Pendidikan juga merupakan suatu proses untuk membuat individu menjadi pribadi yang lebih baik. Kesadaran tentang pentingnya pendidikan dapat memberikan harapan dan kemungkinan yang lebih baik di masa mendatang. Pentingnya pendidikan ini diungkapkan dalam Pasal (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa usaha yang disengaja dan terencana mewujudkan proses belajar siswa dalam meningkatkan potensinya untuk mempunyai kekuatan spritual, disiplin, dan lainnya.

Untuk menerapkan sistem pendidikan ini sebagaimana yang terkandung dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11. Ayat ini menjelaskan bahwasannya Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan orang-orang yang memiliki ilmu dengan beberapa derajat atau kemuliaan dalam kehidupannya.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا فَإِنَّشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ
الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu, dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. Mengamalkan pentingnya ilmu juga, perlu prinsip-prinsip dasar seperti pada budaya sunda yang mengusung nilai-nilai yang menjadi sandaran pendidikan masyarakat sunda yaitu *silih asih* (saling mengasihi), *silih asah* (saling memperbaiki) dan *silih asuh* (saling melindungi). Oleh karena itu, pendidikan harus difokuskan pada pengembangan individu yang kompeten.

Untuk mencapai harapan tersebut, sangat penting untuk menerapkan proses pembelajaran di sekolah. Sekolah adalah tempat yang memfasilitasi kegiatan

pendidikan bagi para siswa. Dalam proses pembelajaran di sekolah, siswa mempelajari pengetahuan di berbagai mata pelajaran, termasuk matematika. Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan di setiap tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Gauss (1963, hlm 366) menyatakan "*Mathematics is the queen and servant of the sciences*". Hal ini menyatakan bahwa matematika merupakan ratu ilmu pengetahuan. Matematika adalah ratu yang dimaksud yaitu untuk mempelajari matematika hanya memerlukan dirinya sendiri. Dalam mempelajari matematika juga bertujuan untuk memperkuat kemampuan dari semua ilmu pengetahuan lainnya. Generasi muda akan membutuhkan matematika dalam kehidupann sehari-hari.

Mengingat pentingnya matematika yang termasuk dalam kurikulum pendidikan nasional yang wajib diberikan kepada siswa. Adapun tujuan pembelajaran matematika di sekolah, menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yaitu:

1. Menguasai konsep matematika, menguraikan bagaimana keterikatan antar konsep matematika, dan mengimplementasikan konsep atau algoritma secara efektif, cermat, dan akurat dalam proses pemecahan suatu masalah,
2. Mampu menghubungkan konsep matematika dan mengenali pola-pola yang terkait, memanipulasi matematika untuk membentuk argumen, merumuskan bukti, serta menggambarkan argumen dan pernyataan matematika,
3. Memecahkan masalah matematika dengan kemampuan memahami permasalahan, mengembangkan model penyelesaian matematika, menyelesaikan model matematika, dan memberikan solusi yang tepat, dan
4. Berkomunikasi dengan menggunakan diagram, tabel, simbol, atau media lainnya untuk menjelaskan dengan lebih jelas permasalahan atau situasi yang terkait

Berdasarkan tujuan yang dijelaskan sebelumnya, kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu hal yang menjadi standar dalam proses pembelajaran matematika yang harus dimiliki siswa. Maka sebagai seorang pendidik atau guru wajib mengajarkan kemampuan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran matematika, karena pemecahan masalah dan pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Kemampuan untuk memecahkan masalah sangat penting

yang harus dimiliki oleh para siswa. Hal ini dikarenakan di dalam kemampuan pemecahan masalah menuntut siswa untuk memahami dan menyelesaikan masalah dalam matematika yang diberikan secara komprehensif (Hidayat, 2017).

Menurut Elita, dkk., (2019) yang menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika adalah salah satu keterampilan penting bagi siswa untuk menyelesaikan permasalahan matematika yang dihadapi siswa, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar, menggunakan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki untuk dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Lestari dan Yudhanegara (2018) kemampuan pemecahan masalah matematis yaitu kemampuan seseorang untuk menyelesaikan suatu permasalahan, baik itu masalah secara rutin, rutin terapan, rutin non-terapan, non-rutin dan non-rutin non-terapan. Selama proses belajar matematika, siswa pasti akan menemukan berbagai tahapan pemecahan masalah. Oleh karena itu, kemampuan dalam pemecahan masalah matematika sangat penting dalam pendidikan matematika, karena semua kegiatan penyelesaian matematika menuntut kemampuan pemecahan masalah.

Hal ini ditegaskan oleh Hendriana, dkk., (2017) dimana kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan kemampuan yang tercantum dalam kurikulum bahkan sebagai jantungnya matematika. Namun kenyataannya, kemampuan pemecahan masalah di Indonesia belum mencapai tingkat yang memuaskan. Faktanya, kemampuan siswa dalam memecahkan masalah masih berada di bawah rata-rata. Kemampuan individu dalam menjawab soal-soal matematika dapat dievaluasi melalui hasil temuan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) dan *Program for International Student Assessment* (PISA). Berdasarkan hasil TIMSS 2015, siswa Indonesia menunjukkan kemampuan pemecahan masalah yang rendah, dengan rata-rata skor 397 dan berada di peringkat ke-44 dari 49 negara (Murtafiah & Amin, 2018). Hal ini sejalan dengan hasil *Program for International Student Assessment* (PISA) yang dilakukan pada tahun 2018 dengan kategori kemampuan matematika siswa Indonesia dengan peringkat 7 terbawah dari 73 negara dengan rata-rata 379. Hal ini menunjukkan bahwa adanya penurunan skor dari tahun 2015 (Tohir, 2019)

Beberapa penelitian sebelumnya juga telah membuktikan rendahnya kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika. Hasil penelitian Nurdiana (2019) siswa kelas X IPA Semester Genap SMA Negeri 3 Bandar Lampung menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa rendah. Fakta ini didukung dengan hasil tes awal yang penulis berikan pada siswa kelas X tersebut pada materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel. Hasil yang didapat dari tes pada satu kelas X adalah 10 siswa (27% dari 36 siswa) tidak dapat menjawab soal sama sekali, 17 siswa (47% dari 36 siswa) tidak dapat merumuskan masalah dengan benar serta tidak menuliskan kesimpulan. Hanya 9 siswa (25% dari 36 siswa) dapat merumuskan masalah yang terdapat dalam soal, melakukan perencanaan dan melaksanakan rencana dengan tepat, kemudian menuliskan kesimpulan dengan benar sehingga mendapatkan nilai yang memuaskan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari, dkk., (2020) pada kelas X MIPA 2 SMA Negeri 2 Singaraja, menyatakan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah. Dapat dilihat dari hasil ulangan harian yang masih belum memenuhi KKM yaitu 70. Materi yang diujikan adalah Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Dalam ulangan harian, soal berupa cerita dan penyelesaiannya menggunakan langkah-langkah pemecahan masalah. Dilihat dari hasil tersebut, kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika masih kurang. Rata-rata nilai tes siswa adalah 49,73.

Hasil penelitian Simamora & Prastiwi (2021) bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas X SMK Darur Roja Tahun Ajaran 2020/2021 di Kota Depok secara rata-rata berada pada kriteria rendah dengan persentase indikator memahami masalah yaitu sebesar 2,78%, indikator merencanakan masalah yaitu sebesar 48,15% kategori sedang, indikator menyelesaikan masalah sebesar 43,82% kategori sedang, dan menjelaskan serta memeriksa kembali hasil atau jawaban 1,85% sangat rendah. Hasil penelitian menurut Nugraha & Zanthi (2018) kemampuan pemecahan masalah matematik siswa masih sangat rendah, terutama pada tahap memeriksa kembali jawaban yang diperoleh, dari 22 orang siswa hanya 6 orang yang mampu menyelesaikan soal dengan baik dan benar atau, 26,52% dari total siswa yang mengikuti tes. Sehingga

dapat dinyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematik siswa kelas X MIA di SMA Sumur Bandung berada pada kualifikasi rendah sehingga perlunya upaya perbaikan serta peningkatan.

Selain kemampuan kognitif, aspek afektif atau sikap siswa dalam pembelajaran menentukan suatu permasalahan matematika. Ketika siswa mula mencari jawaban untuk menyelesaikan masalah, Siswa harus percaya pada kemampuan mereka sendiri. Berdasarkan hal tersebut tingkat kepercayaan diri (*self-confidence*) merupakan salah satu faktor dalam menentukan permasalahan dalam proses pembelajaran. Menurut Vandini (2016) *self-confidence* yang rendah dapat berdampak pada kemampuan pemecahan masalah yang rendah pula, *self-confidence* merupakan aspek kepribadian yang dimiliki seseorang berkaitan dengan rasa percaya diri sehingga dapat menimbulkan pemikiran positif dalam menyelesaikan segala sesuatu. Menurut Lestari dan Yudhanegara (2018) *self-confidence* merupakan suatu sikap percaya akan kemampuan diri sendiri serta memandang bahwa diri sendiri sebagai pribadi yang utuh dengan mengacu pada konsep diri. Cicek & Palavan (2017) menyatakan bahwa kurangnya kepercayaan diri siswa dapat berdampak kurangnya motivasi yang ada pada diri hingga pada akhirnya dapat mengakibatkan siswa menunjukkan sikap negatif pada pembelajaran. Sehingga *self-confidence* sangat mempengaruhi keberhasilan dan kegagalan yang dicapai siswa dalam belajar matematika. Sependapat dengan Kloosterman (dalam Dewi & Minarti, 2018) bahwa keberhasilan dan kegagalan dipengaruhi oleh motivasi, kepercayaan diri dan keyakinan akan usaha mereka. Yates (dalam Hendriana, dkk., 2017, hlm. 198) menjelaskan bahwa kepercayaan diri sangat penting bagi siswa agar berhasil dalam belajar matematika. Adanya rasa percaya diri, maka siswa akan lebih termotivasi dan lebih semangat untuk belajar matematika sehingga pada akhirnya diharapkan prestasi belajar matematika yang dicapai juga lebih optimal. Dengan kata lain bahwa kepercayaan diri seseorang sangatlah penting dalam keberhasilan mereka terhadap pembelajaran matematika.

Beberapa penelitian tentang *self-confidence* membuktikan bahwa kepercayaan diri masih rendah. Hasil penelitian *self-confidence* menurut Marlina, dkk., (2022) pada kelas XI IPA SMA 4 Cimahi menyatakan bahwa rasa percaya diri

siswa rendah. Hasil penyebaran angket ini, dapat disimpulkan terdapat 20 siswa (57%) yang diurutkan memiliki rasa percaya diri tinggi, 10 siswa (29%) tergolong memiliki keberanian sedang, dan 5 siswa (14%) diurutkan memiliki rasa percaya diri yang rendah. Mengingat kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa dalam proses pembelajaran sangat penting, maka dibutuhkan alternatif untuk mengatasi masalah tersebut. Salmi (2019) menyebutkan bahwa model pembelajaran yang digunakan pada kegiatan pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Untuk menindak lanjuti permasalahan di atas maka diperlukan dalam proses belajar menggunakan pembelajaran yang tepat. Bruner (dalam Anjaeni, 2021) mengemukakan bahwa melalui praktik penemuan sendiri mengajarkan seseorang memperoleh informasi dengan cara membuat informasi tersebut lebih siap digunakan dalam pemecahan masalah. Oleh karena itu, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa yaitu *Discovery Learning* (Marjani, dkk., 2018). Model *Discovery Learning* adalah kegiatan pembelajaran yang dalam menyampaikan materi tidak utuh, karena siswa harus berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menemukan konsep pembelajaran secara mandiri (Maharani & Hardin, 2017, hlm. 552). Menurut Larasati (2020) mengatakan *Discovery Learning* merupakan cara belajar untuk memotivasi siswa berpartisipasi aktif dalam mengeksplorasi dan menyelidiki, dengan tujuan untuk mempertahankan hasil pembelajaran yang bertahan lama. Menurut Sinambela (2017) terdapat enam tahapan dalam *Discovery Learning* yaitu: 1) *Stimulation*; 2) *Problem Statement*; 3) *Data Collection*; 4) *Data Processing*; 5) *Verification*; 6) *Generalization*. Melalui tahapan-tahapan *Discovery Learning* dapat memberikan kesempatan siswa untuk menunjukkan kemampuannya dan *self-confidence* (Marjani, dkk., 2018). Model pembelajaran *Discovery Learning* memungkinkan untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa.

Menunjang pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa teknologi yang sudah ada. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah *Quizizz*. *Quizizz* adalah jenis media

pembelajaran yang dapat digunakan di kelas matematika untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran (Penggabean & Harahap, 2020). *Quizizz* adalah *platform* berbasis kuis yang dapat digunakan untuk belajar dan digabungkan dalam bentuk permainan yang dapat digunakan sebagai alat penilaian di kelas. Terdapat kelebihan dalam penggunaan media pembelajaran *Quizizz* yaitu sangat mudah dan sederhana, kapasitas tidak terlalu besar, sehingga tidak memerlukan kuota dan ruang penyimpanan yang besar, bagi guru, memudahkan untuk melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran, guru bisa langsung melihat nilai yang diperoleh oleh setiap siswa, proses pembelajaran lebih menyenangkan dan memunculkan motivasi dan semangat bagi siswa. Diharapkan siswa yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dengan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-confidence* Siswa SMA melalui Model *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas dapat didefinisikan permasalahan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil TIMSS 2015, siswa Indonesia menunjukkan kemampuan pemecahan masalah yang rendah, dengan rata-rata skor 397 dan berada di peringkat ke-44 dari 49 negara (Murtafiah & Amin, 2018). Hal ini sejalan dengan hasil *Program for Internasional Student Assesment (PISA)* yang dilakukan pada tahun 2018 dengan katogeri kemampuan matematika siswa Indonesia dengan peringkat 7 terbawah dari 73 negara dengan rata-rata 379. Hal ini menunjukkan bahwa adanya penurunan skor dari tahun 2015 (Tohir, 2019)
2. Hasil penelitian Nurdiana (2019) siswa kelas X IPA Semester Genap SMA Negeri 3 Bandar Lampung menunjukan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa rendah. Fakta ini didukung dengan hasil tes awal yang penulis berikan pada siswa kelas X tersebut pada materi Sistem

Persamaan Linear Tiga Variabel. Hasil yang didapat dari tes pada satu kelas X adalah 10 siswa (27% dari 36 siswa) tidak dapat menjawab soal sama sekali, 17 siswa (47% dari 36 siswa) tidak dapat merumuskan masalah dengan benar serta tidak menuliskan kesimpulan. Hanya 9 siswa (25% dari 36 siswa) dapat merumuskan masalah yang terdapat dalam soal, melakukan perencanaan dan melaksanakan rencana dengan tepat, kemudian menuliskan kesimpulan dengan benar sehingga mendapatkan nilai yang memuaskan.

3. Hasil observasi yang dilakukan oleh Lestari, dkk., (2020) pada kelas X MIPA 2 SMA Negeri 2 Singaraja menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah masih rendah. Dapat dilihat dari hasil ulangan harian yang masih belum memenuhi KKM yaitu 70. Materi yang diujikan adalah Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Dalam ulangan harian, soal berupa cerita dan penyelesaiannya menggunakan langkah-langkah pemecahan masalah. Dilihat dari hasil tersebut, kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika masih kurang. Rata-rata nilai tes siswa adalah 49,73.
4. Hasil penelitian menurut Nugraha & Zanthly (2018) pada kelas X MIA Angkatan 2018/2019 di SMA Sumur Bandung 22 Kabupaten Bandung Barat Kemampuan pemecahan masalah matematik siswa masih sangat rendah, terutama pada saat tahap memeriksa kembali jawaban mereka. Dari 22 siswa yang dinilai hanya 6 orang yang berhasil menyelesaikan soal dengan benar atau, sekitar 26,52% dari total peserta. Sehingga dapat dinyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis kelas X MIA di SMA Bandung berapa pada kualifikasi rendah sehingga perlunya upaya perbaikan serta peningkatan.
5. Hasil penelitian *self-confidence* menurut Marlina, dkk., (2022) pada kelas XI IPA SMA 4 Cimahi menyatakan bahwa rasa percaya diri siswa rendah. Hasil penyebaran angket ini, dapat disimpulkan terdapat 20 siswa (57%) yang diurutkan memiliki rasa percaya diri tinggi, 10 siswa (29%) tergolong memiliki keberanian sedang, dan 5 siswa (14%) diurutkan memiliki rasa percaya diri yang rendah.
6. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru matematika di SMA Negeri 22 Bandung, para siswa di sekolah tersebut menunjukkan kemampuan yang

rendah dalam pemecahan masalah matematika. Hal ini dikarenakan, belum terpenuhinya indikator-indikator kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran, siswa masih kurang dan belum paham dalam menemukan jawaban dan memberikan penjelasan mengenai pertanyaan yang diberikan.

7. Hasil wawancara dengan salah satu guru matematika di SMA Negeri 22 Bandung menyatakan bahwa *self-confidence* siswa masih tergolong rendah, dikarenakan siswa masih belum percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki untuk menyelesaikan soal matematika dalam proses kegiatan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dimuat di latar belakang dan identifikasi masalah, maka permasalahan perlu dibahas dan harus diselesaikan oleh peneliti yang dikemukakan dalam rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran biasa?
2. Apakah *Self-confidence* siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran biasa?
3. Apakah terdapat korelasi positif antara peningkatan kemampuan pemecahan matematis dan *Self-confidence* siswa yang memperoleh *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz*?
4. Apakah efektivitas model *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa tergolong kategori sedang?
5. Apakah efektivitas model *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap *Self-confidence* siswa tergolong katagori sedang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang diberikan, penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

1. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran biasa.
2. Untuk mengetahui *self-confidence* siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran biasa.
3. Untuk mengetahui korelasi positif antara peningkatan kemampuan pemecahan matematis dan *self-confidence* siswa yang memperoleh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz*.
4. Untuk mengetahui efektivitas model *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
5. Untuk mengetahui efektivitas model *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap *self-confidence* siswa.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diharapkan manfaat yang dapat diberikan yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penerapan model *Discovery Learning* diharapkan dapat menjadi sumber dan alternatif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self-confidence* siswa dalam mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah dan meningkatkan *self-confidence* siswa.

b. Bagi guru

Mendorong pengembangan kreativitas guru melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif, imajinatif, dan menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Memberikan informasi bagi sekolah dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa dan kualitas pendidikan melalui perbaikan proses pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Menambah ilmu pengetahuan untuk menentukan strategi pembelajaran dan memanfaatkan pengetahuan yang telah diperoleh, peneliti bermaksud untuk mengimplementasinya secara efektif.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya kekeliruan pemahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti membatasi penggunaan istilah yang terkait dengan judul “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-confidence* Siswa SMA melalui Model *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz*” sebagai berikut:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah matematika yang disajikan dalam bentuk soal matematika untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa.

Indikator-indikator pemecahan masalah matematis yaitu mengidentifikasi kecukupan data untuk pemecahan masalah, membuat model matematika dari suatu situasi atau masalah sehari-hari dan menyelesaikannya, memilih dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah matematika atau di luar matematika, menjelaskan atau menginterpretasikan hasil sesuai permasalahan asal serta memeriksa kebenaran hasil atau jawaban, menerapkan matematika secara bermakna.

2. *Self-confidence*

Self-confidence adalah tingkat keyakinan diri yang dimiliki seseorang untuk mencapai tujuannya sendiri. Tingkat *self-confidence* seseorang dapat dilihat dengan sejauh mana seseorang tersebut mampu dalam menyelesaikan masalah. Adapun 4 indikator *self-confidence* yaitu percaya kemampuan diri sendiri, bertindak mandiri, memiliki konsep diri yang positif, dan berani mengungkapkan pendapat.

3. Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk aktif dalam menemukan sesuatu mengenai konsep-konsep pada pembelajaran secara mandiri berdasarkan kemampuan yang dimiliki. Langkah - langkah model *Discovery Learning* yaitu pemberian rangsangan, mengidentifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan menarik kesimpulan.

4. *Quizizz*

Quizizz adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika. *Quizizz* merupakan platform yang berbentuk kuis online yang bisa dijadikan penilaian di kelas yang dapat digunakan langsung maupun jarak jauh.

5. Model Pembelajaran Biasa

Model pembelajaran biasa yang digunakan di SMAN 22 Bandung adalah model *Problem Based-learning*. Model *Problem Based-learning* merupakan model pembelajaran yang berhadapan dengan dunia nyata yang dimana peserta didik terlibat aktif untuk memecahkan masalah. Adapun langkah-langkah *Problem Based-learning* yaitu orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil, dan menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah.

G. Sistematika Skripsi

Skripsi terbagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan buku Panduan Karya Tulis Ilmiah (2024, hlm. 51-79) tentang ketentuan teknis penyusunan skripsi secara sistematis sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Pada bagian pembuka atau awal skripsi berisi halaman depan, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, *abstract*, *ringkesan*, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi berisi Bab I hingga Bab V.

a. Bab I Pendahuluan

Pada Bab I membahas tentang awal dari bagian isi skripsi yang termuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada Bab II membahas tentang kajian teori dan kerangka pemikiran termuat kajian teori kemampuan pemecahan masalah matematis, *self-confidence*, model *Discovery Learning*, *Quizizz*, dan model pembelajaran biasa (*Problem Based-learning*), hasil penelitian yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi, dan hipotesis penelitian.

c. Bab III Metode Penelitian

Pada Bab III membahas tentang metode penelitian termuat berisi penjabaran secara rinci dan sistematis mengenai tahapan-tahapanyang digunakan dalam penelitian yang berisi metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

d. Bab IV Hasil penelitian dan Pembahasan

Pada Bab IV membahas tentang Hasil Penelitian dan Pembahasan memuat penjabaran dan pembahasan dari hasil penelitian.

e. Bab V Simpulan dan Saran

Pada Bab V ini membahas tentang simpulan yang berisi jawaban dari rumusan masalah dan saran yang ditujukan untuk guru dan peneliti selanjutnya.

3. Bagian Penutup Skripsi

Pada bagian akhir skripsi memuat komponen penting seperti daftar pustaka dan lampiran.

a. Daftar pustaka

Bagian ini memuat daftar sumber yang digunakan sebagai rujukan dalam penyusunan skripsi yang berasal dari buku, jurnal ilmiah, artikel, *website*, dan sebagainya.

b. Lampiran

Bagian ini memuat lampiran pada saat penelitian seperti perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, hasil uji coba instrumen, data hasil

penelitian, analisis data hasil penelitian, contoh hasil pengerjaan siswa, dokumentasi, surat penelitian, dan riwayat hidup.