

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses seseorang dalam pembentukan kepribadian yang terdiri dari nilai, pengetahuan, sikap, dan kemampuan. Seperti yang tertuang pada Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Nomor 20 tahun 2003 bahwa pelaksanaan pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana dalam upaya mewujudkan pembelajaran yang aktif dan dapat mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan tidak hanya berfokus pada satu aspek seperti akademis, tetapi mencakup pembentukan karakter dan keterampilan hidup.

Pendidikan ini sangatlah penting karena demikian pendidikan merupakan keseimbangan dalam kehidupan. Sesuai dengan ajaran Islam yang terdapat pada QS Al-Mujadalah dalam ayat 11 yang berbunyi,

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

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu, dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu serta orang yang diberi ilmu beberapa derajat, dan Allah Maha Teliti apa yang kamu kerjakan.”

Maksud dari ayat tersebut yaitu seorang muslim tidak akan beriman jika tidak berilmu, dan orang yang berilmu harus beriman sehingga dapat menggunakannya di jalan Allah SWT. Dalam ayat ini tertuang bahwa Allah SWT menyatakan mencampuradukkan ilmu dan iman serta tidak membedakan keduanya akan menjamin bahwa derajatnya akan dinaikkan di atas derajat orang lain melalui pengetahuan dan iman, maka pendidikan ini penting terutama bagi seorang muslim agar dapat terhindar dari kebodohan. Ayat ini

pun sesuai dengan karakteristik orang Sunda yaitu *pengkuh agamana, luhung elmuna, jembar budayana, rancage gawena*. Hal tersebut menunjukkan terhadap keyakinan yang teguh, kebijaksanaan, kecakapan, dan ketangkasan. Keempat karakteristik orang sunda dilahirkan dengan adanya pendidikan yang tercermin pada *luhung elmuna*. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting untuk generasi penerus bangsa karena tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan tetapi juga memelihara kebudayaan. Pendidikan harus menjadi prioritas utama, terutama mempelajari matematika.

Menurut Ulya, dkk; (2021, hlm. 2019), *National Council of Teacher Mathematics* atau NCTM menjelaskan bahwa ada lima kompetensi yang terkait dengan pembelajaran matematika, yaitu pemecahan masalah matematika, komunikasi matematika, penalaran matematis, koneksi matematis, dan representasi matematis. Satu di antara kemampuan yang penting bagi siswa pada pembelajaran matematika yakni kemampuan pemecahan masalah matematis. Pada Bidang pengetahuan, matematika adalah bidang penting yang berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan. Kemampuan tersebut perlu setiap peserta didik kuasai salah satunya pada kemampuan pemecahan masalah karena hal tersebut merupakan bagian dari tujuan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika. Tujuan pelajaran matematika menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yakni:

- (1) Menguasai konsep matematika, menguraikan bagaimana keterkaitan 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

Menurut Heaty dan Putra (2022, hlm.98) memaparkan bahwasanya kemampuan pemecahan masalah kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan seseorang menggunakan pengetahuan, pemahaman, dan

keterampilan yang dimilikinya untuk mencari solusi dari masalah matematika yang tidak rutin, yang tidak ada prosedur langsung dalam cara penyelesaiannya, sehingga diperlukan langkah-langkah bertahap dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

Namun pada kenyataannya kemampuan pemecahan masalah di Indonesia masih rendah, jika dilihat dari hasil *Trends In International Mathematic and Science Study* (TIMSS) 2015, siswa Indonesia menunjukkan kemampuan pemecahan masalah rendah, dengan rata rata 397 dan berada di peringkat ke-44 dari 49 negara, Nurvela, dkk (2020). Hal ini sejalan dengan hasil pangujian PISA (*Programme for International Students Assesmen*) dengan kategori kemampuan matematika siswa Indonesia dengan peringkat 7 terbawah dari 73 negara dengan skor rata-rata 379 menjadi 366. Hal ini menunjukkan adanya penurunan skor dari tahun 2015 (Tohir, 2019) Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan matematis siswa di Indonesia masih rendah dan perlu ditingkatkan.

Menurut Bidasari (2017, hlm. 64) menjelaskan rendahnya nilai matematika salah satu penyebabnya adalah rendahnya unsur evaluasi atau soal di Indonesia cenderung berupa pada level rendah. hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nugraha & Zanthly (2019, hlm. 186) yang menyatakan bahwa, penelitian yang telah dilakukan pada kelas X di SMA Sumur Bandung tahun ajaran 2018/2019 berada pada tingkat yang sangat rendah, peserta didik mencapai kinerja tertinggi pada empat indikator pemecahan masalah pada indikator pemahaman masalah yaitu sebesar 75,3% mampu mengidentifikasi apa yang mereka ketahui dan mengajukan pertanyaan dengan benar. Namun kinerja peserta didik paling rendah pada indikator interpretasi hasil pemecahan masalah, dengan sedikitnya 15,70% peserta didik menginterpretasikan hasil perhitungan yang diperoleh.

Penelitian yang sependapat dilakukan oleh Padillah Akbar (2018, hlm.144) menyatakan hasil yang didapatkan dari penelitian, kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas XI di SMA Putra Juang masih termasuk rendah. Hal tersebut terlihat dari masih banyak peserta didik yang pencapaian indikatornya terbilang masih banyak yang rendah pada tahap memahami

masalah dengan persentase 48,75% atau berkategori rendah, merencanakan penyelesaian dengan persentase 40% atau berkategori rendah, menyelesaikan masalah dengan persentase 7,5% atau berkategori sangat rendah, dan melakukan pengecekan dengan persentase 0% atau berkategori sangat rendah. Berdasarkan hasil study pendahuluan yang dilakukan di SMAN 12 Bandung, rata rata ulangan peserta didik masih kurang dan dilihat dari hasil koreksi LKPD memperlihatkan bahwa kemampuan siswa dalam upaya penyelesaian masalah matematika tergolong masih kurang. Setelah dilakukan wawancara dengan pihak guru mengenai capaian siswa, banyak peserta didik menunjukkan masih kurang dari proses pemecahan masalah yang tidak lengkap dan tidak terstruktur, terutama karena kesulitan memahami pertanyaan dengan benar. Akibatnya, hanya sedikit siswa yang mampu menyelesaikan masalah dengan baik.

Selain kemampuan kognitif yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis, peserta didik juga perlu memperhatikan aspek psikologis yang diharapkan dapat membantu dalam belajar dan mempengaruhi kognitif yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, salah satu dari aspek psikologis adalah sikap (afektif). Seperti yang tertuang dalam Permendikbud No. 81A tahun 2013 tentang implementasi kurikulum menjelaskan, “Pentingnya aspek afektif dalam pelaksanaan pembelajaran matematika diuraikan pada tujuan kurikulum tahun 2013 aspek afektif menjadi salah satu kompetensi pencapaian dalam kegiatan pembelajaran di kelas”. Sikap afektif yang perlu ada dalam diri peserta didik salah satunya adalah keyakinan diri (*self-efficacy*). hal tersebut dikarenakan dalam menyelesaikan masalah matematis diperlukan rasa keyakinan diri peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang terjadi.

Menurut Albert Bandura (2001), *self-efficacy* adalah keyakinan setiap seseorang bahwa dirinya memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas atau masalah tertentu. *Self-efficacy* memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam konteks pendidikan. Keyakinan ini dapat mempengaruhi motivasi belajar, ketekunan, usaha, dan kondisi emosional peserta didik. Zimmerman (2000, hlm. 89) menambahkan bahwa *self-efficacy*

tidak hanya berpengaruh pada motivasi dan ketekunan, tetapi juga pada usaha dan aspek emosional peserta didik. Peserta didik dengan *self-efficacy* yang tinggi lebih mungkin untuk merasa positif dan percaya diri saat menghadapi tugas-tugas akademik, yang pada gilirannya meningkatkan kinerja mereka.

Menurut Darto (2014, hlm. 331) menjelaskan bahwa peserta didik dapat menyelesaikan matematika yang diberikan tidak cukup hanya satu cara, tapi dicoba dengan berbagai cara siswa yang sangat yakin terhadap dirinya biasanya melakukan tugas dengan baik. Hal ini didukung oleh Subaidi (2016), menurut teori ini, kemampuan siswa dalam mempelajari cara pemecahan masalah dalam matematika yang dipengaruhi oleh tingkat kepercayaan diri atau *self-efficacy* yang tinggi. Meningkatkan keyakinan diri ini menuntut siswa untuk membangun rasa keyakinan diri terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah matematika. Rasa percaya diri ini muncul dari sikap positif terhadap matematika, yang memungkinkan siswa yang percaya diri dapat memecahkan masalah matematika dengan cepat dan efisien. Hal ini didukung juga dari penelitian yang dilakukan oleh Marpaung (Rajagukguk, 2021, hlm. 2079) pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Lawe aspek yang paling terlihat ketika peserta didik merasa memiliki hambatan dalam memahami suatu masalah dan tidak melakukan apa pun untuk menyelesaikan masalah tersebut. Peserta didik dengan *self-efficacy* yang tergolong rendah cenderung menghindari dari tugas yang cukup sulit serta menantang. Hal ini mengakibatkan mereka terus melihat pekerjaan temannya daripada menggunakan keahliannya sendiri untuk mengerjakannya. Data mengenai persentase *self-efficacy* peserta didik terhadap matematika sebesar 3% atau berada dalam kategori rendah, 74% peserta didik berada dalam kategori sedang dan 23% berada dalam kategori tinggi.

Dilihat dari hasil study pendahuluan yang peneliti lakukan di SMAN 12 Bandung pada saat proses pembelajaran di kelas, peserta didik lebih cenderung memiliki keyakinan diri (*self-efficacy*) yang rendah hal ini dilihat pada saat peserta didik dilibatkan aktif dengan menyelesaikan soal didepan kelas, kebanyakan peserta didik masih kurang yakin terhadap jawaban yang mereka kerjakan, sehingga peserta didik tidak mau menunjukkan keberaniannya untuk

mengerjakan soal tersebut. Peserta didik cenderung tidak yakin dan takut jika terjadi kesalahan pada saat menjawab soal yang telah diberikan.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat hubungan antara kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy*, pencapaian tujuan pendidikan ini dipengaruhi oleh kedua kemampuan ini. Siswa harus terlibat secara aktif ketika proses pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan Anggiana (2019, hlm. 61) menyatakan melalui pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*), proses pembelajaran tidak berhenti hanya karena peserta didik telah menemukan jawaban. Metode ini mengajarkan siswa untuk mempertimbangkan pekerjaan mereka, menemukan solusi alternatif dan menemukan cara lain untuk menyelesaikan masalah. Dalam Hal ini dapat mendorong siswa untuk berfikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Langkah-langkah pembelajaran dalam *Problem-Based Learning* oleh John Dewey (Farhana, 2023) yaitu 1) mengorientasi siswa pada masalah, 2) mengorganisir siswa untuk belajar, 3) membimbing penyelian individu maupun kelompok, 4) menyajikan hasil diskusi, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah. Pendekatan ini, peserta didik menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan pembelajaran dan bukan hanya sebagai penerima informasi. Ini karena perlu adanya suatu model pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah dirumuskan. Salah satu model pembelajaran yang dapat pendidik manfaatkan adalah model *Problem-Based Learning*.

Salah satu model pembelajaran yang dapat pendidik manfaatkan adalah model *Problem-Based Learning*. Menurut olpado dan Heryani (2017), Model pembelajaran berbasis masalah sangat bermanfaat untuk digunakan karena memungkinkan siswa untuk berrpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran matematika dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka. Adapun tujuan model *Problem-Based Learning* menurut Julianingsih, dkk (2022) mengemukakan bahwa, tujuan model *Problem-Based Learning* adalah untuk membantu peserta didik menyelidiki permasalahan penting, melatih proses penajaman pemikiran siswa, dan memberikan pembelajaran yang lebih matang melalui pengalaman yang menjadikan peserta didik mandiri.

Pembelajaran yang dilakukan di kelas harus menyenangkan sehingga pembelajaran tidak akan membosankan. Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam pelaksanaan proses pembelajaran, pemilihan media pembelajaran merupakan hal yang begitu penting. Salah satu faktor yang menjadi keberhasilan pelaksanaan pembelajaran adalah peran media pembelajaran sebagai sarana pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu dengan menggunakan *Kahoot*. Menurut Deskoni (2019, hlm. 31) menjelaskan bahwa *Kahoot* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Media tersebut menawarkan berbagai fitur pembelajaran seperti tes interaktif, diskusi, dan polling. Akses konten yang disediakan gratis membuat aplikasi ini mudah digunakan bagi para pendidik. Penelitian mengenai penggunaan kuis interaktif dalam aplikasi *Kahoot* telah dilakukan oleh Sartika dan Octafianti (2019) dengan hasil penelitiannya bahwa, dengan media kuis interaktif berbasis game edukasi *Kahoot* dapat meningkatkan pembelajaran matematika menggunakan masalah nyata terbuka untuk mengorganisasikan pengetahuannya dan dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah matematis.

Dari paparan diatas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian, peneliti mengangkat judul “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *self-efficacy* siswa SMA Melalui Model *Problem-Based Learning* Berbantuan *Kahoot*”.

B. Identifikasi Masalah

1. Hasil pangujian PISA (*Programme for International Students Assessment*) dengan kategori kemampuan matematika siswa Indonesia dengan peringkat 7 terbawah dari 73 negara dengan skor rata-rata 379 menjadi 366. Hal ini menunjukkan adanya penurunan skor dari tahun 2015 artinya siswa Indonesia salah satunya masih mempunyai kemampuan matematis yang rendah.
2. Penelitian menurut Nugraha dan Zanthi (2019, hlm. 186) SMA Sumur Bandung kelas X MIA angkatan 2018/2019, menyatakan bahwa, kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematis masih berada pada

tingkat yang sangat rendah. Siswa mencapai kinerja tertinggi pada empat indikator pemecahan masalah pada indikator pemahaman masalah, yaitu 75,3% mampu mengidentifikasi apa yang mereka ketahui dan mengajukan pertanyaan dengan benar. Namun, siswa mendapat nilai terburuk pada indikator "Interpretasi hasil pemecahan masalah", dengan hanya 15,70% siswa yang menginterpretasikan hasil perhitungan yang mereka terima.

3. Penelitian menurut Padillah Akbar (2018, hlm.144) Siswa di Kelas XI SMA Putra Juan memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah yang buruk. Persentase siswa dalam beberapa indikator (memahami masalah 48,75 persen dalam kategori rendah), merencanakan penyelesaian (40 persen dalam kategori rendah), menyelesaikan masalah 7,5 persen dalam kategori sangat rendah, dan pengecekan solusi 0% dalam kategori sangat rendah) adalah dasar penilaian ini.
4. Berdasarkan hasil study pendahuluan yang dilakukan di SMAN 12 Bandung, kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah matematis masih rendah, dilihat dari hasil ulangan harian peserta didik yang masih kurang dan hasil pengerjaan LKPD, menurut wawancara dengan pendidik, tahapan pemecahan masalah pada penyelesaian soal masih banyak yang tidak lengkap dan tidak terstruktur, hal tersebut dikarenakan siswa tidak dapat memahami soal dengan benar sehingga kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan. Hanya terdapat beberapa siswa yang mampu dalam menyelesaikan permasalahannya dengan baik.

C. Rumusan Masalah

Setelah penjelasan yang bersumber pada latar belakang peneliti paparkan, didapatkan permasalahan dalam penelitian ini dan dinyatakan pada rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan *Kahoot* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran biasa?

2. Apakah *self-efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan *Kahoot* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran biasa?
3. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa yang memperoleh model pembelajaran *Problem-Based Learning* berbantuan *Kahoot*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya , maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan *Kahoot* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran biasa.
2. Mengetahui *self-efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan *Kahoot* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran biasa.
3. Mengetahui adanya korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan *Kahoot*.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang akan dilaksanakan diharapkan terdapat manfaat yang peneliti harapkan yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pembelajaran dengan menggunakan model *Problem-Based Learning* berbantuan *Kahoot* diharapkan mampu memberikan manfaat pada pembelajaran matematika, terutama dalam kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Memotivasi peserta didik ketika pelaksanaan proses pembelajaran dan melalui model *Problem-Based Learning* berbantuan *Kahoot* untuk peserta didik dapat melatih kemampuannya dalam meningkatkan pemecahan masalah matematis yang dimilikinya. Peserta didik lebih yakin juga terhadap dirinya dalam upaya menyelesaikan masalah matematis.

b. Bagi Guru

- 1) Melalui penelitian ini pendidik dapat memperoleh informasi serta pengetahuan tentang upaya dalam peningkatan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* melalui penggunaan model *Problem-Based Learning* berbantuan *Kahoot*.
- 2) Hasil penelitian yang telah diperoleh dapat dipergunakan sebagai masukan bagi pendidik untuk menentukan model pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dalam upaya meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy*.

c. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengetahuan, pengalaman, dan menjadi sumber informasi pembelajaran yang lebih baik untuk kedepannya mengenai penggunaan pembelajaran dengan penggunaan model *Problem-Based Learning* berbantuan *Kahoot* dalam pemecahan masalah matematis terhadap *self-efficacy*.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadinya perbedaan penafsiran mengenai istilah-istilah yang tertuang dalam rumusan masalah, maka dikemukakan definisi operasional yaitu:

1. Kemampuan Dalam Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang dipergunakan dalam menemukan cara menyelesaikan suatu permasalahan terutama dalam pelajaran matematika.

Terdapat indikator dalam pemecahan masalah yaitu mengidentifikasi kecukupan data dalam pemecahan masalah, merumuskan masalah matematika atau menyusun model matematika, memilih serta menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah matematika atau di luar matematika, menjelaskan atau

menginterpretasikan hasil sesuai permasalahan asal dan memeriksa kebenaran hasil atau jawaban dan menerapkan matematika secara bermakna.

2. *Self-efficacy*

Self-efficacy adalah keyakinan setiap kapasitas individu dalam menghadapi suatu tantangan dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Adapun indikator *self-efficacy* sebagai berikut:

a. Dimensi level (tingkat kesululitan)

- 1) Berpandangan optimis dalam mengerjakan pelajaran dan tugas.
- 2) Seberapa besar minat terhadap pelajaran dan tugas.
- 3) Mengembangkan kemampuan dan prestasi.
- 4) Cara pandang terhadap tugas yang diberikan.
- 5) Melihat tugas yang sulit sebagai suatu tantangan.
- 6) Merasa yakin dapat menyelesaikan masalah.

b. Dimensi *Strength* (kekuatan)

- 1) Usaha yang dilakukan dapat meningkatkan prestasi dengan baik.
- 2) Komitmen dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.
- 3) Percaya dan mengetahui keunggulan yang dimiliki.
- 4) Kegigihan dalam menyelesaikan tugas.
- 5) Memiliki tujuan yang positif dalam melakukan berbagai hal.
- 6) Memiliki motivasi yang baik terhadap dirinya sendiri untuk pengembangan dirinya.

c. Dimensi *Generality* (generalitas)

- 1) Menyikapi situasi yang berbeda dengan baik dan berpikir positif.
- 2) Menjadikan pengalaman yang lampau sebagai jalan mencapai kesuksesan.
- 3) Suka mencari situasi baru.
- 4) Dapat mengatasi segala situasi dengan efektif.
- 5) Mencoba tantangan baru.

3. Model *Problem-Based Learning*

Model *problem-based learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah berpusat pada siswa dan membantu mereka memecahkan masalah dunia nyata.

Adapun indikator *Problem-Based Learning* yaitu orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing pengalaman individual/kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

4. Kahoot

Kahoot merupakan *web tool* yang menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran diantaranya yaitu berupa kuis, diskusi maupun ulangan yang dilakukan secara *online*. *Kahoot* dapat digunakan dalam ketertarikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga menjadi lebih aktif dan menyenangkan. *Kahoot* juga dapat di akses dan digunakan dimana saja.

5. Pembelajaran Biasa

Model pembelajaran biasa yang digunakan di SMAN 12 Baadung adalah model *Discovery Learning*. Model *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk aktif dalam menemukan sesuatu konsep pada pembelajaran berdasarkan kemampuan yang dimiliki. Langkah-langkah model *Discovery Learning* yaitu pemberian rangsangan, mengidentifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan menarik kesimpulan.

G. Sistematika Skripsi

Dalam menulis skripsi, penulis perlu memperhatikan sistematika penulisan skripsi agar penyusunan skripsi dapat tersusun dengan sistematis dan memberikan penjelasan secara menyeluruh tentang pokok bahasan yang dibahas. Skripsi terdiri dari Bab I hingga Bab V yaitu sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab I berisikan pemaparan terkait permasalahan yang terjadi serta tujuan dan manfaat yang ingin penulis capai dalam penelitian yang akan dilakukan.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab II ini berisikan pembahasan secara teori. Bab II ini juga membahas bagian tentang teori penelitian, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, hipotesis, dan hipotesa yang diperoleh dalam penelitian tersebut.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab III berisi prosedur yang diuraikan secara sistematis dengan rinci mengenai pendekatan yang digunakan untuk menjawab pertanyaan yang telah penulis susun.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV membahas hasil penelitian dan berkonsentrasi pada analisis data terkait dengan pertanyaan penelitian yang telah dibuat sebelumnya oleh penulis.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab V terdiri dari kesimpulan dan rekomendasi; pada bagian penutupnya, penulis menafsirkan semua hasil dan temuan penelitian. Bagian "Rekomendasi" berisi rekomendasi untuk pendidik, siswa, dan peneliti masa depan yang menghadapi masalah serupa.