

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan karakter, yang mencakup perolehan kebiasaan perilaku dan proses berpikir yang tepat, merupakan hasil utama dari pendidikan formal. Seperti yang dikemukakan oleh Suraji dkk. (2018, Hal. 1), pembelajaran pada dasarnya adalah aspek pendidikan yang paling penting. Al-Qur'an ayat 69 Surah Al-Ankabut, yang membahas upaya:

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَهُمْ صُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ

Kami pasti akan menunjukkan jalan kepada mereka yang bekerja keras untuk kami. Sesungguhnya perbuatan-perbuatan yang baik itu disertai dengan izin Allah. (Q.S. al-Ankabut [29]: 69).

Ayat tersebut menafsirkan bahwa barang siapa Orang yang memperoleh pengetahuan sejati diarahkan olehnya. Ketika bersungguh-sungguh belajar, maka akan ada jalan untuk menggapai kesuksesan dengan belajar, dapat membangun perilaku, dan pola berpikir yang baik. Hal itu diperkuat dalam kebudayaan Sunda yang memiliki pepatah bahwa *Tina Peurih Jadi Peurah*. Pepatah ini legendaris di kalangan masyarakat Sunda, yang berarti kerja keras akan mendapatkan hasil terbaik. Pada umumnya, orang tua pada zaman dahulu menggunakan kata-kata tersebut untuk mendorong anaknya agar selalu semangat dalam melakukan apapun, termasuk meraih mimpinya (Fachrurroji, 2021). Pada abad 21 ini, untuk meraih mimpi dibutuhkan ilmu pengetahuan yang luas, salah satunya kunci ilmu pengetahuan didapat ketika melaksanakan pendidikan. Hal ini selaras dengan Pendidikan diartikan sebagai "upaya sadar dan sistematis untuk menjalankan proses pembelajaran agar mahasiswa dapat secara aktif mengembangkan potensinya" menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Matematika hanyalah salah satu bidang di mana siswa dapat secara proaktif mengembangkan kemampuan mereka untuk mewujudkan kecerdasan bangsa.

Di sekolah, siswa mempelajari berbagai disiplin ilmu, termasuk matematika. Pendidikan matematika, menurut Puspaningtyas (2019), lebih dari sekadar menghafal fakta dan angka; itu juga menumbuhkan keterampilan berpikir kritis. Ulfa (2019) berpendapat bahwa matematika membekali manusia untuk berpikir kritis, metodis, imajinatif, dan logis saat menghadapi tantangan. Menurut Permendikbud No. 58 tahun 2014, tujuan mempelajari matematika adalah untuk menunjukkan bahwa seseorang dapat berpikir kritis, analitis, sistematis, kreatif, inovatif, kooperatif, dan dapat menganalisis serta memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika dituntut untuk memecahkan masalah-masalah yang diberikan, sehingga secara tidak langsung orang yang belajar matematika dituntut untuk memecahkan masalah-masalah menurut Mubarika, dkk., (2020. hlm.40). Literasi matematika adalah kompetensi yang memungkinkan seseorang untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika tersebut di atas.

Seseorang dianggap melek matematis jika dapat memecahkan masalah dalam berbagai situasi dunia nyata dengan bernalar secara matematis dan dengan merumuskan, menerapkan, menggunakan, dan menafsirkan konsep matematika (PISA, 2020). Istilah "literasi matematika" didefinisikan oleh *Organization for Economic and Development* (2019) sebagai kemampuan untuk secara aktif terlibat dalam tugas-tugas matematika, seperti memecahkan masalah matematika, bernalar secara matematis, dan menerapkan konsep matematika. Metode, bukti, dan instrumen untuk mendeskripsikan, memahami, dan meramalkan kejadian adalah bagian dari pengertian matematika ini. Secara khusus, tiga proses yang dilambangkan dengan kata kerja "merumuskan", "menggunakan", dan "menafsirkan" adalah proses di mana siswa akan berpartisipasi sebagai pemecah masalah yang aktif. Sistem pembelajaran saat ini menekankan penggunaan prinsip aktivitas dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diberikan menurut Jamaludin (2023, hlm. 125).

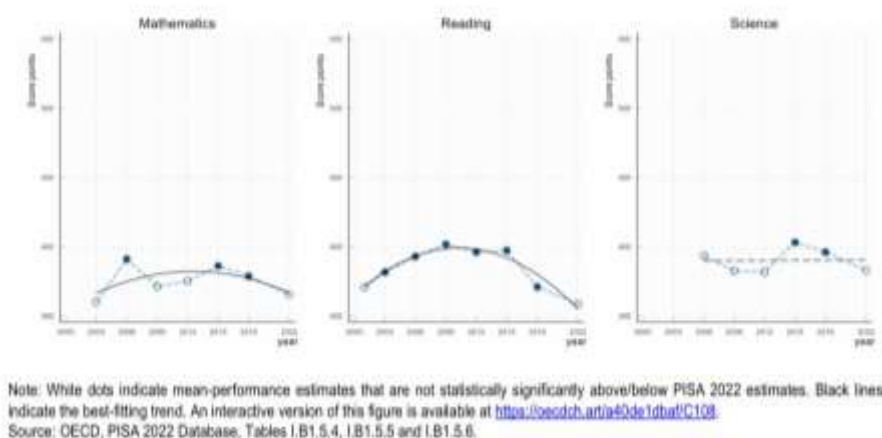
Pada saat belajar mengajar, sikap terhadap mata pelajaran matematika merupakan salah satu faktor penting yang dapat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar matematika. Sikap ini mengacu pada status mental siswa yang bisa positif dan negatif menurut Fisher., dkk. (2017). Siswa perlu memiliki kemampuan

literasi matematika yang kuat untuk memecahkan masalah dunia nyata, kata Buyung dan Nirawati (2018, hlm. 47). Memahami tentang apa, mengapa dan bagaimana representasi matematis itu peranannya dalam pembelajaran matematika, sangat diperlukan baik oleh siswa ataupun oleh guru menurut Darti (2013). Oleh karena itu, melek matematis dapat membantu dalam memahami dan memanfaatkan matematika dengan baik dalam kehidupan sehari-hari. Terlepas dari kenyataan bahwa literasi matematika telah berkembang menjadi kompetensi yang sangat penting untuk dimiliki siswa di era modern, kondisi kemampuan literasi matematika siswa di Indonesia saat ini tidak mencerminkan kebutuhan kritis tersebut.

Pada tahun 2022, Indonesia merupakan peserta *Program for International Student Assessment* (PISA) yang diselenggarakan oleh OECD. Pada tanggal 3 Desember 2023, laporan hasil PISA 2022 menyatakan bahwa Indonesia mengalami peningkatan dalam literasi matematis pada posisi 5-6, meskipun hasil pembelajaran secara nasional menurun dibandingkan tahun 2018. Walaupun dalam aspek literasi matematis mengalami peningkatan, tetapi tingkat literasi matematika menurun dibandingkan tahun 2018. Pada tahun 2018, Indonesia memiliki skor 379, sedangkan pada tahun 2022 mendapatkan skor 366. Berdasarkan hasil survei PISA terbaru pada tahun 2022, Memperoleh kompetensi matematika minimal pada Level 2 merupakan prestasi yang hanya dapat dikelola oleh 18% mahasiswa Indonesia. Juga, tidak ada yang diketahui tentang 82% sisanya. Misalnya, ketika membandingkan jarak total pada dua rute yang berbeda atau menerjemahkan harga ke dalam mata uang lain, siswa di Level 2 dapat memahami dan mengenali, tanpa pengajaran langsung, bagaimana situasi sederhana ini dapat diekspresikan secara matematis. Dengan skor rata-rata hanya 9% pada penilaian matematika, hampir tidak ada anak berusia 15 tahun di Indonesia yang berprestasi baik dalam mata pelajaran ini. Nilai perolehan PISA anak-anak Indonesia yang rendah dan dapat berubah-ubah menunjukkan kurangnya kompetensi dalam kemampuan abad ke-21, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keterampilan *Higher-Order Thinking Skill (HOTS)*. Stagnasi peringkat PISA Indonesia mungkin menjadi indikasi adanya masalah sistemik di dalam sistem pendidikan tanah air.

Trends in mathematics, reading and science performance

Figure 1. Trends in performance in mathematics, reading and science



Gambar 1. 1 Laporan PISA 2022

Sumber: OECD (2023), *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*, PISA, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa siswa Indonesia belum banyak mengalami kemajuan dalam literasi matematika. Temuan ini menunjukkan bahwa literasi matematika siswa Indonesia masih di bawah standar dan jauh di bawah negara lain. Topik masalah PISA berada di luar kemampuan siswa Indonesia.

Paparan mengenai hasil PISA didukung oleh penelitian Purwasih, dkk. (2015) yang dilaksanakan pada siswa IX semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 di SMPN 47 Bandung dengan hasil sebagai berikut:

Siswa berprestasi pada level 3 atau 4 pada tes literasi matematika. Rata-rata, siswa di Level 3 menunjukkan tingkat literasi matematika yang moderat (2,15), yang menunjukkan bahwa mereka dapat memahami dan menerapkan prosedur pemecahan masalah berbasis representasi dasar. Di sisi lain, nilai siswa yang relatif rendah (rata-rata 0,81) pada indikator literasi matematika tingkat 4 menunjukkan bahwa mereka telah berjuang untuk menggambarkan skenario dunia nyata yang rumit dan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam menalar masalah matematika. Memecahkan soal ujian kemampuan literasi matematika menghasilkan nilai rata-rata hanya 30 dari kemungkinan 100, menempatkan kelas tipikal dalam kategori yang sangat buruk. Alternatifnya, rata-rata kelas matematika di sekolah mencapai 70 pada KKM (kriteria kelengkapan minimal). Dari total 33 siswa, 15 mampu lulus, menurut kelas rata-rata. Siswa kelas IX-C masih memiliki tingkat literasi matematika yang relatif rendah dibandingkan dengan kelas pada umumnya.

Kondisi ini pun didukung berdasar hasil wawancara saat PLP di SMA 22 Bandung tingkat literasi matematika siswa rendah, dan kemampuan belajar matematika mereka jauh lebih rendah. Dari apa yang dapat kami ketahui dari temuan tersebut LKPD dan ulangan yang dilakukan masih banyak siswa yang tidak bisa mengontruksi ke dalam model matematika secara stuktural dari soal cerita.

Beberapa penelitian memberikan hasil bahwa literasi matematika dalam pembelajaran matematika masih kurang memuaskan. Hidayat, Rahmatudin, & Sriwahyuni (2019, hlm. 34) memaparkan bahwa Siswa yang menunjukkan sedikit minat pada materi pelajaran menunjukkan tingkat literasi matematika yang buruk. Hal ini menyulitkan banyak siswa untuk mengingat atau mengartikulasikan cara yang benar untuk memecahkan masalah matematika. Selain pembentukan keterampilan literasi matematis, pencapaian siswa dalam pembelajaran juga harus mempertimbangkan faktor yang dapat memengaruhi pencapaian keterampilan tersebut. Jika dilihat dari faktor internal siswa, penting bagi siswa untuk memiliki *self-regulated learning* sehingga siswa dapat menginterpretasikan dalam berbagai situasi. *self-regulated learning* Menurut Suhendri, yang dikutip dalam Bungsu dkk. (2019, hlm. 383), kemampuan belajar mandiri sangat penting dalam hal matematika.

Memiliki kemampuan pengaturan yang kuat masih menjadi tantangan bagi siswa dalam hal kegiatan belajar, terutama dalam hal perencanaan dan evaluasi pembelajaran. Utami dkk. (2020, hlm. 3) menemukan hal-hal berikut dalam studi mereka terhadap siswa kelas delapan di SMP Muhammadiyah Turi Sleman:

Di antara peserta, 14,284% menunjukkan tingkat *self-regulated learning* yang sangat tinggi, 52,38% tingkat sedang, dan 61,905% tingkat rendah. Hasil wawancara dengan guru BK di sekolah tentang sikap buruk siswa, termasuk tidak membawa buku pelajaran ke kelas atau tidak mengerjakan PR, mendukung hal tersebut. Siswa belum secara konsisten mengembangkan rencana studi karena banyak pengaruh internal dan eksternal, yang merupakan hal yang paling penting. Sayangnya, upaya guru BK untuk meningkatkan *self-regulated learning* dengan memberikan layanan penyuluhan dan bimbingan yang didasarkan pada hasil belajar siswa belum sepenuhnya berhasil. Selanjutnya, tujuan dari pendampingan konseling adalah untuk menginspirasi siswa untuk fokus mencari solusi daripada memikirkan masalah itu sendiri, dengan harapan hal ini akan mengarah pada *self-regulated learning*.

Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran mandiri saat mereka belajar matematika. Selaras dengan keterampilan abad 21, siswa harus memiliki *softskills*, salah satunya adalah memiliki kemampuan *self-regulated learning*. Agar kemampuan tersebut dapat terpenuhi, pengembangan model pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan masa sekarang ini dengan menggabungkan pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi. Di masa seperti ini, pembelajaran yang stimulan sebaiknya diterapkan untuk mengembangkan kemampuan murid. Salah satu metode pendidikan yang ialah strategi *Problem-based Learning* berbantuan *wizer.me*.

Menurut Suprijono (2017), *Problem-based Learning* adalah strategi instruksional yang membuat siswa menerapkan apa yang telah mereka pelajari tentang metode ilmiah ke masalah dunia nyata untuk mendapatkan pemecahan masalah dan informasi terkait masalah. Jadi, untuk membantu memahami bagaimana menyelesaikan masalah sambil memperoleh pengetahuan yang relevan, paradigma *problem-based learning* mengikuti langkah-langkah proses ilmiah. dengan berbantuan *wizer.me*, yakni guru memberikan materi pembelajaran terlebih dahulu untuk dipelajari secara mandiri di rumah sebelum dimulainya pengajaran di kelas dengan guru. Menggunakan media pembelajaran *wizer.me* dapat membuat proses belajar lebih efektif dan menstimulus siswa untuk melatih kemandirian belajar agar menemukan dan pahami gagasan pemecahan masalah (Juniantari, dkk., 2019).

Dari paparan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Kemampuan Literasi Matematis dan *Self-Regulated Learning* Siswa SMA Melalui Model *Problem-based Learning* Berbantuan *Wizer.Me***

B. Identifikasi Masalah

Berikut penjelasan tentang kesulitan penelitian berdasarkan informasi latar belakang yang diberikan di atas:

1. Hasil survei PISA terbaru 2022 menunjukkan Memperoleh kecakapan matematika minimal pada Level 2 merupakan prestasi yang hanya dapat dikelola oleh 18% mahasiswa Indonesia. Pada saat yang sama, 82% siswa menyembunyikan temuan mereka. Dengan skor rata-rata hanya 9% pada penilaian matematika, hampir tidak ada anak berusia 15 tahun di Indonesia

yang berhasil melakukannya dengan baik. Anak-anak di Indonesia yang mengikuti tes PISA pada usia lima belas tahun menunjukkan kurangnya kecakapan dalam keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, memecahkan masalah, HOTS, dan nilai mereka rendah dan rentan terhadap perubahan. Mahasiswa di Indonesia masih memiliki jalan panjang sebelum mereka dapat dianggap melek matematika.

2. Siswa menunjukkan tingkat kemahiran yang moderat dalam menafsirkan situasi dan menerapkan strategi pemecahan masalah sederhana menggunakan representasi, seperti yang ditunjukkan oleh skor rata-rata mereka sebesar 2,15 pada tes kemampuan literasi matematika Level 3 dan Level 4. Skor indikator literasi matematika Tingkat 4 siswa yang relatif rendah sebesar 0,81 menunjukkan bahwa mereka belum menguasai kemampuan bernalar secara matematis dan tidak dapat secara memadai mencerminkan situasi dunia nyata yang rumit. Pada skala dari 0 hingga 100, rata-rata nilai ujian literasi matematika siswa IX-C jauh di bawah norma kelas menengah yaitu 30.
3. Hasil pengamatan saat PLP di SMA 22 Bandung menggambarkan bahwa kemampuan memahami dan menggunakan matematika dalam pembelajaran matematika masih rendah. Hal itu dapat dilihat dari beberapa hasil LKPD dan ulangan yang membuktikan bahwa siswa tidak bisa mengontruksi ke dalam model matematika secara stuktural dari soal cerita.
4. Dari semua anak yang disurvei, 14,284% menunjukkan tingkat *self-regulated learning*, 52,38% menunjukkan tingkat sedang, dan 61,905% menunjukkan tingkat rendah. Hasil wawancara dengan guru BK mengenai perilaku siswa yang negatif, seperti tidak membawa buku pelajaran ke kelas atau tidak menyelesaikan pekerjaan rumah, menguatkan hal tersebut. Siswa belum secara konsisten mengembangkan rencana studi karena banyak pengaruh internal dan eksternal, yang merupakan hal yang paling penting. Berdasarkan hasil belajar siswa, upaya guru BK untuk meningkatkan *self-regulated learning* melalui layanan konseling dan bimbingan belum sepenuhnya berhasil. Pendampingan penyuluhan juga bertujuan untuk menginspirasi mahasiswa agar lebih fokus mencari solusi daripada berkuat pada masalah, dengan harapan hal ini akan mengarah pada pengembangan *self-regulated learning*.

C. Rumusan Masalah

Tantangan penelitian ini dirumuskan berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas.

1. Apakah peningkatan kemampuan literasi matematis siswa yang memperoleh model *Problem-based Learning* berbantuan *wizer.me* lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional?
2. Apakah *self-regulated learning* siswa yang memperoleh model *Problem-based Learning* berbantuan *wizer.me* lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat korelasi positif antara kemampuan literasi matematis dengan *self-regulated learning* siswa yang memperoleh model *Problem-based Learning* berbantuan *wizer.me*?
4. Apakah efektivitas model *Problem-based Learning* berbantuan *wizer.me* terhadap kemampuan literasi matematis siswa ?
5. Apakah efektivitas model *Problem-based Learning* berbantuan *wizer.me* terhadap *self-regulated learning* siswa ?

D. Tujuan Masalah

Pekerjaan ini bermaksud untuk mengatasi tantangan yang digariskan oleh:

1. mengetahui bahwa kemampuan literasi matematika siswa meningkat setelah menerima model *Problem-based Learning* berbantuan *wizer.me* lebih unggul dari siswa yang memperoleh pendekatan pendidikan tradisional dalam matematika;
2. menyadari dampak model terhadap kemampuan siswa untuk belajar *Problem-based Learning* berbantuan *wizer.me* lebih efektif daripada siswa yang pendidikannya mengikuti metode yang lebih tradisional dalam hal literasi matematika;
3. menyadari hubungan antara kecakapan matematika *self-regulated learning* murid yang mendapatkan model *problem-based learning* berbantuan *wizer.me*;
4. pahami seberapa baik model *problem-based learning* berbantuan *wizer.me* terhadap kemampuan literasi matematis siswa;

5. pahami seberapa baik model *Problem-based learning* berbantuan *wizer.me* terhadap *self-regulated learning* siswa.

E. Manfaat Penelitian

Aplikasi praktis dan teoritis dari penelitian ini diantisipasi. Dimungkinkan untuk mencapai hasil yang diinginkan dengan melakukan hal-hal seperti:

1. Manfaat Teoretis

Secara teori, penelitian ini harus menambah pengetahuan dan membantu meningkatkan standar pendidikan pada umumnya dan pendidikan matematika pada khususnya. Temuan penelitian ini berpotensi menjadi landasan bagi inisiatif pendidikan matematika di masa depan yang berupaya meningkatkan literasi matematika *self-regulated learning* siswa.

2. Manfaat Praktis

Berikut ini adalah beberapa keuntungan nyata yang diantisipasi yang dapat diantisipasi oleh semua pihak yang terlibat dari penelitian ini:

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan, informasi, dan mengembangkan pengetahuan terkait dengan model pembelajaran yang dapat mempengaruhi kemampuan literasi matematis dan *self-regulated learning* terhadap hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

Memberikan informasi sekaligus menjadi masukan untuk menggunakan model *Problem-based Learning*, *wizer.me* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan memperkenalkan pendekatan pendidikan yang lebih inventif dan kreatif, khususnya di bidang literasi matematika.

c. Bagi siswa

Menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan literasi matematika dan *self-regulated learning* siswa.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini harus menjelaskan pengaruh model *Problem-based Learning* terhadap literasi matematika siswa dan kapasitasnya untuk *self-regulated learning*, serta memberikan informasi yang berguna bagi para pendidik yang

tertarik dengan pendidikan matematika. Selain itu, ini adalah cara untuk mengetahui caranya *wizer.me* dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan literasi matematika mereka selama proses pembelajaran dan bagaimana hal itu dapat memengaruhi prestasi akademik mereka di sekolah.

F. Definisi Operasional

Kumpulan pengamatan tertentu disebut definisi operasional. Penting agar peserta dalam penelitian ini tidak berselisih paham tentang arti kata-kata yang digunakan untuk menggambarkan masalah tersebut. Dengan demikian, berikut ini adalah definisi operasional yang diusulkan.

1. Kemampuan untuk berhasil mengembangkan, menerapkan, dan memahami matematika dalam berbagai keadaan sehari-hari dikenal sebagai literasi matematika. Berikut ini adalah tanda-tanda literasi matematika.
 - a. Merumuskan (*Formulate*) yang terbagi dua indikator, yaitu tentukan konsep matematika yang relevan dalam konteks dunia nyata dari topik yang dibahas, isolasi variabel kunci, dan kemudian rumuskan masalah tersebut sebagai diskusi matematika atau model matematika yang sesuai menggunakan variabel, visual, atau diagram yang diperlukan.
 - b. Menggunakan (*Employ*) merupakan penerapan perumusan model matematika untuk tujuan pemecahan masalah matematika.
 - c. Menafsirkan (*Interprete*) merupakan penafsiran temuan matematika yang diturunkan dari validitas solusi matematika yang diterapkan pada masalah kehidupan nyata.
2. *Self-regulated learning* terlibat dalam proses belajar secara mandiri, tanpa bergantung pada orang lain, dan bertanggung jawab atas tindakannya sendiri. Adapun indikator *self-regulated learning*, yaitu:
 - 1) berinisiatif untuk belajar;
 - 2) menilai tingkat pengetahuan dan keterampilan saat ini;
 - 3) mengarahkan pandangan pada tujuan pembelajaran a;
 - 4) melihat hambatan sebagai peluang untuk menemukan sumber yang lebih baik;
 - 5) memanfaatkan dan mencari sumber yang tepat;

- 6) menerapkan teknik pembelajaran ke dalam tindakan;
 - 7) Menilai hasil dari proses pembelajaran;
 - 8) *Self-efficacy*/kontrol diri/konsep diri/kemampuan diri.
3. Model *Problem-based Learning* adalah semacam strategi memecahkan masalah dengan tujuan menyeluruh untuk membuat siswa menerapkan apa yang telah mereka pelajari sejauh ini ke situasi dunia nyata.

Pelaksanaan model *Problem-based Learning*, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pada langkah pertama, siswa diperkenalkan dengan masalah tersebut. Di sini, guru menjabarkan program studi, memberikan latar belakang tentang prasyarat apa pun, mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam latihan pemecahan masalah, dan bahkan memberikan beberapa tantangan kepada mereka.
 - 2) Tahap kedua melibatkan pengaturan siswa. Guru sekarang membentuk kelompok siswa dan bekerja dengan mereka untuk mengidentifikasi dan menyusun kegiatan pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah.
 - 3) Fase ketiga, yang melibatkan pengarahannya pertanyaan individu dan kelompok. Selama fase ini, mahasiswa didorong oleh profesornya untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan, melakukan eksperimen, dan melakukan investigasi untuk mendapatkan penjelasan dan memecahkan masalah.
 - 4) Pada tahap empat, Anda akan mengembangkan dan melaporkan temuan Anda. Di sini, guru membimbing siswa saat mereka berkolaborasi dalam proyek dan memberikan laporan, dokumentasi, atau model.
 - 5) Pada tahap kelima dan terakhir, menilai dan menilai prosedur pemecahan masalah dan hasilnya. Sekarang setelah para siswa menyelesaikan penyelidikan mereka, guru membimbing mereka dalam merenungkan dan mengevaluasi proses dan hasilnya.
4. *Wizer.me* adalah alat online yang intuitif, mudah digunakan, dan gratis makalah tugas untuk siswa. Menampilkan sistem penilaian otomatis, ini memungkinkan pengguna untuk mengembangkan atau menggunakan lembar kerja multimedia interaktif. Situs web *Wizer.me* menyediakan semua alat yang diperlukan untuk melakukan pekerjaan secara online.

5. Dalam model pendidikan tradisional, hanya ada satu cara agar informasi berpindah dari guru ke siswa: melalui transmisi norma, nilai, dan kumpulan pengetahuan. Salah satu ciri pendidikan tradisional adalah bahwa siswa sering memasuki kelas tanpa tujuan yang jelas untuk kursus hari itu. Kedua, buku teks adalah metode pengajaran standar bagi sebagian besar pendidik. Ketiga, untuk mengetahui kemajuan siswa, penilaian seringkali bersifat sumatif. Keempat, para siswa diharapkan untuk mematuhi metode pengajaran yang dipilih guru.

G. Sistematika Skripsi

1. **Bagian pembuka skripsi** berisi, halaman judul, halaman pengesahan, halaman skripsi tentang keaslian, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, ringkasan, daftar isi, tabel, daftar gambar, dan lampiran.
2. **Bagian isi skripsi** berisi bab I hingga bab V.
 - a. **Bab I Pendahuluan.** berisi, sejarah masalah, identifikasi, perumusan, tujuan dan manfaatnya, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
 - b. **Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran.** Berisi kajian teori kemampuan literasi matematis, *self-regulate learning*, model pembelajaran *Problem-based Learning*, wizer.me, dan model konvensional, temuan studi terkait, pola pikir, praduga, dan gagasan penelitian.
 - c. **Bab III Metode Penelitian.** penjelasan yang menyeluruh dan terorganisir tentang tahapan dan prosedur yang digunakan dalam penelitian, termasuk metodologi penelitian, desain penelitian, subjek dan tujuan penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, metode analisis data, dan prosedur penelitian.
 - d. **Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.** pembahasan penelitian serta penjelasan tentang temuan dan hasil.
 - e. **Bab V Simpulan dan Saran.** rekomendasi untuk guru dan peneliti ke depan, serta temuan yang mengatasi kesulitan yang ditimbulkan
3. **Bagian penutup skripsi** berisi daftar pustaka dan lampiran.
 - a. Daftar pustaka berisi kumpulan referensi yang digunakan untuk menyusun skripsi yang dapat ditemukan di buku, esai, jurnal ilmiah, website, dan publikasi lainnya.

- b. Lahiran terdiri dari sumber belajar, instrumen penelitian, hasil uji instrumen, data penelitian, analisis data penelitian, contoh hasil pengerjaan, dokumentasi, surat penelitian, dan riwayat hidup.