

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini, pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan sebagai bekal manusia untuk memiliki ilmu pengetahuan melalui proses pendidikan. Melalui proses pendidikan, diharapkan dapat membentuk dan memperluas pengetahuan serta bakat setiap individu yang berkualitas, yang kemudian dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana dalam Firman Allah SWT dalam Q.S Al-Alaq ayat 1-5 yang menyebutkan tentang orang-orang yang berilmu yaitu:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۙ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ ٢ إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۙ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۙ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dengan nama Tuhanmu yang maha mulia. Yang telah mengajarkan manusia dengan perantara membaca dan menulis. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”.

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa pentingnya ilmu pengetahuan dengan menyerukan untuk membaca dan belajar atas nama Tuhan yang menciptakan manusia dari segumpal darah. Allah menciptakan manusia dengan penuh kebesaran dan memberikan peringatan kepada orang yang menolaknya. Ini adalah surah pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad dan berisi pesan yang relevan tentang pentingnya ilmu, penciptaan manusia, dan kepatuhan terhadap ajaran Allah. Ayat tersebut selaras dengan dengan karakteristik dari masyarakat Sunda yang akan tercipta ‘*pengkuh agamana, luhung elmuna, jembar budayana*’ yang artinya pada frasa tersebut mencerminkan nilai-nilai yang dianggap penting dalam masyarakat Sunda yaitu kesetiaan pada agama, memiliki pengetahuan yang tinggi, dan kekayaan budaya. Berdasarkan penjelasan tersebut selaras dengan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan pengetahuan yang diperoleh oleh individu, baik melalui pendidikan formal maupun pendidikan non-

formal dengan tujuan menghasilkan individu yang berkualitas. Salah satu aspek pendidikan yang memiliki nilai penting dalam pertumbuhan dan kemajuan suatu bangsa adalah Pendidikan Matematika. Tujuan pembelajaran matematika adalah kegiatan yang dilakukan agar pembelajaran bermakna yaitu mengamati, menanya, mencoba menalar, menyaji dan mencipta (Kemendikbud, 2015 dalam Heriyaman, 2022 hlm. 67). Sehingga diperlukan peran pendidik dalam mengemas pembelajaran secara inovatif dan bermakna, agar peserta didik paham akan tujuan dari mempelajari materi matematika serta mengimplementasikan konsep matematika ke dalam permasalahan yang terjadi di kehidupannya.

Kemampuan siswa dalam menggunakan konsep matematika ke dalam permasalahan sehari-hari merupakan kemampuan literasi matematis. Namun sangat disayangkan, kemampuan literasi matematis masih perlu dikembangkan dalam diri peserta didik. Menurut al-Fitriani, dkk (2023) mengatakan bahwa literasi matematis membantu individu memahami peran konsep matematika dalam masalah kehidupan sehari-hari dan memungkinkan mereka membuat keputusan untuk menemukan solusi matematis. Namun, siswa masih kurang terbiasa menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, yang menyebabkan kemampuan literasi matematis mereka tetap rendah. Beberapa penelitian mengenai pencapaian kemampuan literasi matematis memberikan hasil bahwa kemampuan tersebut belum tercapai dengan baik. Di tingkat dunia, *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) mengukur kemampuan matematika peserta didik melalui survei yang dilakukan setiap 3 tahun sekali melalui *Program for International Student Assessment* (PISA).

Literasi matematis menurut *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD, 2018, hlm. 47) literasi matematis merupakan kemampuan individu dalam merumuskan, menggunakan dan menginterpretasikan matematika ke dalam berbagai konteks. Literasi matematika merupakan salah satu kemampuan yang dibutuhkan untuk generasi masa depan di abad-21 (Zubaidah, 2019). Salah satu tujuan literasi matematika adalah untuk mempromosikan pengambilan keputusan berdasarkan informasi dalam situasi kehidupan nyata dengan menggunakan keterampilan matematika untuk mengenali,

menafsirkan, dan menggunakan sumber daya kontekstual secara tepat (Bansilal & Mkhwanazi, 2014 dalam Yustitia, 2019 hlm. 101).

Literasi matematis siswa Indonesia terlihat dari keikutsertaan Indonesia dalam asesmen utama berskala internasional yaitu *Programme for International Student Assessment* (PISA). Namun kemampuan literasi matematis siswa Indonesia pada tingkat internasional belum mencapai rangking yang diharapkan. Hasil keikutsertaan dalam penilaian PISA sejak tahun 2000 sampai tahun 2022, rangking Indonesia masih berada di urutan bawah dengan rata-rata masih jauh dari skor Internasional.

Hasil PISA 2015 menunjukkan bahwa pencapaian matematika di Indonesia menduduki peringkat ke-62 dari 70 negara dengan skor yang diperoleh adalah 386 (OECD, 2016 dalam Ovan dan Nugroho, 2017 hlm 97). Sedangkan hasil PISA Indonesia tahun 2018 mengalami penurunan dibandingkan dengan tahun 2015, Indonesia berada pada peringkat ke-73 dari 79 negara yang berpartisipasi (Tohir, 2019 hlm. 1). Hasil PISA 2022 menunjukkan peringkat hasil belajar literasi Indonesia naik 5 sampai 6 posisi dibanding PISA 2018. Peningkatan ini merupakan capaian paling tinggi secara peringkat (persentil) sepanjang sejarah Indonesia mengikuti PISA. Peningkatan posisi Indonesia pada PISA 2022 mengindikasikan resiliensi yang baik dalam menghadapi pandemi Covid-19. Skor literasi membaca internasional di PISA 2022 rata-rata turun 18 poin, sedangkan skor Indonesia mengalami penurunan sebesar 12 poin, yang merupakan penurunan dengan kategori rendah dibandingkan negara-negara lain.

Dilihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Widiyanti dan Hidayanti (2021, hlm 31-32), diperoleh kemampuan literasi matematis siswa pada level 1 memiliki persentase sebesar 62,5%, kemampuan literasi matematis siswa pada level 2 dengan persentase sebesar 21,9%, sedangkan kemampuan literasi matematis siswa pada level 3 persentase yang diperoleh yaitu 9,7%. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematis siswa masih berada pada level 1. Level yang dimaksud adalah kriteria literasi matematis menurut PISA.

Kemampuan literasi matematis dapat diukur dengan melihat hasil Asesmen Nasional. Asesmen Nasional merupakan kebijakan nasional yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bertujuan untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran dan hasil belajar siswa di seluruh satuan pendidikan. Tiga bagian dari Asesmen Nasional yaitu Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), Survei Karakter dan Survei Lingkungan Sekolah. AKM dirancang untuk mengukur capaian murid dari capaian kognitif murid yaitu literasi dan numerasi. Kemampuan literasi dan numerasi merupakan kemampuan yang akan berdampak kepada semua mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa, karena melalui tes ini siswa dilatih menemukan solusi dari permasalahan dengan pola pikir yang kritis dan kreatif.

Salah satu sekolah yang mengikuti Asesmen Nasional adalah SMP Negeri 5 Bandung. Melalui wawancara dengan guru SMP Negeri 5 Bandung hasil Asesmen Nasional tahun 2022 menunjukkan bahwa SMP Negeri 5 Bandung perlu dorongan untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap kemampuan literasi matematis. Menurut keterangan guru matematika menyebutkan bahwa siswa terlihat masih kesulitan dalam menyelesaikan soal kontekstual, seperti bentuk soal AKM. Berdasarkan keterangan guru tersebut salah satu faktor yang mempengaruhi hasil Asesmen Nasional pada kemampuan numerasi siswa di sekolah adalah karena ketika siswa menghadapi soal kontekstual mereka tidak mau membaca, memahami permasalahan soal dan hanya asal mengisi pilihan jawaban.

Literasi matematis siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, dan salah satunya adalah *self-confidence* pada diri siswa. Literasi matematis adalah keterampilan yang kompleks, maka untuk dapat memiliki keterampilan matematis yang baik diperlukan *self-confidence* pada setiap individu (Hidayatulloh, et. Al, 2021, hlm. 58). Menurut Pebianto, et. al. (2019, hlm. 11) *self-confidence* adalah kepercayaan dalam diri siswa terhadap kemampuannya, dimana rasa percaya diri yang tinggi bisa menumbuhkan keyakinan untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh tingkat *self-confidence* mereka, semakin tinggi kepercayaan diri siswa, maka akan semakin baik hasilnya.

Pada penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Hidayatullah, dkk (2021) mengkategorikan *self-confidence* menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Terdapat dua peserta didik atau setara dengan 33,3% yang termasuk dalam *self confidence* tinggi dengan nilai rata-rata literasi matematis yang diperoleh adalah 87,5. b) Terdapat dua peserta didik atau setara dengan 33,3% yang termasuk

dalam *self confidence* sedang dengan nilai rata-rata literasi matematis yang diperoleh adalah 71,5. c) Terdapat dua peserta didik atau setara dengan 33,3% yang termasuk dalam *self confidence* rendah dengan nilai rata-rata literasi matematis yang diperoleh adalah 48,5. Hasil analisis mengatakan bahwa persentase tiga kategori tersebutimbang belum menunjukkan kategori yang unggul. Sehingga siswa masih perlu memaksimalkan dalam berlatih mengerjakan soal. Selaras dengan hasil wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SMP Negeri 5 Bandung bahwa kepercayaan diri siswa masih rendah dikarenakan siswa cenderung menilai bahwa mata pelajaran matematika sangatlah sulit. Selain itu, siswa cenderung kurang percaya diri ketika tidak dapat memahami rumus dalam mengerjakan soal matematika. Kurangnya kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika, dapat mempengaruhi tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, pembelajaran matematika tidak hanya menitikberatkan pada kemampuan literasi matematika siswa, tetapi juga harus mendukung pembangunan kepercayaan diri siswa. Untuk mencapai hal ini, diperlukan model pembelajaran yang sesuai. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika adalah *Creative Problem Solving*. karena model ini mendorong individu untuk mengenali pola, mencari solusi alternatif, dan menerapkan strategi yang efektif dalam literasi matematis yang kreatif dengan menganalisis, mengevaluasi, dan menghubungkan informasi matematis secara logis dan sistematis.

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model yang memusatkan pada tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa karena model CPS ini menggunakan kemampuan berpikirnya dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan melihat berbagai sudut pandang dan memikirkan solusi terbaik (Helen, 2022). *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu metode yang digunakan untuk mengatasi masalah dengan cara yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian, dalam model CPS ini, diperlukan keahlian untuk menghasilkan berbagai gagasan dan ide yang beragam dalam memilih solusi yang paling optimal dan terbaik.

Dilihat pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fitriyani dan Mastur (2017) menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematis siswa pada kelas yang diajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih baik

daripada kemampuan literasi matematis siswa pada kelas yang diajar dengan model pembelajaran biasa. Juga berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni, Maryam, dan Sartika (2018) bahwa kemampuan literasi matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) telah mencapai ketuntasan secara individu maupun klasikal. Penulis tertarik untuk menggunakan teknologi berupa media *Wizer.me* dan penulis mengembangkan penelitian dengan menggunakan model lain yaitu *Creative Problem Solving* (CPS).

Agar pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton, inovasi dan kreativitas harus dimasukkan ke dalam konstruksi media pembelajaran (Wicaksono, 2016). Pendidikan matematika seringkali dikenal sebagai subjek yang abstrak dan memerlukan kemampuan siswa dalam menerapkan konsep matematika untuk memahami masalah. Pengembangan media pembelajaran menjadi penting untuk mendukung proses pembelajaran ini. Hal ini memungkinkan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk digunakan selama pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa. Oleh karena itu, kita membutuhkan media berbasis teknologi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika ialah *Wizer.me*.

*Wizer.me* merupakan sebuah platform daring yang dirancang untuk memberikan tugas kepada siswa. Tugas ini sering kali disajikan dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), yang berisi instruksi dan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok. Media pembelajaran dengan memanfaatkan *Wizer.me* yang dirancang harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan media tersebut. Oleh karena itu media pembelajaran yang dibuat harus lebih interaktif dibandingkan dengan pembelajaran biasa. Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Prananta, Setyosari, & Santoso, 2017). *Wizer.me* memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru secara gratis, sehingga kreatifitas guru perlu dimaksimalkan saat menyusun media pembelajaran ini. Dengan kreatifitas yang dimiliki guru, diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik minat, bakat dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka judul penelitian ini adalah “Peningkatan Literasi Matematis dan *Self-confidence* Siswa SMP melalui Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantuan *Wizer.me*”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan diantaranya adalah:

1. Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang diselenggarakan oleh *Organization for Economic Co-Operation and Development* (OECD), hasil PISA tahun 2022 menunjukkan posisi Indonesia naik 5-6 posisi, akan tetapi skor Indonesia mengalami penurunan sebesar 12 poin.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Widianti dan Hidayanti (2021, hlm. 31-32), diperoleh kemampuan literasi matematis siswa pada level 1 memiliki persentase sebesar 62,5%, kemampuan literasi matematis siswa pada level dengan persentase sebesar 21,9%, sedangkan kemampuan literasi matematis siswa pada level 3 persentase yang diperoleh yaitu 9,7%. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematis siswa masih berada pada level 1. Level yang dimaksud adalah kriteria literasi matematis menurut PISA.
3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Hapsari (2019, hlm. 92-93) yang memperoleh bahwa literasi matematis siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa dalam menyelesaikan soal matematika dalam konteks atau konsep yang kuat.
4. Rendahnya aspek afektif dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Hidayatullah, dkk (2021), yaitu terdapat dua peserta didik atau setara dengan 33,3% yang termasuk dalam *self confidence* rendah dengan nilai rata-rata literasi matematis yang diperoleh adalah 48,5.
5. Berdasarkan hasil wawancara pada guru matematika di SMP Negeri 5 Bandung, bahwa masih rendahnya kemampuan literasi matematis dan *self-confidence* siswa di lihat dari hasil *assignment* yang telah dikerjakan oleh siswa. Hal ini dikarenakan siswa masih sulit mengerjakan soal berbentuk narasi yang panjang

disajikan pada bentuk persoalan matematika serta kurangnya percaya diri dalam mengerjakan *assignment* .

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan literasi matematis siswa SMP yang memperoleh pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan *Wizer.me* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran biasa?
2. Bagaimana *Self-confidence* siswa SMP yang memperoleh pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan *Wizer.me* lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran biasa?
3. Apakah terdapat korelasi positif antara peningkatan literasi matematis dengan *Self-confidence* siswa SMP yang memperoleh pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan *Wizer.me*?

### D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menganalisis peningkatan literasi matematis siswa SMP yang memperoleh pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan *Wizer.me* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran biasa.
2. Untuk menganalisis *Self-confidence* siswa SMP yang memperoleh pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan *Wizer.me* lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran biasa.
3. Untuk menganalisis korelasi positif antara peningkatan literasi matematis dengan *Self-confidence* siswa SMP yang memperoleh pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan *Wizer.me*.

### E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya sebagai berikut:



## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat pada pembelajaran matematika terutama mengenai Literasi Matematis, *Self-confidence*, dan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

## 2. Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya:

### a. Bagi Siswa

Diharapkan pada penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan *Wizer.me* siswa dapat membantu siswa dalam meningkatkan literasi matematis serta *Self-confidence* sehingga siswa dapat lebih percaya diri dalam pembelajaran matematika.

### b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadikan sarana alternatif bagi guru dalam peningkatan literasi matematis serta *Self-confidence* siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan *Wizer.me* sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

### c. Bagi Sekolah

Diharapkan pada penelitian ini dapat memberikan referensi bagi sekolah dalam pengembangan model pembelajaran guna peningkatan literasi matematis dan *Self-confidence* siswa.

### d. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti dapat menambah wawasan dan menambah pengetahuan dalam memahami literasi matematis dan *Self-confidence* siswa melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan *Wizer.me* serta mengetahui implementasi dari model tersebut.

## F. Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya terjadi salah penafsiran terkait istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka dikemukakan definisi operasional sebagai berikut:

## 1. Literasi Matematis

Literasi matematika merupakan kemampuan individual untuk memformulasi dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks dengan meliputi konsep, prosedur, fakta dalam matematika yang dapat mengembangkan kemampuan dan kepercayaan diri dalam kehidupan nyata.

Indikator yang digunakan dalam kemampuan literasi matematis yaitu 1) Mengidentifikasi aspek-aspek matematika dalam permasalahan yang terdapat pada situasi konteks nyata serta mengidentifikasi variabel yang penting, 2) Mengubah permasalahan menjadi bahasa matematika atau model matematika yang sesuai ke dalam bentuk variabel, gambar, atau diagram yang sesuai, 3) Menerapkan rancangan model matematika untuk menemukan solusi matematika, 4) Menafsirkan hasil matematika yang diperoleh dan mengevaluasi kewajaran solusi matematika dalam konteks masalah dunia nyata.

## 2. *Self-confidence*

*Self-confidence* atau kepercayaan diri adalah keyakinan dalam kemampuan dan penilaian diri sendiri berupa sikap positif dalam mencapai berbagai tujuan dan penyelesaian masalah. Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan, indikator utama rasa percaya diri sebagai berikut:

- a. Percaya kepada kemampuan diri;
- b. Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan;
- c. Memiliki konsep diri yang positif;
- d. Berani mengungkapkan pendapat.

## 3. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran pada keterampilan dan kreativitas dengan tujuan untuk menemukan solusi dari permasalahan dengan penuh keberanian dan kepercayaan diri dalam mengeksplorasi berbagai opsi untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Sintaks model CPS dibagi menjadi empat tahap yaitu 1) Klarifikasi Masalah, 2) Pengungkapan Pendapat, 3) Evaluasi dan Pemilihan, 4) Implementasi.

#### 4. Aplikasi *Wizer.me*

*Wizer.me* merupakan platform yang praktis, gratis serta menarik untuk memberikan penugasan online kepada peserta didik. Fitur-fitur lengkap dan memadai dari *Wizer.me* memungkinkan para guru untuk berkreasi dalam membuat beragam jenis pertanyaan dengan tampilan visual yang menarik bagi siswa.

#### 5. Model Pembelajaran Biasa

Model pembelajaran biasa adalah model pembelajaran yang paling sering digunakan dalam pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran kontekstual atau CTL (*Contextual Teaching Learning*).

### G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi sesuai yang telah termuat pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (2024), sistematika tersebut menjelaskan urutan skripsi dari Bab I – Bab V diantaranya:

Bab I Pendahuluan, memuat latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, memuat kajian teori kemampuan literasi matematis, *self-confidence*, model *Creative Problem Solving*, media *Wizer.me*. keterkaitan antar variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian. Selain itu, peneliti juga membahas asumsi dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, memuat penjelasan metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data, instrumen penelitian yang digunakan, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, memuat dua pembahasan yaitu 1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, 2) hasil dan temuan dalam menjawab pertanyaan peneliti yang sudah tercantum dalam rumusan masalah.

Bab V Simpulan dan Saran, memuat simpulan yaitu uraian yang menjawab rumusan masalah atau peneliti. Sedangkan saran yaitu rekomendasi yang ditunjukkan kepada pembaca atau peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.