

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2007 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

Pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa maupun Negara. Pendidikan merupakan usaha sadar dalam proses pembelajaran yang terencana agar nantinya peserta didik menjadi manusia yang lebih baik. Pendidikan dasar sebagai pendidikan awal juga sangat berpengaruh terhadap pendidikan yang selanjutnya.

Salah satu faktor yang sangat penting dalam pendidikan ialah tujuan pendidikan karena tujuan merupakan arah yang ingin dicapai dalam pendidikan. Karena pendidikan dapat diartikan sebagai proses bimbingan dan pengarahan yang dilakukan oleh pendidik terhadap anak didik karena pertumbuhan dan perkembangan kemampuan dasar atau pembawaan sampai pada titik optimalnya.

Adapun tujuan dari pendidikan itu sendiri adalah untuk kehidupan yang lebih baik lagi bagi individu maupun bagi masyarakat. Usaha untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut merupakan tugas orang tua dalam keluarga di rumah, guru di sekolah, dan masyarakat. Dalam hal ini, sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan formal mempunyai peranan yang sangat penting dalam membantu dan membimbing anak ke arah kedewasaan dan menjadikannya sebagai anggota masyarakat yang berguna. Selain itu juga, guru sebagai tenaga pendidik memiliki tanggung jawab terhadap peserta didiknya agar sesuai dengan Tujuan Pendidikan Nasional.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut, maka di sekolah dilaksanakan pembelajaran pada berbagai bidang studi, diantaranya adalah Matematika. Matematika merupakan salah satu ilmu dasar pendidikan yang harus dikuasai siswa sebab matematika merupakan bidang studi yang berguna dan

membantu dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari yang memerlukan suatu keterampilan dan kemampuan untuk memecahkannya.

Adapun tujuan pembelajaran matematika menurut kurikulum 2004 adalah melatih cara berpikir dan bernalar menarik kesimpulan, mengembangkan pemikiran *divergen orisinil*, rasa ingin tahu membuat prediksi dan dugaan serta coba-coba, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan, antara lain melalui pembicaraan lisan, catatan grafik, peta dan diagram dalam menjelaskan gagasan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, salah satu kemampuan yang harus dikuasai siswa adalah kemampuan pemecahan masalah matematis.

Tujuan pembelajaran matematika telah ditetapkan oleh pemerintah, diantaranya: a) memahami konsep dan mengaplikasikannya secara tepat, luwes, dan efisien dalam memecahkan masalah, b) membuat generalisasi dengan memanipulasi, menjelaskan gagasan, dan menggunakan penalaran terhadap pola dan sifat serta pernyataan matematika, c) memiliki kemampuan memecahkan masalah, mulai dari memahami, merancang model matematika, menyelesaikan dan menyimpulkan hasil yang diperoleh, d) memperjelas masalah dengan menjabarkan gagasan dengan tabel diagram, simbol, atau lainnya, e) menimbulkan rasa ingin tahu, minat, perhatian, ulet, dan percaya diri dalam memecahkan masalah matematika yaitu mempunyai sifat menghargai.

Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat dilihat dari proses belajar siswa dan hasil belajar siswa. Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan yang harus dikembangkan dalam pembelajaran matematika. Semakin meningkat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa maka pola pikir siswa tersebut juga meningkat. Hal itu disebabkan penggunaan kemampuan pemecahan masalah matematis yang sesuai dengan permasalahan dapat menjadikan gagasan atau ide-ide matematika lebih konkrit dan membantu siswa untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks menjadi lebih sederhana.

Kemampuan pemecahan masalah matematis penting dimiliki oleh setiap siswa dengan beberapa alasan yaitu menjadikan siswa lebih kritis dan analitis dalam mengambil keputusan di dalam kehidupan. Selain itu, siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah adalah siswa yang memiliki pemahaman yang

baik tentang suatu masalah, mampu mengkomunikasikan ide-ide dengan baik, mampu mengambil keputusan, memiliki keterampilan tentang bagaimana mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis dan menyadari betapa perlunya meneliti kembali hasil yang telah diperoleh.

Sumarno (2000, hlm. 8) berpendapat “bahwa pemecahan masalah adalah suatu proses untuk mengatasi kesulitan yang ditemui untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan”. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat dilihat dari proses belajar siswa dan hasil belajar siswa. Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan yang harus dikembangkan dalam pembelajaran matematika, semakin meningkat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, maka pola pikir siswa tersebut juga meningkat. Hal ini disebabkan penggunaan kemampuan pemecahan masalah matematis yang sesuai dengan permasalahan dapat menjadikan gagasan atau ide-ide matematika lebih konkrit dan membantu siswa untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks menjadi lebih sederhana.

Berbeda halnya dengan kenyataan di lapangan, proses pembelajaran di dalam kelas hanya diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi. Siswa lebih banyak mendengar dan menulis, menghafal rumus, lalu memperbanyak mengerjakan soal dengan menggunakan rumus yang sudah dihafalkan, tetapi tidak pernah ada usaha untuk memahami dan mencari makna yang sebenarnya tentang tujuan pembelajaran matematika tersebut dan menyebabkan isi pelajaran sebagai hafalan sehingga siswa tidak memahami konsep yang sebenarnya. Sehingga siswa kesulitan menyelesaikan soal apabila menemukan sedikit perbedaan dari contoh soal, walaupun soal tersebut mengukur kemampuan yang sama bahkan siswa cenderung tidak mampu menentukan apa masalahnya dan bagaimana cara merumuskannya. Selain itu siswa juga kesulitan mengerjakan soal-soal dalam bentuk soal cerita karena siswa juga kesulitan memahami konsep dari materi. Dampak dari permasalahan ini menjadikan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa tidak berkembang dan dapat dikatakan tergolong rendah.

Kenyataan di kelas menunjukkan bahwa tidak sedikit peserta didik yang berhasil dengan mudah tanpa mengalami kesulitan untuk mempelajarinya, namun masih banyak juga yang tidak berhasil mempelajari mata pelajaran tersebut. Hasil belajar matematika sangatlah penting bagi siswa kelas awal di Sekolah Dasar

karena akan selalu digunakan mereka seumur hidupnya dalam kegiatan sehari-hari pun berkaitan erat dengan matematika. Dalam realitasnya, siswa cenderung tidak menyukai pelajaran ini. Matematika biasanya dianggap sebagai pelajaran yang sulit oleh anak-anak maupun orang dewasa. Mereka menganggap dari beberapa bidang studi yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang studi yang dianggap paling sulit oleh para siswa, baik yang tidak berkesulitan belajar dan lebih-lebih bagi siswa, yang berkesulitan belajar.

Juga yang telah disampaikan di atas, dibuktikan pula dengan temuan di lapangan ketika mengajar di sebuah sekolah yaitu SDN Cikuya 2, diketahui bahwa mereka menganggap pelajaran matematika itu sulit, kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah pada matematika masih kurang. Meskipun guru sudah mencoba variasi pembelajaran dengan berdiskusi, tetapi juga masih kurang berjalan dengan baik. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran yang konvensional yang menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas di dalam pembelajaran karena menganggap metode tersebut paling efektif digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Keaktifan peserta didik juga kurang tampak dalam pembelajaran tersebut. Peserta didik cenderung pasif dan hanya mendengarkan apa yang diajarkan guru yang masih dominan dalam proses belajar-mengajar di kelas (*teacher centered*) sehingga pembelajaran di kelas lebih banyak belajar pada satu arah saja. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama ini adalah model pembelajaran yang bertumpu pada guru. Dengan menggunakan model tersebut, maka kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menjadi tidak berkembang dengan baik dan siswa menjadi tidak aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model lain guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Adapun model pembelajaran yang diterapkan guru selama ini adalah model pembelajaran yang bertumpu pada guru. Dengan menggunakan model tersebut, maka kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menjadi tidak berkembang dengan baik dan siswa menjadi tidak aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan adanya model lain guna meningkatkan kemampuan pemecahan matematis siswa.

Guru juga dapat menggunakan pembelajaran *Edutainment* yang memiliki arti pendidikan yang menyenangkan. Proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. Menggunakan konsep pembelajaran *edutainment* mengarahkan pendekatan *student centered*, yang tidak lagi menjadi sasaran pembelajaran tapi sebagai pelaku pembelajaran. Dihiasi dengan penampilan humanistik, peserta didik aktif, senang, dan bergairah setiap jam pelajaran tanpa ada istilah membosankan atau pernyataan tidak sanggup lagi dan evaluasi setiap materi yang diajarkan sangat memuaskan.

Selain itu juga mereka merasa belajar matematika itu membosankan karena berhubungan dengan angka-angka yang mana itu membingungkan siswa. Untuk menghadapi hal tersebut pembelajaran harus dilakukan secara menyenangkan dan efektif. Pengajaran matematika yang efektif harus melibatkan pengajaran untuk tujuan memahami, menggunakan *problem solving*, dan didasarkan problem-problem dalam kehidupan sehari-hari agar pembelajaran lebih bermakna.

Fokus pada persoalan pemecahan masalah diperoleh informasi bahwa siswa masih banyak yang belum mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi ketika mengerjakan soal matematika yang telah diberikan oleh guru. Akan tetapi ada juga yang mampu menyelesaikan permasalahan tersebut. Dan guru tersebut menggunakan metode pembelajaran langsung yaitu metode pembelajaran yang berpusat langsung dari guru dan pembelajaran yang jarang menggunakan alat peraga.

Kemudian kemampuan siswa dalam mengerjakan soal matematika pun masih kurang, yakni : 1) sebagian besar mereka hanya bisa mengerjakan soal dengan tipe yang sama diberikan oleh guru, mereka kurang lancar dalam mengerjakan soal dengan tipe baru yang berbeda dengan contoh yang diberikan oleh guru, 2) siswa tidak bisa memecahkan permasalahan yang sifatnya non rutin, karena soal yang biasa diberikan gurunya adalah berupa soal rutin. Sehingga dalam hal ini menyebabkan nilai yang diperoleh siswa masih belum maksimal.

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru yaitu harus merencanakan dan melaksanakan metode pembelajaran yang cocok dengan materi

yang diajarkan. Sehingga apabila dengan menggunakan metode pembelajaran siswa lebih memahami materi pelajaran tersebut. Di dalam pembelajaran ini siswa juga harus berpikir sendiri tidak hanya guru saja yang aktif memberikan materi kepada siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif lagi.

Model pembelajaran yang tepat untuk guru gunakan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah model pembelajaran berbasis penemuan. “Model terbimbing menempatkan guru sebagai fasilitator. Guru membimbing siswa dimana ia diperlukan. Dalam model ini siswa didorong untuk berpikir sendiri, menganalisis sendiri sehingga dapat “menemukan” prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan guru (PPG, 2004, hlm. 4)”. Model pembelajaran dengan berbasis penemuan yaitu model *discovery learning*. Prasasti (2019, hlm. 3) “Model *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang merangsang kemampuan peserta didik untuk memecahkan permasalahan melalui pengolahan data yang terkumpul untuk membuktikan suatu konsep yang terdapat dilainkungan belajar.”

Model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang menekankan adanya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Strategi *discovery learning* ini dilakukan dengan langkah-langkah : stimulasi (*stimulation*), Identifikasi masalah (*problem statement*), Pengumpulan data (*data collecting*), Pengolahan data (*data processing*), Vertifikasi (*verification*), Generalisasi (*generalization*). Menurut Hamzah metode *discovery* merupakan komponen dan praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif.

Model *discovery learning* adalah model pembelajaran dimana proses belajar dituntut untuk mengorganisasi cara belajarnya dalam menemukan suatu konsep. Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk mendapatkan pengetahuan baru.

Dalam pembelajaran dengan penemuan, siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan

prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip itu sendiri. Dengan pembelajaran ini, dengan esensi mengaktifkan siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan dengan strategi pembelajaran berbasis siswa (*student-centered learning*). Dalam pembelajaran ini menggunakan suatu proses dalam membawa seluruh siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Model pembelajaran *discovery learning* akan lebih tepat digunakan dengan berbantuan media *wordwall* karena *wordwall* merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. Media pembelajaran ini juga dapat diartikan *web* aplikasi yang digunakan untuk games berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, *wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran. Media pembelajaran *wordwall* juga merupakan salah satu media interaktif yang mudah digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas IV. Selain penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki banyak alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. Media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa *wordwall* suatu media pembelajaran alternatif yang menarik dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta menciptakan interaksi antar siswa dan guru dalam pembelajaran matematika. Platform ini tidak harus mengunduh aplikasi terlebih dahulu, pendidik cukup dengan hanya mengirimkan link saja kepada peserta didik dan peserta didik pun akan langsung bisa mengikuti game yang sudah dibuat oleh pendidik.

Berdasarkan permasalahan di atas dan didukung penelitian yang relevan, maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul skripsi **“Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas IV”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah masih kurang, siswa kesulitan dalam mengerjakan soal-soal dalam bentuk cerita karena siswa tidak memahami konsep dari materi.
2. Guru belum menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *wordwall*, dimana guru menjelaskan dan memberikan contoh soal serta latihan sejenis dengan contoh yang diberikan.
3. Pembelajaran tidak membiasakan siswa untuk berpikir kreatif, siswa lebih banyak mendengar dan menulis, menghafal rumus, lalu banyak mengerjakan soal dengan menggunakan rumus yang sudah dihafalkan.
4. Siswa cenderung pasif karena proses belajar-mengajar di kelas berpusat pada guru.
5. Siswa berpikir bahwa belajar matematika itu sulit, karena banyak bertemu dengan angka-angka yang membingungkan. Dan pembelajaran membosankan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

=Bagaimanakah implementasi model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika peserta didik kelas IV?

1. Apakah terdapat peningkatan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika peserta didik kelas IV?
2. Apakah terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika peserta didik kelas IV?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan agar tercapai tujuan tertentu yaitu :

1. Untuk mengetahui implementasi model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika peserta didik kelas IV.
2. Untuk mengetahui peningkatan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika peserta didik kelas IV.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika peserta didik kelas IV.

E. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu memberikan sumbangan informasi terhadap pembelajaran matematika terkait pemecahan masalah matematis dan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *wordwall*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas. Dan memberikan masukan bagi pembelajaran guru untuk menggunakan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* dalam proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dalam materi matematika.

b. Bagi Siswa

Diharapkan siswa menjadi salah satu motivasi dan daya tarik terhadap mata pelajaran matematika untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematika.

c. Bagi Sekolah

Memotivasi pendidik dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat agar mencapai tujuan proses belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menjadi pengetahuan dan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sebagai calon guru.

F. Definisi Operasional

1. *Discovery Learning*

Maharani & Hardini (2017, hlm. 552) “Model pembelajaran *discovery learning* merupakan pembelajaran yang materinya tidak langsung disampaikan kepada siswa, namun model pembelajaran *discovery learning* mengikutsertakan siswa menjadi lebih aktif serta menemukan sendiri konsep pembelajarannya”. Sedangkan menurut (Widyastuti, 2015) menyatakan “ bahwa model pembelajaran yang biasa dipakai untuk pemecahan masalah yang sedang terjadi serta menuntun siswa untuk memecahkan masalahnya sendiri, sehingga menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif serta bisa menjadikan peserta didik lebih kritis dalam memecahkan masalah”.

Dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* menjadikan suatu konsep pembelajaran yang dimana guru tidak memberikan pembelajaran secara keseluruhan dan hanya memberikan kesimpulan pada akhir pembelajaran. Proses pembelajaran yang sederhana ini dapat menjadikan kegiatan pembelajaran yang cukup bermakna ketika dijalankan dengan keseriusan sehingga siswa nantinya akan menjadi terbiasa dalam menggali kemampuannya sendiri, menyelidiki, serta memecahkan masalahnya sendiri dari rasa keingintahuannya menjadi pendapat yang dikemukakannya menjadi sebuah jawaban.

2. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan dalam memecahkan masalah matematika menurut Purwandi adalah aturan urutan yang dilakukan siswa untuk memecahkan soal-soal atau tugas-tugas yang diberikan kepadanya. Semua pemecahan masalah melibatkan beberapa informasi tersebut. Informasi-informasi ini pada umumnya merupakan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika. Artinya belajar matematika tidak dapat dipindahkan dengan kegiatan pemecahan masalah.

Sumarno berpendapat bahwa pemecahan masalah adalah suatu proses untuk mengatasi kesulitan yang ditemui untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

Sementara itu Mountague mengatakan bahwa pemecahan masalah matematis adalah aktivitas kognitif yang kompleks.

Dari beberapa pendapat tersebut, pemecahan masalah merupakan suatu aktivitas kognitif yang kompleks, sebagai proses untuk mengatasi suatu masalah yang ditemui dan untuk menyelesaikannya diperlakukan sejumlah strategi. Melatih siswa dengan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika bukan hanya sekedar mengharapkan siswa dapat menyelesaikan soal atau masalah yang diberikan, namun diharapkan kebiasaan dalam melakukan proses memecahkan masalah membuatnya mampu menjalani hidup yang penuh kompleksitas permasalahan.

3. *Wordwall*

Khairunnisa (2021), mengatakan bahwa “*Wordwall* adalah aplikasi gamifikasi berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi”. Sedangkan menurut Lestari (2021) “*wordwall* berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau smarthphone. Dalam aplikasi *wordwall* terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik. *Wordwall* merupakan aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei (Purnmasari et al., 2021).

4. Matematika

“Matematika adalah telaahan tentang pola hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat (Reys – dkk (1984).” Sejalan dengan pendapat Kline (1937) yang menyatakan bahwa “matematika itu bukan pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matemetika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.”

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan kegiatan belajar matematika yang memiliki rencana terstruktur dengan melibatkan pikiran, aktifitas, dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah serta penyampaian informasi gagasan.

5. Sistematika Skripsi

Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab yang lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi. Menurut buku panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP Universitas Pasundan (2020, hlm.26-36):

a. Bab I Pendahuluan

Pada bab I memaparkan latar belakang permasalahan skripsi, tentang masalah yang timbul dikaji dalam bab I ini. Bagian ini terdiri dari : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian, definisi operasional sistematika pembahasan.

b. Bab II Kajian Teori

Bab II ini akan memaparkan mengenai jawaban atas rumusan masalah pertaman, yaitu memaparkan konsep *discovery learning* berbantuan *wordwall* berdasarkan hasil analisis jurnal yang dilakukan secara deduktif dan induktif mengenai pengertian, karakteristik, kekurangan dan kelebihan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* dan analisis penelitian terdahulu.

c. Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi pemaparan mengenai metode yang digunakan dalam menyelesaikan rumusan masalah, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data, instrument penilaian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada pembahasan ini memaparkan mengenai hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Pada pemebahasan ini diketahui apakah metode pembelajaran *discovery learning* berbantuan *wordwall* mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah matematika siswa sekolah dasar atau tidak.

e. Bab V Simpulan dan Saran

Pada bab ini menguraikan kesimpulan yang didapatkan peneliti melalui penelitian yang sudah di lakukan apakah penelitian berhasil atau tidak. Saran, saran ditulis untuk pihak-pihak yang terkait baik itu sekolah, pendidik, peserta didik dan untuk penelitian lainnya.

f. Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisikan sumber atau rujukan seorang penulis dalam menyusun penelitian ini.