

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya yang disadari oleh individu, melalui proses bimbingan, pelatihan, dan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Dalam kehidupan manusia, pendidikan memiliki peran yang sangat penting. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan kreativitas, keterampilan, akhlak mulia, kecerdasan, kepribadian, pengendalian diri, dan kehidupan spiritual yang diperlukan bagi diri mereka sendiri dan masyarakat.

Dalam proses pendidikan juga harus ada kesungguhan dan kerja keras seperti dalam peribahasa Sunda yang mengatakan "*Cai Karacak Ninggang Batu Laun Laun Jadi Dekok*" tetesan air yang kena batu, lama kelamaan akan meninggalkan bekas pada batu), pernyataan tersebut mengajarkan untuk terus bersungguh-sungguh dan bekerja keras meskipun hal itu sulit namun dengan ketekunan pasti akan nampak hasilnya. Oleh karena itu pendidikan sangatlah penting karena dengan pendidikan seseorang akan memperoleh ilmu pengetahuan seperti yang diperintahkan dalam QS Al-Alaq ayat 1-5 yang artinya, "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya." Dalam ayat tersebut dijelaskan pentingnya seseorang untuk menuntut ilmu. Allah SWT juga memerintahkan untuk tidak pernah berhenti belajar, karena dengan belajar, manusia dapat mengetahui banyak hal termasuk belajar matematika.

Matematika merupakan disiplin ilmu yang memiliki peran penting dalam perkembangan pengetahuan karena membantu manusia memahami dan menguasai masalah-masalah sosial, ekonomi, dan alam (Fahrurrozi dan Hamdi, 2017, hlm. 3). Selain itu, matematika juga menjadi fondasi penting dalam

pendidikan karena memungkinkan siswa untuk merancang, memilih, dan mengembangkan metode serta strategi yang optimal untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Salah satu tujuan utama pembelajaran matematika adalah menanamkan konsep kepada siswa secara baik dan melekat. NCTM (Bartell, Webel, Bowen, & Dyson, 2013, hlm. 58) menyatakan bahwa pemahaman konsep merupakan tujuan dasar pembelajaran matematika. Ketika siswa sudah mengerti konsep matematika maka siswa tersebut akan dengan mudah menyelesaikan masalah dalam pelajaran matematika. Oleh karena itu, pemahaman konsep matematika menjadi kunci dalam memperoleh keahlian matematika yang lebih tinggi.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 22 tahun 2006 dinyatakan bahwa semua peserta didik perlu mendapatkan mata pelajaran matematika dengan kemampuan memahami konsep, berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Dari pernyataan itu, dapat disimpulkan bahwa pemahaman matematika sangat penting untuk mengatasi tantangan dalam mempelajari matematika. Menurut definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008, hlm. 1002-1003) pemahaman berasal dari kata "paham" yang berarti pengertian, pendapat, pikiran, aliran, haluan, pandangan, mengerti benar, tahu benar, pandai, dan mengerti benar tentang suatu hal. Mulyasa (Pratama dan Hidayati, 2020, hlm. 167 ) menyatakan bahwa pemahaman adalah kedalaman kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu. Pemahaman juga merupakan proses, perbuatan, cara memahami, atau memahamkan suatu hal.

Dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan untuk memahami suatu materi sehingga siswa dapat menemukan cara sendiri untuk mengungkapkannya melalui sifat-sifat kognitif mereka. Setiap materi pembelajaran matematika memiliki kumpulan konsep yang perlu dipahami siswa dan saling terkait satu sama lain. Menurut Gagne (1983), konsep adalah idea-idea abstrak yang memungkinkan kita mengklasifikasikan objek atau kejadian menjadi contoh dan bukan contoh. Objek tersebut bisa berupa fakta, konsep, aturan, dan keterampilan secara langsung, sementara objek tidak

langsung mencakup kemampuan memecahkan masalah, bertanya, belajar mandiri, dan mengetahui cara belajar. Bruner (Abidin, 2022) mengungkapkan bahwa belajar matematika akan berhasil apabila pengajaran diarahkan kepada konsep-konsep dan struktur-struktur yang terbentuk dari pokok bahasan yang saling berkaitan. Dengan mengenal konsep dan struktur anak juga akan memahami materi yang harus dikuasainya itu. Konsep, dengan demikian, merupakan idea yang memungkinkan pengklasifikasian objek dalam matematika menjadi contoh dan bukan contoh. Pemahaman konsep menjadi aspek penting dalam pembelajaran karena siswa yang memahaminya akan lebih mudah mengembangkan keterampilan yang terdapat pada setiap materi pembelajaran.

Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 (Depdiknas, 2006, hlm. 345) menekankan bahwa mata pelajaran matematika harus diajarkan sejak sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, logis, berkolaborasi, analitis, kreatif, dan sistematis. Ini menunjukkan bahwa di Indonesia, matematika diajarkan sejak dini, dimulai dari tingkat sekolah dasar dan terus dipelajari hingga perguruan tinggi.

Ruseffendi (2006, hlm. 156) mencatat bahwa banyak siswa bahkan setelah mempelajari matematika dasar, masih memiliki pemahaman yang kurang tepat dan kesalahan dalam konsep, membuat matematika tampak rumit dan sulit dipahami. Ini mengungkapkan bahwa masalahnya bukan hanya terkait dengan ketidakgemaran siswa terhadap matematika, tetapi juga dengan pemahaman konsep dasar yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran matematika. Meskipun matematika diajarkan sejak sekolah dasar, masih ada permasalahan di mana banyak siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Banyak yang menganggapnya sulit, membosankan, menakutkan, dan tidak menarik. Akibatnya, banyak siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika.

Kemampuan memahami konsep matematis adalah aspek penting dalam pembelajaran matematika. Sesuai dengan Mawaddah (2016, hlm. 79), kemampuan ini mencakup pemahaman konsep matematika yang

memungkinkan siswa untuk merumuskan kembali suatu konsep, memberikan contoh dan bukan contoh, mengklasifikasikan objek, menyajikannya dalam berbagai bentuk representasi matematis, menggunakan prosedur tertentu, dan mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah yang melibatkan konsep matematika.

Studi yang dilakukan oleh Vivi dan Sri pada tahun 2024 mengungkapkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VII di SMP Nurul Islam Indonesia Medan masih tergolong sangat rendah, dari 15 siswa, hanya terdapat 2 siswa yaitu sebesar 17% memperoleh nilai diatas 70, sedangkan sisanya 13 siswa yaitu sebesar 83% siswa memperoleh nilai dibawah 70.

Diungkapkan juga oleh Vivi dan Sri (2024, hlm. 402) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah yang digunakan belum efektif meningkatkan pemahaman siswa dalam matematika. Banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang menakutkan, sulit, dan membosankan, sehingga minat belajar mereka rendah dan hasil belajar kurang memuaskan.

Selain ranah kognitif, aspek afektif juga berpengaruh dalam pemahaman konsep matematis siswa. Menurut Bloom (Sudjana, 2009), perubahan budi pekerti mencakup tiga ranah: afektif, kognitif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, ranah afektif juga dapat memengaruhi pemahaman konsep matematis siswa.

Dalam peraturan Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) tahun 2006, butir kelima menggambarkan tujuan pembelajaran matematika yang mencakup aspek sikap siswa. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat mengembangkan sikap menghargai kegunaan matematika dalam pemecahan masalah dan juga memiliki sikap ulet dan percaya diri saat menghadapi tantangan matematika. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pendidikan matematika, selain memahami konsep matematika, penting juga untuk

mengembangkan disposisi matematis siswa, dan salah satu aspek yang relevan adalah *self-concept* siswa. *Self-concept* merujuk pada pandangan individu terhadap diri mereka sendiri, yang mencakup pemahaman tentang kelebihan dan kekurangan yang dimiliki serta perencanaan visi dan misi hidup. Seifert dan Hoffnung (dalam Desmita, 2010, hlm. 163) menjelaskan *self-concept* sebagai pemahaman individu tentang diri mereka sendiri. *Self-concept* adalah konsep yang terbentuk melalui proses umpan balik dari orang lain dan bukan sesuatu yang diberikan sejak lahir. Ini mencerminkan gambaran campuran yang berasal dari penilaian diri sendiri dan pandangan orang lain.

Dalam konteks pembelajaran matematika, *self-concept* memiliki peran penting dalam membentuk sikap positif siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Rahman (2012, hlm. 27-28) mencatat beberapa aspek positif *self-concept*, seperti rasa bangga terhadap pencapaian, perilaku mandiri, rasa tanggung jawab, toleransi terhadap frustrasi, antusiasme terhadap tugas-tugas yang menantang, dan kemampuan mempengaruhi orang lain.

Siti dan Arief (2024, hlm. 61) menunjukkan bahwa konsep diri (*self-concept*) mempengaruhi pemahaman konsep matematika sebesar 0,598%, dengan sisanya dipengaruhi faktor lain. Meskipun pengaruh ini positif, namun tidak signifikan, terutama pada materi eksponen dan logaritma. Konsep diri, yaitu persepsi siswa tentang diri mereka yang terbentuk melalui interaksi sosial, penting dalam mencapai pemahaman matematika. Siswa dengan konsep diri tinggi cenderung lebih gigih dan bertanggung jawab dalam belajar, sementara siswa dengan konsep diri rendah sering mengalami kesulitan.

Kesulitan dalam pemahaman konsep matematis dan *self-concept* yang rendah, mungkin disebabkan oleh faktor internal seperti persepsi siswa yang menganggap matematika sulit dan juga faktor eksternal, seperti metode pengajaran guru yang cenderung pasif, juga berperan. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang sesuai menjadi penting dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis.

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai oleh guru berpotensi menciptakan lingkungan pembelajaran yang berarti. Guru perlu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis dan *self-concept* siswa, sehingga hasil belajar dapat lebih baik. Salah satu model pembelajaran yang dianggap memiliki potensi untuk mencapai hal ini adalah model pembelajaran *Discovery Learning*.

Menerapkan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran matematika merupakan pilihan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa dan mendapatkan tanggapan positif dari mereka. Pada penelitian yang dilakukan Vivi dan Sri (2024, hlm. 402) menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan pada beberapa sekolah belum efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Guru masih mendominasi proses pembelajaran, yang mengakibatkan siswa yang pasif dan hasil belajar yang rendah. Untuk memperbaiki pemahaman siswa, diperlukan perubahan dalam peran guru dan model pembelajaran yang lebih melibatkan siswa secara aktif.

Beberapa penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Maulida (2014) menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *Discovery Learning* memiliki dampak positif pada pemahaman konsep siswa. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan model ini dinilai sangat baik, dan pemahaman konsep siswa yang menggunakan model *Discovery Learning* juga dinilai tinggi serta mengurangi miskonsepsi dalam belajar.

Budiningsih (2005, 2012, hlm. 43) menjelaskan bahwa model *Discovery Learning* adalah suatu pendekatan yang memungkinkan siswa untuk memahami konsep, makna, dan keterkaitan antar konsep melalui proses intuitif yang akhirnya membawa mereka pada suatu kesimpulan. Selain itu, model pembelajaran ini memiliki kelebihan, menurut Kemendikbud (2013), yaitu memungkinkan siswa untuk lebih memahami konsep dasar dan idea-idea dengan lebih baik. Pendapat lain mengatakan bahwa *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar-

mengajar, sehingga siswa dapat menggunakan kemampuan berpikirnya untuk menemukan konsep-konsep pengetahuan yang sedang dipelajari (Arinawati,dkk, 2019, hlm.7).

Selain model pembelajaran, penggunaan media interaktif juga merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Memilih media yang sesuai dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, menginspirasi mereka, dan merangsang minat belajar (Saputra, 2018).

Ada berbagai macam jenis media pembelajaran, diantaranya yaitu buku paket, lembar kerja siswa (LKS), alat peraga, *games* pembelajaran berbasis android, video pembelajaran, *power point*, dan lain sebagainya. Seperti kita ketahui bahwa teknologi sudah dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan, seperti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Namun, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih jarang digunakan di beberapa sekolah. Menurut Azwar, dkk (2024), pendidik harus kreatif menggunakan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. Saat ini, banyak siswa bosan karena dominasi guru dan kurangnya strategi pembelajaran inovatif.

Oleh karena itu, memanfaatkan media pembelajaran berbasis *games* merupakan stimulus penting untuk merangsang minat belajar siswa di kelas. Salah satu contoh media pembelajaran online yang sangat berguna adalah Genially, yang memungkinkan guru untuk menciptakan materi ajar yang kreatif dan inovatif, seperti presentasi, permainan, video pembelajaran, dan banyak lagi. Dengan menggunakan aplikasi Genially pembelajaran akan menjadi menyenangkan karena menjadikan siswa lebih mandiri dalam belajar sehingga tujuan belajar akan tercapai.

Kelebihan genially ini dapat digunakan untuk membuat *games* sesuai dengan materi yang ingin diajarkan. Kemudian media ini juga dapat menginput media dari situs lain seperti *youtube*, *spotify* dan lain-lain. Karena genially ini dapat diakses secara *online* sehingga untuk mengakses hanya perlu menggunakan *link* dan tidak perlu memindahkan data presentasi secara manual.

Sehingga peserta didik mudah mengaksesnya dengan menggunakan, laptop ataupun *handphone* (Khoirun & Hermiati, 2022, hlm. 3). Sedangkan untuk kekurangan dari genially yaitu untuk fitur yang lebih lengkap maka harus melakukan *payment*. Kemudian untuk bahasa genially hanya menyediakan bahasa inggris, spanyol dan perancis. Karena ini *platform online* jadi untuk mengaksesnya harus selalu terhubung dengan jaringan internet (Putra dkk, 2022, hlm. 8)

Selaras dengan penelitian Wahyugi & Fatmariza (2021, hlm. 791) bahwa media pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan sekolah, berguna sebagai acuan mencapai tujuan pendidikan. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan *self-concept* pada Siswa SMP Melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan Genially”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Studi Vivi dan Sri (2024) menemukan bahwa hanya 17% siswa kelas VII SMP Nurul Islam Medan mendapat nilai di atas 70, sementara 83% sisanya di bawah 70.
2. Berdasarkan penelitian Vivi dan Sri (2024) menemukan bahwa model pembelajaran berbasis masalah belum efektif, siswa merasa matematika menakutkan dan membosankan, sehingga minat dan hasil belajar rendah.
3. Siti dan Arief (2024) menunjukkan bahwa konsep diri mempengaruhi pemahaman matematika sebesar 0,598%, tetapi pengaruhnya tidak signifikan, terutama pada materi eksponen dan logaritma. Konsep diri penting, karena siswa dengan konsep diri tinggi lebih gigih dan bertanggung jawab dalam belajar.
4. Menurut Azwar, dkk (2024), pendidik harus kreatif menggunakan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. Saat ini, banyak siswa bosan karena dominasi guru dan kurangnya strategi pembelajaran inovatif.

5. Berdasarkan penelitian Vivi dan Sri (2024, hlm. 402) menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan pada beberapa sekolah belum efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Guru masih mendominasi proses pembelajaran, yang mengakibatkan siswa yang pasif dan hasil belajar yang rendah. Untuk memperbaiki pemahaman siswa, diperlukan perubahan dalam peran guru dan model pembelajaran yang lebih melibatkan siswa secara aktif.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan ideantifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan menjadi agenda besar dan harus diselesaikan oleh peneliti, dengan merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan Genially lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
2. Apakah *self-concept* siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan Genially lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self-concept* siswa sebagai hasil dari penerapan model *Discovery Learning* berbantuan Genially?
4. Bagaimana efektifitas model *Discovery Learning* berbantuan Genially terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan Genially lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.

2. Mengetahui *self-concept* siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan Genially lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui adanya korelasi antara kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self-concept* siswa sebagai hasil dari penerapan model *Discovery Learning* berbantuan Genially.
4. Mengetahui efektifitas model *Discovery Learning* berbantuan Genially terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis.

## **E. Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

### **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan pengetahuan tentang ada atau tidaknya pengaruh dari model pembelajaran terbimbing (*Discovery Learning*) berbantuan Genially terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self-concept* siswa SMP. Sehingga dengan adanya penelitian ini maka kualitas pembelajaran disekolah diharapkan dapat menjadi lebih baik.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self-concept*, serta siswa mendapat pengalaman baru dengan mendapatkan model pembelajaran yang lebih efektif dan lebih menarik.

#### **b. Bagi Guru**

Guru dapat menerapkan model *Discovery Learning* guna meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa, serta dapat mengembangkan kreatifitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan menggunakan media interaktif.

c. Bagi Sekolah

Memperoleh panduan model *Discovery Learning* guna menambah wawasan dan dapat digunakan dalam peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang diharapkan dapat terus dipakai di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan terkait kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self-concept* siswa, serta mengetahui kesulitan yang dialami siswa disekolah sehingga dapat dijadikan bekal bagi peneliti sebagai calon guru.

## F. Definisi Operasional

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut ini diuraikan beberapa definisi yang digunakan, diantaranya:

### 1. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

Pemahaman konsep matematis adalah suatu kemampuan mengungkapkan kembali ideaa abstrak untuk mengklasifikasikan atau mengelompokkan objek atau kejadian yang merupakan contoh dan bukan contoh dari idea tersebut, memahami syarat-syarat dan prosedur dari idea tersebut, menyajikan idea tersebut dalam berbagai representasi matematis, dan mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah. Indikator dari pemahamn konsep matematis yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Menyatakan ulang suatu konsep.
- b. Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu.
- c. Memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep.
- d. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika.
- e. Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep.
- f. Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu.

g. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

## 2. *Self-concept*

*Self-concept* adalah pandangan diri seseorang, termasuk pemahaman tentang kelebihan dan kekurangan, serta cara individu merencanakan visi dan misi hidup mereka. Dalam pembelajaran matematika, *self-concept* mencerminkan cara individu melihat diri mereka sendiri, termasuk pemahaman tentang perilaku, pikiran, perasaan, dan dampak tindakan mereka pada orang lain. Dengan kata lain, *self-concept* memengaruhi bagaimana siswa menghadapi pembelajaran matematika. Adapun indikator dari *self-concept*, yaitu:

- a. Kesungguhan, ketertarikan, berminat: menunjukkan kemauan, keberanian, kegigihan keseriusan, ketertarikan dalam belajar dan melakukan kegiatan matematika.
- b. Mampu mengenali kekuatan dan kelemahan diri sendiri dalam matematika.
- c. Percaya diri akan kemampuan diri dan berhasil melaksanakan tugas matematikanya.
- d. Bekerja sama dan toleran kepada orang lain.
- e. Menghargai opini orang lain dan diri sendiri.
- f. Berperilaku sosial: menunjukkan kemampuan berkomunikasi dan tahu menempatkan diri.
- g. Memahami manfaat belajar matematika, kesukaan terhadap belajarmatematika.

## 3. *Model Discovery Learning*

*Discovery Learning* adalah metode pembelajaran yang mengutamakan peran siswa dalam mengeksplorasi, menemukan, dan memahami konsep atau prinsip pembelajaran melalui proses mental yang melibatkan pemahaman, analisis, pengklasifikasian, dan pemecahan masalah. Dalam metode ini guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses pembelajaran yang berpusat pada permasalahan dunia nyata.

Adapun langkah-langkah dari pembelajaran *Discovery Learning* diantaranya adalah:

- a. *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)
- b. *Problem Statement* (ideantifikasi Masalah)
- c. *Data Collection* (Pengumpulan Data)
- d. *Data Processing* (Pengolahan Data)
- e. *Verification* (Pembuktian)
- f. *Generalization* (Menarik Kesimpulan)

#### **4. Platform Genially**

Genially merupakan sebuah *platform* yang dapat menjadikan konten yang telah dibuat menjadi lebih hidup. Genially bisa digunakan mulai dari presentasi, permainan, bahan media interaksi aktif pada siswa.

#### **5. Pembelajaran Konvensional Ekspositori**

Pembelajaran ekspositori merupakan pembelajaran yang pada umumnya telah biasa dilakukan di sekolah tersebut. Pembelajaran tersebut biasanya disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan pada sekolah tersebut.

Pada sekolah tempat meneliti, pembelajaran ekspositori yang digunakan adalah metode ceramah, yaitu dengan guru menjelaskan materi kepada siswa di depan kelas.

#### **G. Sistematika Skripsi**

Pada skripsi ini, penulis sajikan sistematika skripsi yang berisi urutan penyusunan setiap Bab dan Sub Bab pada skripsi dari awal BAB I sampai BAB V.

##### **Bab I Pendahuluan:**

1. Latar belakang
2. ideantifikasi Masalah

3. Rumusan masalah
4. Tujuan Penelitian
5. Manfaat Penelitian
6. Definisi Operasional
7. Sistematika skripsi

## **Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran:**

1. Kajian Teori
2. Penelitian Terdahulu yang Relevan
3. Kerangka Pemikiran
4. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

## **Bab III Metode Penelitian:**

1. Metode Penelitian
2. Desain Penelitian
3. Subjek dan Objek Penelitian
4. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
5. Teknik Analisis Data
6. Prosedur Penelitian

## **Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan:**

1. Hasil Penelitian
2. Pembahasan

## **Bab V Kesimpulan dan saran:**

1. Kesimpulan
2. Saran

