

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Seseorang yang berpendidikan tidak hanya mendapat pengetahuan, namun keterampilan dan membentuk karakter juga moral yang baik di masyarakat. Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 menyatakan bahwa, pendidikan diartikan sebagai sebuah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang mereka miliki. Hal ini mencakup aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan yang dibutuhkan untuk kehidupannya, masyarakat, bangsa serta negara.

Berbicara mengenai spiritual keagamaan, Allah SWT. berfirman dalam surah Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

...يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: "...Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat..." (Al-Mujadalah: 11). Firman Allah SWT. ini menekankan bahwa orang-orang yang benar-benar beriman kepada Allah adalah mereka yang sepenuhnya tunduk kepada Allah, mengikuti perintah Allah, menjauhi segala larangan Allah, dan selalu berusaha untuk melakukan kebaikan terhadap suatu kaum. Orang-orang ini berusaha mendapatkan ridha-Nya melalui ketaatan dan amal saleh yang mendatangkan kebaikan (menerangi umat dengan pendidikan) adalah orang-orang yang tinggi derajatnya di sisi Allah SWT.

Pepatah "*Lamun keyeng tangtu pareng*" dalam bahasa Sunda mengacu pada fakta bahwa jika manusia bersungguh-sungguh pasti akan terwujud. Dalam hal ini, kerja keras manusia dalam menuntut ilmu akan membuahkan hasil dan impiannya akan terwujud. Ilmu pengetahuan pada akhirnya akan dapat menuntun kita pada jalan kebahagiaan dan kebaikan bagi diri kita sendiri. Oleh karenanya, dapat

disimpulkan bahwa pendidikan adalah aspek fundamental dalam keberlangsungan hidup setiap manusia.

Pendidikan memiliki hubungan yang erat dengan teknologi dan ilmu pengetahuan salah satunya adalah matematika. Saat ini, pendidikan terutama di bidang matematika tengah menjadi sorotan utama karena dianggap sangat penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi. Aziz (dalam Salsabila, dkk., 2020) menyatakan bahwa pengetahuan dan keterampilan matematika memegang peranan penting dalam aktivitas sehari-hari, kemajuan ilmu pengetahuan, serta pengembangan karir dan teknologi. Dengan demikian, kemampuan matematika yang memadai sejak dini sangat diperlukan sebagai bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari sekaligus menguasai perkembangan teknologi dengan baik.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang harus diberikan di semua tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Hal tersebut tercantum dalam Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37. Peserta didik bukan hanya diharapkan terampil melakukan perhitungan, melainkan juga harus menguasai kemampuan bernalar secara logis dan kritis, yang kemudian peserta didik dapat menerapkannya pada kehidupan sehari-hari (Fathani, 2016). Adapun kompetensi matematika yang ditetapkan oleh (NCTM, 2000, hlm. 7) yaitu: kemampuan pemecahan masalah, mengkomunikasikan, mengkoneksikan, mempresentasikan, serta kemampuan penalaran. Kelima kemampuan di atas dicakup dan disebut sebagai kemampuan literasi matematis.

Kemampuan literasi matematis dapat diartikan sebagai kapasitas seseorang untuk merumuskan, memanfaatkan dan menafsirkan konsep matematika di berbagai konteks kehidupan. Kemampuan ini mencakup penalaran matematis yang mendalam serta memanfaatkan konsep, prosedur, fakta dan alat matematika dalam memberikan penjelasan atas suatu fenomena (Pamungkas & Franita, 2019). Saat ini, dalam konteks pendidikan matematika di Indonesia, masalah atau soal yang relevan dengan kehidupan sehari-hari hanya digunakan sebagai sumber inspirasi pembentuk konsep karena kurangnya kemampuan literasi peserta didik. Sehingga peserta didik hanya mengaplikasikan konsep yang sudah ada sebelumnya dan bukan mengkaji atau menafsirkan sendiri konsep matematika, Jeheman, dkk.

(dalam Fatwa, dkk, 2019). Dapat disimpulkan bahwa literasi matematis mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan nyata. Karena peserta didik tidak hanya meningkatkan penguasaan materi, melainkan juga peserta didik dapat meningkatkan kemampuan bernalar, penguasaan konsep, menyelesaikan permasalahan sehari-hari dengan konsep matematis yang ada, dan juga mengkomunikasikan suatu kejadian dengan konsep matematika.

Perkembangan kemampuan matematika peserta didik di Indonesia dapat dilihat pada hasil tes yang diselenggarakan oleh PISA (*Program for International Student Assessment*) yang lahir dari sebuah inisiatif organisasi dunia bernama OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*), dimana PISA merupakan program penilaian berskala internasional yang diperuntukkan bagi pelajar di dunia yang berusia 15 tahun yang diselenggarakan per tiga tahun sejak tahun 2000. Junika, dkk. (dalam Zahrah, 2024) menyebutkan bahwa tujuan PISA adalah untuk mengukur sejauh mana peserta didik mampu menerapkan ilmu yang mereka peroleh di sekolah ketika menghadapi berbagai persoalan dan situasi nyata dalam kehidupan sosial di masyarakat.

Hasil tes PISA tahun 2018 mengungkapkan bahwa kemampuan literasi matematis peserta didik di Indonesia masih tergolong sangat rendah. Indonesia berada di peringkat 10 terbawah dari 79 negara peserta, dengan rata-rata skor untuk membaca, matematika, dan sains masing-masing adalah 371, 379, dan 396 yang merupakan skor di bawah rata-rata di ASEAN. Sedangkan skor yang ditetapkan oleh OECD untuk membaca adalah 487, untuk matematika adalah 489 dan untuk sains adalah 489. Dengan ini dapat diartikan bahwa kemampuan peserta didik di Indonesia berada di bawah rata-rata skor OECD maupun rata-rata peserta didik di negara ASEAN (Kemendikbud, 2021).

Adapula hasil tes PISA pada tahun 2022 yang menunjukkan peningkatan 5 posisi dibandingkan hasil tes PISA 2018, meskipun begitu Indonesia mengalami penurunan 12 sampai 13 poin dari tahun 2018. Yaitu dengan rata-rata skor di tahun 2022 ini dalam membaca, matematika dan sains secara berturut-turut adalah 359, 366, dan 383. Berdasarkan hasil tes yang telah diselenggarakan PISA (OECD, 2023 hlm. 2) menyimpulkan bahwa:

In Indonesia, only 18% of students reached at least Level 2 proficiency or higher in mathematics, which is notably lower than the OECD average

(69%). At a minimum, students who achieve this level are able to understand and identify basic ways to mathematically represent straightforward real-world situations, such as comparing distances on two different routes or converting monetary values into another currency, even without explicit instructions. Moreover, Indonesia has almost no students who can be classified as top performers (achieving Level 5 or 6) in mathematics, in contrast to the OECD average of 9%.

Dari teks tersebut, dapat disimpulkan bahwa di Indonesia sebanyak 18% peserta didik hanya mencapai kemahiran level 2 dalam matematika, jauh lebih sedikit dibandingkan dengan rata-rata OECD (69%). Dalam konteks ini, diharapkan peserta didik mampu secara mandiri mengenali dan memahami konsep matematika tanpa harus bergantung pada instruksi langsung. Mereka mampu memahami cara mengubah konsep matematika dasar menjadi bentuk yang lebih matematis, seperti membandingkan jarak tempuh dari dua rute berbeda serta menghitung konversi harga antara mata uang asing yang berbeda. Namun, hampir tidak ada peserta didik Indonesia yang mencapai level 5 atau 6 dalam *assessment* literasi matematika.

Ada masalah yang serupa yang juga dibahas dalam penelitian yang dilakukan oleh Amalia (2020) di SMPN 17 Kota Bogor, dilihat dari nilai awal kemampuan peserta didik pada materi sebelumnya, yaitu kubus. Diperoleh nilai rata-rata awal atau nilai rata-rata sebelumnya pada materi tersebut adalah 48. Soal-soal sebelumnya berbentuk cerita yang kemudian peserta didik diminta untuk menuangkannya ke dalam bentuk laporan matematika, namun kemampuan peserta didik masih kurang memuaskan. Peserta didik hanya menjawab singkat dan tidak mendalam secara ilmiah

Selaras dengan penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan Lestari dan Effendi (2022) yang dilakukan di MTS kelas VIII di Kabupaten Karawang, kemampuan matematis peserta didik masih cukup rendah, dengan persentase peserta didik berkemampuan tinggi sebesar 13%, berkemampuan sedang sebesar 60%, dan berkemampuan rendah sebesar 27%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematis peserta didik SMP dalam menyelesaikan soal AKM pada materi bangun datar yaitu segitiga dan segiempat masih di bawah rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematis peserta didik SMP dapat dikatakan rendah, karena masih banyak peserta didik yang belum memenuhi

indikator, hanya seorang yang memenuhi indikator pada soal pertama dan tidak ada satupun yang memenuhi indikator pada soal kedua, ketiga, ataupun keempat. Dapat disimpulkan dari beberapa penelitian yang lalu, bahwa literasi matematis peserta didik di Indonesia masih masih berada pada kategori rendah dan memerlukan upaya peningkatan.

Guna meningkatkan literasi matematis peserta didik, penting untuk memperhatikan berbagai faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar mereka. Faktor-faktor tersebut meliputi aspek internal maupun eksternal peserta didik (Parni, 2017). Faktor internal misalnya ke-tidak percayaan diri dan kurangnya keyakinan diri pada kemampuan peserta didik dan lain-lain. Faktor eksternal yang berperan, salah satunya adalah lingkungan belajar peserta didik baik di lingkungan rumah ataupun di lingkungan sekolah, selain itu bisa juga kurangnya motivasi dari orang-orang terdekat. Pada penelitian ini, peneliti akan memusatkan perhatian pada variabel kognitif dan afektif sebagai aspek utama, selain kemampuan literasi matematis, variabel afektif yang memiliki peran penting dalam pembelajaran matematika adalah *self efficacy* (keyakinan diri) pada peserta didik.

Fakta yang ada saat ini, peserta didik memiliki kebiasaan mudah menyerah dan bergantung pada orang lain untuk mengerjakan persoalan matematika. Keadaan ini terjadi karena peserta didik belum memahami konsep dari materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, hal ini bisa terjadi karena peserta didik merasa belajar matematika itu sulit dan menyeramkan. Sentosa (2021, hlm. 5) menyatakan bahwa belajar matematika bukan hanya sebatas upaya untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga sebagai bentuk keterampilan pada peserta didik. Ketika guru memberikan persoalan, diharapkan peserta didik menyelesaikan persoalan tersebut berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya sehingga peserta didik mendapat hasil yang tepat dan logis. Akan tetapi, bila peserta didik cepat menyerah dan tidak memiliki keyakinan pada diri sendiri bahwa dia bisa menyelesaikan persoalan, maka hal tersebut dapat membuat hasil belajar peserta didik menurun. Oleh sebab itu, diperlukan *self efficacy* yang kuat pada peserta didik untuk menunjang peningkatan hasil belajar peserta didik.

Self efficacy diartikan sebagai keyakinan seseorang terhadap kapasitas yang dimilikinya dalam mengembangkan keterampilan yang berpotensi memengaruhi

kehidupannya. *Self efficacy* menentukan bagaimana seseorang akan merasakan, berpikir, memotivasi diri sendiri dan berperilaku. Selaras dengan Bandura (dalam Johanda, dkk, 2019) menyatakan bahwa, “*Self Efficacy describes as person’s beliefs in their own ability to reach designated performance standards, that can influence even effecting their lives. Self efficacy beliefs significantly determine their emotional responses, cognitive processes, level of motivation and behavior*”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *self efficacy* adalah keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk melaksanakan suatu tindakan di situasi tertentu yang sedang dihadapi.

Namun sangat disayangkan, *self efficacy* peserta didik masih perlu diperbaiki. Salah satu sekolah di Kota Cimahi, yakni SMPN 4 Kota Cimahi menunjukkan *self efficacy* peserta didik yang rendah. Menurut guru matematika, *self efficacy* peserta didik di sekolah masih perlu diperbaiki. Melalui wawancara, sang guru menjelaskan bahwa peserta didik masih sering bergantung pada orang lain seperti menyontek atau melakukan *searching* pada platform *online* karena peserta didik tidak yakin terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru.

Kurangnya *self efficacy* di Indonesia juga ditunjukkan pada penelitian Utami & Wutsqa (2017, hlm. 170) yang meneliti *self efficacy* peserta didik di SMP Negeri di Kabupaten Ciamis pada kelas VIII, dengan menilai tiga aspek diantaranya *level*, *generality*, dan *strength* yang kemudian memperoleh hasil secara berturut-turut adalah 17,06; 40,62; 34,02 dengan nilai-nilai tersebut berada pada kategori sedang. Dilihat dari permasalahan yang ada, bahwa *self efficacy* peserta didik dalam pembelajaran matematika masih dalam keadaan yang perlu adanya peningkatan dengan maksud meningkatkan prestasi peserta didik.

Guna mengurangi permasalahan yang ada, dibutuhkan model pembelajaran yang efektif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, guru sangat berperan penting demi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain mengajar, guru juga berperan sebagai motivator dan moderator yang memiliki peran untuk memandu jalannya pembelajaran. Oleh karena itu, sebelum pembelajaran dimulai, model pembelajaran harus dipilih sesuai dengan peserta didik dan materi yang dipelajari guna meningkatkan literasi matematis dan *self efficacy* peserta didik. Kurikulum saat ini sangat menuntut peserta didik untuk berperan aktif di dalam proses

pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) merupakan salah satu pendekatan yang cocok dengan tujuan kurikulum saat ini.

Menurut Fathurrohman (dalam Astuti, 2020, hlm. 39) *Problem-Based Learning* mendorong peserta didik untuk menangani permasalahan yang nyata, terbuka, dan tidak terstruktur, yang tidak hanya melatih keterampilan pemecahan masalah, tetapi juga membangun pengetahuan baru. Model *Problem-Based Learning* memusatkan kegiatan pembelajarannya pada peserta didik dengan gaya belajar menggunakan permasalahan dunia nyata. Wikan Sakarinto menyarankan agar model *Problem-Based Learning* diimplementasikan di sekolah, karena dinilai sebagai metode pembelajaran yang akan berbuah optimal “kurikulum yang mengintegrasikan model *Problem-Based Learning* diyakini akan menghadirkan lulusan dengan keterampilan yang relevan dan sesuai dengan hasil temuan *World Economic Forum* (WEF), yaitu keterampilan pemecahan masalah yang kompleks, berpikir kritis, kreativitas yang tinggi, kemampuan mengelola manusia secara efektif, dan kemampuan mengkoordinasikan tim” (Kemendikbud, 2022). Oleh sebab itu, model *Problem-Based Learning* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu solusi untuk menghadapi tantangan dalam meningkatkan kemampuan literasi matematis dan *self efficacy* peserta didik.

Terdapat hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah ini, dapat meningkatkan kemampuan literasi matematis peserta didik. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Mayasari dkk. (2023, hlm. 61) menghasilkan peningkatan kemampuan literasi matematis pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 30 Medan setelah penerapan model *Problem-Based Learning*. Data menunjukkan peningkatan kemampuan literasi matematis dari 16% pada data menjadi 53% pada siklus I dan kemudian naik menjadi 84% pada siklus II. Selaras dengan hal ini, penelitian Tabun dkk. (2020, hlm. 7), mendapatkan hasil kemampuan literasi matematis peserta didik meningkat setelah diberi perlakuan model *Problem-Based Learning* dengan diperoleh *N-Gain* sebesar 0,8 (tinggi) daripada peserta didik yang menerima model konvensional.

Model *Problem-Based Learning* tidak hanya cocok untuk peningkatan literasi matematis saja, namun hal ini juga bisa dijadikan sebagai langkah untuk

meningkatkan *self efficacy* peserta didik. Pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Masitoh dan Fitriyani (2018, hlm. 29) di SMPN 1 Yogyakarta dengan hasil *self efficacy* peserta didik meningkat dari rata-rata nilai 89,77 dengan kategori sedang menjadi 93,31 dengan kategori tinggi.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga dinilai dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berkembangnya teknologi di zaman ini, dapat mendukung media pembelajaran dalam upaya peningkatan kemampuan literasi matematis dan *self efficacy* peserta didik. Agar tujuan terpenuhi, diharuskan guru memilih media pembelajaran yang baik untuk menunjang pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan *self efficacy* peserta didik adalah *Quizizz*.

Menurut Salsabila, dkk. (2020, hlm. 165), *Quizizz* adalah aplikasi berbasis permainan pendidikan yang naratif dan dapat diadaptasikan untuk tujuan evaluasi dan juga penyampaian materi dengan tampilan dan cara yang menarik juga menyenangkan. Hal ini berarti *quizizz* dapat membuat lingkungan belajar menjadi menyenangkan dan memiliki potensi untuk meningkatkan prestasi peserta didik. Nugrahani, dkk (2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa kuis dapat menjadi media pembelajaran yang menunjang dalam peningkatan pembelajaran peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan sebuah penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Literasi Matematis dan *Self Efficacy* Siswa SMP melalui Model *Problem-Based Learning* berbantuan *Quizizz*”.

B. Identifikasi Masalah

Dari penjelasan mengenai latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat berikut permasalahan yang diidentifikasi adalah:

1. Hasil tes PISA pada tahun 2018 dengan rata-rata skor dalam membaca dan matematika adalah 371 dan 379, sedangkan skor yang ditetapkan oleh OECD untuk membaca adalah 487, untuk matematika adalah 489.
2. Hasil tes PISA pada tahun 2022 memiliki rata-rata skor dalam membaca, matematika secara berturut-turut adalah 359 dan 366. Terdapat 18% peserta

didik hanya mencapai kemahiran level 2 dalam matematika, namun hampir tidak ada peserta didik Indonesia yang mencapai level 5 atau 6.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Amalia (2020) di SMPN 17 Kota Bogor, dilihat dari nilai awal kemampuan peserta didik, diperoleh nilai rata-rata awal adalah 48. Soal-soal sebelumnya berbentuk cerita yang kemudian peserta didik diminta untuk menuangkannya ke dalam bentuk laporan matematika, namun peserta didik hanya menjawab singkat dan tidak mendalam secara ilmiah.
4. Penelitian yang dilakukan Lestari dan Effendi (2022) yang dilakukan di MTS kelas VIII di Kabupaten Karawang, kemampuan matematis peserta didik masih cukup rendah, dengan persentase peserta didik dengan kemampuan tinggi sebesar 13%, kemampuan sedang sebesar 60%, dan kemampuan rendah sebesar 27%. Hal ini karena masih banyak peserta didik yang belum memenuhi indikator, dimana hanya satu orang yang memenuhi indikator.
5. Salah satu sekolah di Kota Cimahi, yakni SMPN 4 Kota Cimahi menunjukkan *self efficacy* peserta didik yang rendah. Guru matematika menjelaskan bahwa peserta didik masih sering bergantung pada orang lain seperti menyontek atau melakukan *searching* pada *platform online* karena mereka tidak yakin terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Widiанти & Wutsqa (2017, hlm. 170) yang meneliti *self efficacy* peserta didik dengan menilai tiga aspek diantaranya *level*, *generality*, dan *strength* kemudian memperoleh hasil secara berturut-turut adalah 17,06; 40,62; 34,02 dengan nilai-nilai tersebut berkategori sedang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan literasi matematis peserta didik yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan *Quizizz* lebih tinggi daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional?
2. Apakah *self efficacy* peserta didik yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan *Quizizz* lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional?

3. Apakah terdapat korelasi positif antara kemampuan literasi matematis dan *self efficacy* peserta didik yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan *Quizizz*?
4. Apakah efektivitas model *Problem-Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap peningkatan kemampuan literasi matematis peserta didik berkategori sedang?
5. Apakah efektivitas model *Problem-Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap *Self Efficacy* peserta didik berkategori sedang?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui apakah peningkatan kemampuan literasi matematis peserta didik yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan *Quizizz* lebih tinggi daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui apakah *Self Efficacy* peserta didik yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan *Quizizz* lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui korelasi antara kemampuan literasi matematis dengan *Self Efficacy* peserta didik yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan *Quizizz*.
4. Mengetahui seberapa besar efektivitas model *Problem-Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap peningkatan kemampuan literasi matematis peserta didik.
5. Mengetahui seberapa besar efektivitas model *Problem-Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap *Self Efficacy* peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

Mengacu pada tujuan penelitian yang telah disampaikan, penelitian ini diharapkan mampu kontribusi yang bermanfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan, berupa pengetahuan yang mendalam, wawasan yang luas, serta informasi sebagai bahan

kajian penting dalam upaya peningkatan kemampuan literasi matematis dan *self efficacy* peserta didik. Selain itu peneliti berharap bahwa penelitian ini mampu berkontribusi dalam mengembangkan dan memperkuat penerapan model *Problem-Based Learning* berbantuan *Quizizz*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman berharga, proses penelitian ini menjadi modal penting untuk menghadapi masa depan. Selain itu, hal ini juga memperluas wawasan dan memperdalam, pemahaman karena peneliti berupaya menerapkan seluruh ilmu yang telah didapat baik dari perkuliahan maupun dari sumber lain di luar lingkungan akademik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini juga diharapkan dapat berfungsi sebagai sumber informasi dan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Selain itu, penelitian ini menjadi sarana alternatif pendekatan untuk memperluas wawasan para guru dalam proses pembelajaran menggunakan model *Problem-Based Learning* berbantuan *quizizz*.

c. Bagi Peserta Didik

Jika model *Problem-Based Learning* berbantuan *quizizz* berpengaruh baik dan membuat peserta didik memiliki pemahana materi yang baik, maka artinya kemampuan literasi matematis peserta didik meningkat serta menunjukkan pencapaian *self efficacy* yang positif.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman atau penafsiran yang berbeda mengenai istilah yang digunakan dalam rumusan masalah penelitian, diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Kemampuan Literasi Matematis

Kemampuan literasi matematis diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menerapkan, menggunakan, dan menafsirkan matematika dalam kehidupan nyata, meliputi penalaran matematis, penggunaan konsep, prosedur, dan fakta matematika untuk menggambarkan suatu kejadian. Adapun indikator kemampuan literasi matematis sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi fakta secara matematis.
- b. Merumuskan masalah secara matematis.
- c. Menggunakan konsep matematis untuk memecahkan masalah.
- d. Melaksanakan perhitungan sesuai dengan prosedur tertentu.
- e. Menarik kesimpulan dari masalah yang teramati.

2. *Self Efficacy*

Self Efficacy diartikan sebagai keyakinan seseorang dalam mengetahui sejauh mana kemampuan yang dimilikinya pada saat melakukan suatu tindakan yang dapat berpengaruh terhadap kehidupan mereka. Keyakinan diri mendorong seseorang untuk merasakan, berpikir, memotivasi diri sendiri serta bertindak sesuai dengan keyakinannya. Adapun indikator *self efficacy* sebagai berikut:

- a. Tingkat (*Level*) adalah kesulitan pekerjaan yang dihadapi.
- b. Keluasan (*Generality*) adalah penguasaan seseorang terhadap pekerjaannya.
- c. Kekuatan (*Strength*) adalah tingkat keyakinan seseorang terhadap kemampuan dirinya sendiri untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaannya dengan mantap.

3. *Model Problem-Based Learning*

Model *Problem-Based Learning* adalah model yang menitikberatkan keterlibatan peserta didik secara langsung dan menggunakan permasalahan dunia nyata pada proses pembelajaran. Model ini mendorong peserta didik untuk aktif di dalam pembelajaran, berpikir secara mandiri maupun secara kelompok, dan menggunakan pengetahuan matematisnya untuk memecahkan permasalahan yang disajikan. Berikut ini adalah tahapan-tahapan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model *Problem-Based Learning*:

- a. Orientasi masalah.
- b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.
- c. Membimbing penyelidikan masalah baik individual maupun kelompok.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

4. *Quizizz*

Quizizz adalah *platform* pembelajaran *online* yang menyediakan fasilitas bagi guru untuk menyusun dan menyajikan kuis interaktif, materi pembelajaran serta literatur kepada peserta didik baik melalui tatap muka maupun secara jarak jauh.

Quizizz membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mempermudah guru dalam memantau hasil belajar secara *real time*, sekaligus meningkatkan motivasi peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar.

5. Model Konvensional

Model konvensional dimaknai sebagai model pembelajaran yang umum digunakan di sekolah tempat penelitian berlangsung. Model yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model *Problem-Based Learning* tanpa berbantuan ICT.

G. Sistematika Skripsi

Bagian ini berisikan susunan penulisan setiap bab, mulai dari Bab I hingga Bab V, berikut adalah rincian dari masing-masing bab tersebut:

Bagian awal dalam penulisan skripsi mencakup halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian, halaman kata pengantar beserta ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

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

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran mencakup pembahasan mengenai teori kemampuan literasi matematis, teori *self efficacy*, teori model *Problem-Based Learning*, teori penggunaan aplikasi *Quizizz*, serta teori model pembelajaran konvensional dan tinjauan terhadap penelitian terdahulu. Dalam kerangka pemikiran dijelaskan mengenai hubungan antara variabel, bab ini juga berisikan tentang asumsi dan hipotesis penelitian.

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

Bab IV Hasil Penelitian memuat analisis data yang diperoleh selama penelitian, pembahasan mengenai hasil penelitian dan kendala pada saat proses penelitian berlangsung.

Bab V Kesimpulan dan Saran berisi ringkasan dari hasil penelitian, rekomendasi untuk peneliti berikutnya dan para guru serta solusi untuk mengatasi berbagai kesulitan terjadi.

Bagian penutup skripsi berisi daftar pustaka, sedangkan lampiran berisi sumber belajar seperti modul ajar, LKPD, bahan ajar, dan media pembelajaran. Kemudian kisi-kisi dan instrumen tes literasi matematis dan angket *self efficacy* yang digunakan pada saat penelitian, hasil uji instrumen tersebut, analisis data hasil penelitian, contoh hasil pengerjaan tes dan angket peserta didik, dokumentasi kegiatan penelitian, surat rekomendasi dan surat izin penelitian, serta riwayat hidup.