

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam upaya memaksimalkan mutu kehidupan manusia, saat ini telah memasuki era *society 5.0* yang diwarnai oleh perkembangan IPTEK yang sangat pesat. Meningkatkan mutu pendidikan akan berdampak besar terhadap pencapaian belajar siswa. Menurut UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, pendidikan dipahami sebagai upaya sadar dan terstruktur untuk merancang nuansa dan proses belajar supaya siswa dapat berupaya maksimal untuk mengembangkan kompetensi dan keterampilan. Melalui pendidikan tersebut, siswa diharapkan dapat menumbuhkan aspek-aspek spiritual dan keagamaan, memiliki karakter yang kuat, kecerdasan emosional, dan integritas tinggi yang sesuai dengan kebutuhan diri sendiri maupun masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan serta menggali potensinya, manusia sangat membutuhkan ilmu pengetahuan, Sejalan dengan Firman Allah SWT. dalam Al-Qur'an Surat Al-Mujadalah Ayat 11 berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ
الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Yang artinya: Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berikanlah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan “Berdirilah” (kamu), maka berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan. (Q.S. Al-Mujadillah: 11)

Sejalan dengan ayat Al-Qur'an di atas, di dalam kebudayaan sunda juga terdapat peribahasa “*Mun Teu Ngoprék Moal Nyapéék, Mun Teu Ngakal Moal Ngakeul, Mun Teu Ngarah Moal Ngarih*”, yang mana isi dari peribahasa tersebut menyiratkan bahwa ketika tidak adanya kemauan untuk mengupayakan atau mengusahakan maka akan mengakibatkan pada tetapnya ketidakmampuan kita. Dengan demikian, jika seseorang enggan berusaha, berpikir kreatif, dan berinovasi, maka ia akan menghadapi tantangan yang tak berkesudahan dalam kesehariannya.

Karena hal tersebut, satu pendekatan efektif untuk memperkuat kemampuan berpikir dan mendorong inovasi adalah melalui proses belajar dan menimba ilmu yang satu diantaranya ialah melalui mengenyam pendidikan setinggi-tingginya.

Pendidikan adalah upaya dalam merancang, memilih, dan mengembangkan metode serta strategi yang optimal untuk mencapai hasil belajar siswa yang diinginkan (Hamzah dan Muhlisrarini, 2014, hlm. 42). Pendidikan matematika merupakan satu disiplin ilmu fundamental yang dipelajari dalam dunia Pendidikan. Menurut Hermawan dkk. (2024, hlm. 288) peranan pendidikan matematika sangat vital dalam mendukung perkembangan peradaban dunia mengingat matematika adalah ilmu dasar yang terintegrasi dengan berbagai bidang lain, seperti ekonomi dan kedokteran. Tanpa dukungan matematika, perkembangan ilmu-ilmu tersebut akan mengalami banyak hambatan. Dalam konteks Pendidikan di Indonesia, matematika menjadi pondasi penting bagi kemajuan teknologi modern serta mendukung pengembangan kemampuan siswa seperti berpikir kritis, berlogika, berpola sistematis, dan berkolaborasi secara efektif (Yaniawati, dkk. 2019, hlm. 640). Karena hal tersebut, matematika menjadi pondasi penting dalam pendidikan di Indonesia.

Perkembangan matematika di Indonesia dapat dilihat melalui partisipasi dalam riset *International Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) dan *Program for International Student Assessment* (PISA). Sayangnya, sejak tahun 1999, laporan-laporan TIMSS dan PISA memperlihatkan bahwa prestasi siswa Indonesia dalam matematika belum memuaskan (Depdikbud, 2018, hlm. 2). Pada hasil PISA 2018, siswa Indonesia hanya mencapai 379 poin dan menempati peringkat ke-6 terbawah dari 79 negara yang dilakukan riset (OECD, 2019, hlm. 18). Hal ini mengindikasikan adanya masalah dalam kegiatan belajar-mengajar matematika di Indonesia. Karena hal tersebut, diperlukan perbaikan dalam metode pembelajaran matematika dan pemahaman atas kesalahan yang terjadi.

Kesalahan yang terjadi ialah karena matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat rumit oleh siswa, hal ini sejalan dengan pernyataan Runtukahu dan Kandou (Andayani dan Lathifah, 2019, hlm. 2) yang memaparkan bahwa setiap orang menghadapi tantangan yang berbeda, dan setiap

individu dapat memiliki pemahaman yang berbeda pula terhadap konsep matematika saat menyelesaikan suatu masalah. Banyak masalah pada siswa yaitu rendahnya kemampuan pemecahan masalah yang mengakibatkan banyak siswa kesulitan ketika dihadapi dengan persoalan matematika sehingga tujuan pembelajaran matematika di sekolah tidak tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan PERMENDIKBUD NO. 22 Tahun 2016 terdapat empat poin yang harus dicapai dalam pembelajaran matematika, yaitu:

1. Menguasai konsep matematika, mendeskripsikan keterkaitan antar konsep matematika dan menerapkannya secara efisien, fleksibel, akurat, serta tepat saat menyelesaikan berbagai bentuk persoalan.
2. Mengenali pola dan sifat matematika, kemudian mengolah atau memanipulasi gagasan tersebut untuk membangun argumen, merumuskan bukti, atau menjelaskan pernyataan dan ide matematika secara sistematis dan logis.
3. Memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami persoalan secara menyeluruh, merancang model matematis dan menyelesaikannya, serta menghasilkan solusi yang tepat dan aplikatif dalam konteks nyata.
4. Komunikasi matematis yang efektif dan visual, menyampaikan gagasan atau argumen menggunakan simbol, diagram, tabel, atau media visual lain sehingga membantu menjelaskan kondisi atau permasalahan dengan jelas dan mudah dipahami.

Berdasarkan tujuan pembelajaran di atas, kemampuan kognitif yang menjadi sorotan utama penulis adalah kemampuan pemecahan masalah matematis. Alasan pemilihan kemampuan pemecahan masalah matematis sebagai fokus penelitian ini karena kemampuan tersebut merupakan fondasi utama bagi setiap problematika yang ada di kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan perkataan Hermawan, dkk. (2024, hlm. 120) yang mengungkapkan bahwa matematika berfungsi sebagai fondasi kunci untuk menuntaskan berbagai problematika dengan menerapkan metode perhitungan dan pola pikir yang sistematis.

Menurut Gunandara, dkk. (Suryani, Jufri, dan Putri, 2020, hlm. 121) Kemampuan pemecahan masalah ialah suatu kemampuan yang dalam diri siswa yang membuatnya dapat menyelesaikan permasalahan dan dapat menerapkannya

dalam praktik sehari-hari. Sehingga, bisa disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah termasuk kemampuan dasar dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru harus bisa memantik kreativitas siswa dalam memecahkan suatu masalah (Afriansyah, 2016, hlm. 34). Walaupun pemecahan masalah matematis merupakan hal yang vital, akan tetapi banyak siswa yang merasa sulit ketika dituntut untuk menyelesaikan masalah matematis. Purwaningrum (2016, hlm. 156) berpendapat bahwa siswa memiliki kelemahan ketika diminta untuk menganalisis soal, menentukan strategi dan proses penyelesaian, maupun memeriksa kembali hasil yang didapat. Mereka biasanya lebih mengutamakan hasil yang diperoleh daripada teknik yang digunakan ketika menyelesaikan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa membutuhkan penanganan serius dari semua kalangan, berdasarkan hasil temuan Sriwahyuni, dkk. (2022, hlm. 335) didapatkan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematis masih tergolong rendah, khususnya pada aspek pemilihan dan penggunaan strategi pemecahan masalah (baik dalam maupun luar konteks matematika), penjelasan atau interpretasi hasil sesuai masalahnya, pemeriksaan kebenaran jawaban, serta penerapan matematika secara bermakna dalam konteks nyata. Lebih lanjut, Yaniawati, dkk. (2024, hlm. 130) kemampuan pemecahan masalah merupakan jembatan awal bagi berbagai kemampuan matematika yang lain, kemampuan pemecahan masalah siswa harus berada pada kategori tinggi karena sangat mempengaruhi kemampuan matematika lainnya seperti kemampuan berpikir kreatif, pemahaman konseptual, dan kemampuan yang lebih tinggi seperti keterampilan berpikir kritis dan abstraksi matematis.

Kemampuan pemecahan masalah matematis ialah aspek yang krusial dalam pembelajaran matematika. Seperti yang disampaikan oleh Anggiana (2019, hlm. 58), siswa perlu memiliki keterampilan tersebut agar mereka dapat menggunakannya dengan fleksibel, baik untuk memperdalam pemahaman matematikanya maupun dalam menghadapi berbagai tantangan di luar konteks matematika. Dalam upaya meningkatkan kemampuan tersebut, telah banyak tindakan yang diambil demi memperbaiki aspek-aspek yang berkaitan dengan

kegiatan pembelajaran, antara lain perbaikan terhadap tujuan, kurikulum, pelaksanaan, pembelajaran, evaluasi, dan juga terhadap kualifikasi guru.

Pengembangan kemampuan pemecahan masalah matematis dapat dilaksanakan oleh lembaga pendidikan melalui jenjang pendidikan yang beragam. Jenjang pendidikan tersebut dapat dibedakan menjadi tiga tingkatan yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan perguruan tinggi. SMP termasuk salah satu bagian dari jenjang pendidikan menengah. SMP sebagai lembaga pendidikan yang diharapkan dapat menjembatani siswa yang sedang berproses dari anak-anak menuju remaja. Karena hal tersebut, pembelajaran matematika di jenjang SMP harus sangat diperhatikan sebaik mungkin.

Berdasarkan data pusat penilaian pendidikan oleh kemendikbud tahun ajaran 2018-2019, hasil pembelajaran matematika SMP di Kota Bandung masih relatif rendah, seperti yang ditunjukkan oleh hasil Ujian Nasional tahun ajaran 2018-2019 yang mana capaian rata-rata Ujian Nasional SMP se-Kota Bandung adalah 53,39. Di Kota Bandung sendiri terdapat banyak sekali sekolah jenjang SMP/ sederajat yang salah satunya adalah SMP Pasundan 3. Rata-rata nilai ujian nasional matematika SMP Pasundan 3 adalah 49,89 yang homogen namun masih di bawah rata-rata nilai ujian matematika se-Kota Bandung yang mungkin disebabkan oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis.

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan ranah kognitif dalam matematika. Namun, dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif saja, akan tetapi ada juga ranah afektif yang mesti dikembangkan, ranah afektif yang akan dikembangkan penulis pada penelitian ini adalah *self-confidence*. Dalam peraturan DEPDIKNAS tahun 2006, butir kelima menggambarkan tujuan pembelajaran matematika yang mencakup aspek sikap siswa. Tujuannya adalah agar siswa dapat menghayati peran matematika dalam pemecahan masalah dan juga memiliki sikap ulet dan percaya diri saat menghadapi tantangan matematika.

Siswa yang memahami konsep matematika akan memiliki tingkat *self-confidence* yang tinggi dalam menyelesaikan masalah. Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Hannula, Maijala, dan Pehkonen (2004, hlm. 3-21) bahwa terdapat keterkaitan yang erat antara *self-confidence* dengan prestasi belajar

matematika. Menurut Khairiah, Wati, dan Hartini (2015, hlm. 202) berpendapat bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang lemah diakibatkan oleh kurangnya rasa percaya diri.

Sikap *self-confidence* sangatlah dibutuhkan oleh siswa agar mampu memaksimalkan kemampuan yang dimilikinya. Menurut Yaniawati, dkk. (2020, hlm. 64) *self-confidence* termasuk salah satu aspek sikap yang akan memengaruhi proses pembelajaran, karena siswa yang memiliki sikap *self-confidence* memiliki keyakinan terhadap kemampuan yang dimilikinya dan selalu berpikir positif sekalipun dalam menghadapi masalah yang belum pernah ditemui sebelumnya. Menurut Oktarisa, dkk (2024, hlm. 5535) *self-confidence* atau kepercayaan diri berperan penting dalam meningkatkan motivasi untuk meraih kesuksesan. Semakin kuat keyakinan seseorang terhadap kemampuannya, semakin besar pula tekad dan daya upayanya untuk menyelesaikan tugas-tugas yang dihadapi secara konsisten.

Rendahnya kemampuan menyelesaikan persoalan matematika dan tingginya tingkat kecemasan siswa diduga kuat dipicu oleh model pembelajaran yang terlalu berorientasi pada guru (*teacher-centered*). Dalam model ini, guru menjadi figur paling aktif, sementara siswa cenderung bersikap pasif, sehingga menghambat pengembangan keterampilan matematika dan memicu kecemasan siswa (Hermawan, dkk., 2020, hlm. 170). Karena hal tersebut, menerapkan model pembelajaran yang cocok menjadi penting dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan membangun *self-confidence* siswa.

Pemilihan model pembelajaran dapat membentuk lingkungan belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Guru perlu memilih model pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Menurut Yaniawati, dkk. (2019, hlm. 1) Terdapat beberapa faktor yang berpengaruh terhadap terbatasnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang salah satu faktornya adalah proses pembelajaran matematika yang monoton dan cenderung mekanistik tidak membiasakan siswa untuk berpikir secara riil. Karena hal tersebut, perlu dipilih model pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan baik kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika maupun kepercayaan diri mereka, sehingga hasil belajar dapat lebih baik. Model pembelajaran yang penulis anggap memiliki potensi untuk mencapai hal ini ialah model *discovery learning*.

Menerapkan model *discovery learning* dalam pembelajaran matematika merupakan pilihan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan mampu membangun *self-confidence* siswa. Beberapa penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Badriyah, Sutirna, Dan Sopiany (2023, hlm. 512) menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis lebih tinggi pada siswa yang diajarkan menggunakan model *discovery learning* dibanding dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Selain itu, terdapat hubungan erat antara peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dengan tingkat *self-confidence* di kelompok siswa yang mendapatkan model *discovery learning*. Di samping itu, *self-confidence* siswa yang mendapatkan model *discovery learning* juga terbukti lebih baik daripada siswa yang diajarkan dengan cara konvensional.

Model *discovery learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada keterlibatan langsung siswa dalam mengonstruksi pemahaman terhadap konsep-konsep matematika. Model ini dirancang untuk menumbuhkan keaktifan belajar siswa melalui proses menemukan dan menyelidiki suatu konsep secara mandiri (Hermawan, 2023, hlm. 130). *Discovery learning* adalah pendekatan belajar berbasis *inquiry-based instruction*, yang melatih siswa untuk secara aktif mengeksplorasi dan membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman sebelumnya. Dalam metode ini, siswa menggunakan imajinasi dan kreativitas untuk mengumpulkan informasi serta mengungkap fakta, hubungan, dan kebenaran secara mandiri. Sesuai dengan pendapat Lasmi dkk. (2021, hlm. 23) model *discovery learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran, karena mereka dituntut menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah yang telah dirancang secara mandiri. Berdasarkan penjelasan di atas, model ini mampu membuat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menjadi lebih baik dikarenakan model ini menuntut siswa untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan permasalahan kontekstual.

Selain model pembelajaran, penerapan teknologi dalam pembelajaran juga diperlukan, mengingat perkembangan abad ke-21 yang terus berlanjut, siswa perlu mengikuti kemajuan tersebut. Pembelajaran di era ini dapat mempersiapkan generasi Indonesia agar siap menghadapi perkembangan teknologi dan komunikasi

dalam kehidupan sosial (Hadiyastama, dkk., 2022, hlm. 11). Karena hal tersebut, pembelajaran di sekolah memerlukan semua pihak terkait pendidikan untuk menguasai ICT (*Information and Communication Technology*). Memilih media yang sesuai dalam proses belajar dapat membantu siswa menguasai materi dengan lebih baik, menginspirasi mereka, dan merangsang minat belajar (Saputra, 2024, hlm. 63). Karena hal tersebut, memanfaatkan media pembelajaran berbantuan *game* merupakan stimulus penting untuk merangsang minat belajar siswa di kelas. Salah satu contoh media pembelajaran *online* yang sangat berguna adalah wordwall, yang memungkinkan guru untuk menciptakan materi ajar yang kreatif dan inovatif berupa berbagai macam kuis dan *game* yang bisa dibuat.

Dari latar belakang yang dipaparkan tersebut peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Wordwall terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-Confidence* Siswa SMP”. Hal ini bertujuan agar dapat membantu pendidik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self-confidence*, memperbaiki kesalahan dalam pemecahan masalah, dan mengatasi kendala siswa dalam mempelajari matematika.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Hasil PISA 2018, kemampuan matematika siswa Indonesia hanya mencapai 379 poin dan menempati peringkat ke-6 terbawah dari 79 negara yang dilakukan riset.
2. Hasil Ujian Nasional SMP Pasundan 3 pada pelajaran matematika mendapat nilai rata-rata 49,89 sedikit di bawah nilai rata-rata matematika se-Kota Bandung yang memiliki nilai rata-rata 53,39.
3. Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis kepada guru matematika SMP Pasundan 3 Bandung, kebanyakan siswa kesulitan menyelesaikan persoalan matematika khususnya yang berkaitan dengan pemecahan masalah, hal ini terjadi dikarenakan rasa percaya diri siswa masih tergolong rendah ketika mengikuti pembelajaran matematika. Hasil wawancara disajikan di Lampiran B.
4. Berdasarkan temuan dari Sriwahyuni, dkk. (2022, hlm. 335) didapatkan bahwa siswa kurang terampil dalam menyelesaikan soal matematika, terkhusus dalam aspek pemilihan dan penggunaan strategi pemecahan masalah (baik dalam

maupun luar konteks matematika), penjelasan atau interpretasi hasil sesuai masalahnya, pemeriksaan kebenaran jawaban, serta penerapan matematika secara bermakna dalam konteks nyata.

5. Berdasarkan penelitian Valerina dan Abadi (2023, hlm. 252) yang menganalisis *self-confidence* siswa SMP ketika belajar matematika, diperoleh persentase rata-rata hanya 67,91 %, yang menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa tergolong rendah.
6. Berdasarkan penelitian Utama (2013, hlm. 57) ditemukan bahwa pembelajaran matematika di sekolah terlalu terpaku kepada buku dan kurang berkaitan dengan permasalahan nyata, sehingga konsepnya sulit dipahami, yang mengakibatkan hasil belajar tidak maksimal. Karena hal tersebut, pemanfaatan media pembelajaran berbantuan *game* teknologi merupakan stimulus untuk merangsang minat belajar siswa di kelas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, didapatlah rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan Wordwall dan siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana *Self-confidence* siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan Wordwall dan siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-confidence* siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan Wordwall?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan Wordwall dan siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.

2. Menganalisis *Self-confidence* siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan Wordwall dan siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.
3. Menganalisis korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-confidence* siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan Wordwall.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penerapan model *Discovery Learning* berbantuan wordwall terhadap pembelajaran matematika sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi berharga bagi khazanah ilmu pendidikan, khususnya pada bidang pembelajaran matematika. Hasil ini juga dapat digunakan sebagai sumber rujukan dalam penyelenggaraan pembelajaran matematika kedepannya yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematis sekaligus memperkuat kepercayaan diri mereka. Selain itu, mereka juga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif melalui penggunaan model pembelajaran yang optimal.
- b. Bagi Guru, dapat menerapkan model *discovery learning* guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, serta dapat meningkatkan inovasi guru dalam memanfaatkan media interaktif dapat memperkaya pengalaman mengajar dengan menjadikannya lebih menarik dan menyenangkan.
- c. Bagi Sekolah, memperoleh panduan model *discovery learning* guna menambah wawasan dan dapat digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diharapkan dapat terus dipakai di sekolah.
- d. Bagi Peneliti, memberikan wawasan tambahan mengenai kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika dan rasa percaya diri mereka, sekaligus mengidentifikasi kesulitan yang mereka hadapi di sekolah, yang nantinya dapat

menjadi bahan refleksi dan persiapan bagi calon guru dalam melakukan penelitian.

F. Definisi Operasional

Untuk menjaga fokus penelitian dan mencegah terjadinya kesalahan interpretasi atas istilah yang dipergunakan, penelitian ini memberikan Batasan definisi operasional terhadap istilah-istilah dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Wordwall terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-Confidence* Siswa SMP” sebagai berikut:

1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan pemecahan masalah matematis ialah kecakapan siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan matematis atau upaya menemukan jawaban dengan menerapkan langkah-langkah matematis yang sesuai.

2. *Self-Confidence*

Self-confidence ialah sebuah bentuk percaya terhadap kemampuan diri yang tumbuh dari berbagai pengalaman yang telah dilaluinya sehingga seseorang tersebut mandiri, tidak mudah dipengaruhi, serta selalu optimis dan bertanggung jawab atas pilihannya.

3. Model *Discovery Learning*

Discovery Learning ialah 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. Guru dalam metode ini memiliki peran untuk memfasilitasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan belajar yang berpusat pada permasalahan dunia nyata.

4. Wordwall

Wordwall merupakan sebuah *platform* yang dapat menjadikan konten yang telah dibuat menjadi lebih hidup. Wordwall sering digunakan untuk membuat kuis-kuis berupa *game* yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

5. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional ialah model pembelajaran yang sering diterapkan guru ketika mengajar, yang dalam hal ini model pembelajaran konvensional yang ditetapkan adalah ekspositori.

G. Sistematika Skripsi

Deskripsi menyeluruh tentang isi skripsi dipresentasikan dalam format penulisan yang terstruktur yang dikenal sebagai sistematika skripsi. Sistem penulisan ini menjelaskan urutan bagian-bagian yang perlu diikuti saat menyusun skripsi.

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian awal skripsi yaitu dimulai dari bagian sampul, lembar pengesahan, motto dan persembahan, lembar pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, *abstract*, *ringkesan*, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari lima bab yang terstruktur secara sistematis. Bab I pendahuluan. Bab ini memuat latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

Bab II kajian teori dan kerangka pemikiran. Bab ini memuat kajian teori model *Discovery Learning*, *Wordwall*, kemampuan pemecahan masalah, *Self-confidence*, model ekspositori, hasil penelitian yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi, dan hipotesis penelitian.

Bab III metode penelitian. Bab ini memuat penjabaran rinci dan sistematis mengenai tahapan dan teknik pelaksanaan dalam penelitian meliputi pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data, dan instrumen penelitian, teknis analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini mencakup penjabaran hasil penelitian dan temuan serta pembahasan penelitian.

Bab V simpulan dan saran. Bab ini memuat simpulan yang menjawab rumusan masalah serta saran yang ditujukan kepada guru serta peneliti selanjutnya.

3. Bagian Akhir Skripsi

- a. Daftar pustaka yaitu daftar sumber yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan skripsi yang berasal dari buku, jurnal ilmiah, artikel, situs web, dan sebagainya.
- b. Lampiran memuat perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, hasil uji coba instrumen, data hasil penelitian, analisis data hasil penelitian, hasil penelitian (sampel), dokumentasi, surat izin penelitian, dan riwayat hidup.