

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar, terencana, dan sistematis untuk mewujudkan lingkungan pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam mengembangkan potensi dirinya. Pengembangan tersebut meliputi kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini sebagaimana ditegaskan dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 yang menempatkan pendidikan sebagai pondasi utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kesejahteraan masyarakat. Sejalan dengan hal itu, pemerintah terus berupaya menyempurnakan sistem pendidikan melalui kebijakan kurikulum, salah satunya tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025 tentang perubahan (penyempurnaan) kurikulum pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Peraturan ini menggarisbawahi pentingnya pembelajaran mendalam (*deep learning*), fokus utamanya tidak sekadar menuntut siswa menghafal materi, melainkan mengasah kecakapan berpikir kirtif, memecahkan masalah, serta mengimplementasikan pengetahuan ke dalam situasi riil demi mengoptimalkan tumbuh kembang potensi siswa.

Pendidikan dan ilmu pengetahuan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui ilmu seseorang dapat meningkatkan derajat, kualitas diri, serta perannya dalam kehidupan sosial. Pandangan ini selaras secara mendalam dalam Al-Qur'an, sebagaimana Allah berfirman dalam QS. Al-Mujadilah [58]:11.

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 ﴿١١﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang

yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”.

Menurut tafsir Al-Qurthubi, ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan memiliki ilmu pengetahuan, baik di dunia maupun di akhirat. Derajat tersebut menunjukkan kemuliaan dan kedudukan seseorang yang tidak hanya diukur dari aspek duniawi, tetapi juga dari sisi spiritual di hadapan Allah. Dengan demikian, ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui proses pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas seseorang, baik dalam aspek keimanan maupun kemampuan berpikir, sehingga mampu membawa seseorang mencapai kedudukan yang mulia dalam kehidupan.

Menuntut ilmu memerlukan keseriusan dan ketekunan agar manusia senantiasa memperoleh wawasan serta pengetahuan baru. Hal tersebut sejalan dengan peribahasa Sunda “*cikaracak ninggang batu, laun-laun jadi legok*”, maknanya bahwa usaha yang dilakukan secara konsisten dan sungguh-sungguh akan menghasilkan capaian. Ketekunan tersebut menjadi kunci dalam pembelajaran matematika, karena proses pemecahan masalah menuntut ketelitian, kesabaran, serta kemampuan mengevaluasi dan memperbaiki penyelesaian secara berulang. Oleh karena itu, manusia dituntut untuk terus berusaha dengan tekun dan tidak mudah menyerah dalam proses menuntut ilmu, sehingga upaya yang dilakukan dapat memberikan hasil yang baik dan dapat diamalkan sesuai dengan ketentuan.

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Yusri (2018), pembelajaran matematika perlu diberikan kepada setiap siswa karena berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, dan kreatif, serta menumbuhkan keterampilan kolaboratif. Merujuk Keputusan Kepala BSKAP (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan) Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian pembelajaran Mata Pelajaran Matematika, salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah memecahkan masalah melalui pemahaman masalah, rancangan model matematis, penyelesaian, dan penafsiran solusi (pemecahan masalah matematis).

Menurut NCTM (2000), terdapat lima standar proses yang menjadi fokus dalam pembelajaran matematika dan perlu dikembangkan pada siswa. Standar proses

tersebut terdiri atas kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), penalaran dan pembuktian (*reasoning and proof*), komunikasi (*communication*), koneksi (*connection*), serta representasi (*representation*). Sementara itu, kurikulum merdeka menerapkan pendekatan kontekstual dengan menekankan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, serta komunikasi (Jufriadi dkk., 2022). Dengan demikian, kemampuan pemecahan masalah matematis menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki siswa karena sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21.

Hal ini sejalan dengan hal tersebut, Wardhani (dalam Delyana, 2015) menyatakan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika pada jenjang sekolah adalah memecahkan persoalan yang mencakup memahami persoalan, merumuskan persoalan ke dalam bentuk matematika, melakukan penyelesaian berdasarkan model yang telah dibuat, serta menafsirkan hasil penyelesaiannya. Ruseffendi (dalam Harahap & Surya, 2017) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah sangat penting dalam matematika, tidak hanya untuk mereka yang ingin belajar matematika, namun mereka juga akan menggunakannya di bidang lain dan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hendriana (dalam Rambe & Afri, 2020), menegaskan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kompetensi yang sangat penting untuk dikembangkan pada siswa. Sehingga pemecahan masalah dianggap sebagai pondasi utama dalam kegiatan pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian sebelumnya, siswa diharuskan memiliki kemampuan pemecahan masalah untuk menghadapi tantangan, baik di bidang matematika maupun dalam situasi kehidupan sehari-hari. Namun faktanya, kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah. Kondisi ini diperkuat oleh hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, dimana skor rata-rata matematika di Indonesia menurun menjadi 366 poin dari 379 poin pada tahun 2018 (OECD, 2023). Penurunan skor tersebut menunjukkan lemahnya kemampuan siswa dalam menguasai kurikulum, menginterpretasi data, dan mengatasi masalah dalam konteks dunia nyata, yang mengindikasikan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di Indonesia masih tergolong

rendah (Wulandari S., dkk., 2024). Meskipun data PISA umumnya mencakup siswa jenjang SMP, hal ini tetap relevan dijadikan landasan penelitian pada jenjang SMA, karena kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kompetensi yang dibentuk secara bertahap sejak jenjang sebelumnya, sehingga data PISA dapat dijadikan rujukan untuk memperkuat indikasi rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMA.

Temuan ini selaras dengan studi yang dilakukan oleh Azira, Murni & Roza (2025), yang mengkonfirmasi bahwa capaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas X-5 SMA Negeri 4 Pekanbaru dalam topik SPLTV belum optimal, dengan perolehan skor rata-rata sebesar 33,75. Sebanyak tiga per empat dari total siswa menempati kriteria sangat rendah, dan hanya 10% yang mampu meraih kategori sedang. Sejalan dengan itu, penelitian oleh Prameswari & Abadi (2025) terhadap pelajar kelas X di wilayah Karawang turut menunjukkan kondisi serupa terkait rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis. Kendala tersebut mayoritas dipicu oleh minimnya rasa keyakinan diri siswa sewaktu menyelesaikan soal serta kebiasaan mengabaikan tahap pengecekan ulang terhadap jawaban mereka.

Selain itu, berdasarkan informasi yang diperoleh melalui wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 Februari 2025 dengan guru matematika kelas 10 di sekolah swasta Kota Bandung terkait kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di sekolah ini umumnya berada pada kategori sedang, namun pada beberapa kelas masih ada yang tergolong dalam kategori sedang ke rendah. Hal ini didukung dari pernyataan guru matematika yang mengatakan bahwa siswa belum mampu memahami dan membawa masalah ke dalam bentuk matematika, khususnya dalam menentukan informasi yang diketahui serta informasi yang perlu dicari, terutama ketika siswa dihadapkan pada soal-soal kontekstual. Sebagai contoh, berikut adalah salah satu soal yang diberikan kepada siswa.

Buatlah sistem pertidaksamaan linear berdasarkan konteks berikut dan gambar daerah himpunan penyelesaiannya.
Seorang tukang kayu membuat rak buku dalam dua ukuran, besar dan kecil. Dibutuhkan waktu 8 jam untuk membuat rak buku besar dan 4 jam untuk membuat yang kecil. Tukang kayu hanya dapat menghabiskan 24 jam per minggu untuk membuat rak buku dan harus membuat setidaknya satu rak buku dari masing-masing ukuran setiap minggu.

Gambar 1.1 Soal Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Berdasarkan contoh soal tersebut, terlihat bahwa siswa dituntut untuk mampu memahami masalah, mengidentifikasi data yang diketahui dan ditanyakan, menyusun model matematika untuk menentukan solusi yang tepat. Namun, kemampuan tersebut belum sepenuhnya dimiliki oleh sebagian siswa, sehingga masih diperlukan upaya untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis.

Kondisi tersebut terlihat dari hasil Penilaian Sumatif Akhir Semester (PSAS) tahun ajaran 2025/2026 pada mata pelajaran matematika, yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Rata-rata Nilai PSAS Matematika 2025/2026

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata
1	X E-1	35	35,88
2	X E-2	36	34,95
3	X E-3	36	35,93
4	X E-4	36	33,35

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh informasi bahwa rata-rata nilai PSAS matematika siswa kelas X masih tergolong rendah. Secara keseluruhan, rata-rata nilai siswa kelas X hanya mencapai 35,02 yang masih berada di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di sekolah, yaitu 75. Adapun soal PSAS tersebut memuat soal cerita yang merupakan bagian dari indikator kemampuan pemecahan masalah matematis. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan matematika belum mencapai kriteria ketercapaian yang diharapkan, termasuk dalam aspek pemecahan masalah matematis.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah akan memberikan dampak negatif pada hasil belajar dan bisa menjadi masalah bagi siswa (Riyani & Hadi 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah yang lemah akan membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Menurut Nursyifaa & Senjayawati (2018) faktor yang mengakibatkan kemampuan pemecahan masalah siswa menjadi rendah adalah karena inovasi dalam metode pembelajaran yang diterapkan di kelas masih belum cukup dilakukan. Di sisi lain, proses pembelajaran matematika yang diterapkan cenderung pada kebiasaan mengajar konvensional,

seperti guru menjelaskan materi, menyajikan contoh soal, lalu mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan dari buku teks dan membahasnya secara bersama-sama (Sari, Eliyarti, dan Fisher 2022).

Dalam pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*), kurikulum juga diarahkan untuk memperkuat pembentukan karakter siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi mencakup aspek afektif sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran. Salah satu aspek afektif yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis adalah *self-efficacy* siswa (Jatisunda, 2017). Menurut Bandura (dalam Mukti dan Tentama, 2019, hlm. 343) menyatakan bahwa *self-efficacy* memiliki peran penting dalam mempengaruhi pencapaian belajar siswa, karena keyakinan terhadap kemampuan diri dapat mendorong keterlibatan yang lebih aktif serta meningkatkan keyakinan diri selama proses pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Nurseha dan Apiati (2019, hlm. 541) yang menyebutkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis berkaitan erat dengan *self-efficacy*, karena tingkat keyakinan diri siswa mempengaruhi cara mereka menghadapi, mengerjakan, dan bertahan dalam menyelesaikan soal-soal berbasis masalah.

Sejalan dengan hasil wawancara peneliti bahwa sikap siswa yang mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dalam belajar atau mencari solusi, dan ketergantungan pada bimbingan guru yang mengindikasikan adanya *self-efficacy* yang masih rendah, khususnya dalam pemecahan masalah matematis. Temuan ini sejalan dengan pendapat Subaidi (2016), saat ini banyak siswa yang memiliki keyakinan diri yang rendah. Selain itu, menurut Alifia dan Rakhmawati (2018), masih banyak siswa yang berpikir bahwa matematika itu pelajaran yang sulit, sehingga mereka cenderung diam dan takut bertanya. Berdasarkan hasil temuan yang dilakukan oleh Sari, Rahmi, Kurniati, Yuniati (2024) bahwa *self-efficacy* siswa berada dalam kategori rendah dengan persentase 37,27% dalam pembelajaran matematika. rendahnya *self-efficacy* siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya minimnya minat dan motivasi dalam belajar matematika, kurangnya pengalaman keberhasilan yang pernah diraih, serta kondisi fisiologis dan emosional siswa yang kurang mendukung proses belajar.

Rendahnya tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa perlu mendapat perhatian dari pendidik. Salah satu upaya strategis yang dapat dilakukan adalah dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dan efektif. Dalam hal ini, pendekatan pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan *self-efficacy* adalah model pembelajaran *Guided Inquiry*. Berdasarkan penelitian oleh Tuntunan dan Sugiman (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Guided Inquiry* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan koneksi matematis siswa. Dalam penelitian Hartati (2019) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika, hal ini dipengaruhi karena optimalisasi proses pembelajaran melalui refleksi pada akhir siklus yang diselaraskan dengan tahapan pembelajaran *Guided Inquiry*. Menurut Abidin (2013), model *inquiry* sangat sesuai karena mampu membekali siswa dengan berbagai kompetensi, seperti keterampilan meneliti, pemahaman pengetahuan, menulis, kerja sama, serta berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, sekaligus meningkatkan minat serta motivasi belajar. *Guided Inquiry* mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dan melakukan serangkaian percobaan guna menemukan prinsip-prinsip secara mandiri melalui pengalaman belajar (Suprijono, 2010). Ketika siswa terlibat secara aktif, sementara guru berperan memberikan bimbingan itu menunjukkan bahwa proses belajar di kelas berlangsung dengan baik dan tidak hanya sekadar mendengarkan ceramah atau mengingat informasi. Ini juga menciptakan lingkungan belajar yang baik dengan minat dan semangat siswa.

Selain menerapkan model pembelajaran yang inovatif, peningkatan antusiasme siswa juga memerlukan penggunaan media pembelajaran yang interaktif (Pagarra., dkk., 2022). Salah satunya media yang dapat dipadukan dalam pembelajaran matematika adalah *Genially*. *Genially* merupakan platform multimedia interaktif yang menyediakan fitur yang beragam seperti presentasi, animasi, video, infografis, poster digital, kuis, dan game edukatif. *Genially* merupakan media berbasis aplikasi atau web yang menyediakan beragam fitur interaktif (Zamzami & Raharjo, 2024). Berbagai fitur ini berkontribusi dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Fitur materi interaktif membantu siswa dalam memahami konteks permasalahan serta membangun rasa ingin tahu awal terhadap materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Ramadhani (2025) yang menunjukkan bahwa penyajian materi yang sistematis dan didukung visual yang menarik memudahkan siswa dalam memahami konsep dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selanjutnya penggunaan kuis interaktif yang disertai umpan balik langsung membantu siswa menilai kembali pemahaman dan hasil eksplorasi yang telah dilakukan, sehingga terjadi proses refleksi. Penelitian yang dilakukan oleh Wadud dan Lailiyah (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Genially* mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Selain itu, Oktavianus (2025) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Genially* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-Efficacy* Melalui Model Pembelajaran *Guided Inquiry* Berbantuan *Genially* Pada Siswa SMA”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, berikut adalah identifikasi masalah yang dapat dirumuskan:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah, dalam konteks pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari data PISA 2022 yang menunjukkan skor Indonesia hanya mencapai 366 poin dan berada di bawah rata-rata internasional.
2. Menurut Riyani & Hadi (2023) rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis berdampak terhadap hasil belajar siswa dan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran matematika yang menekankan penguasaan konsep, penalaran, dan pemecahan masalah.
3. Hasil penelitian oleh Azira, Murni & Roza (2025); Prameswari & Abadi (2025) menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah masih rendah, sebanyak 75% pada kategori rendah dan 10% pada kategori sedang, mayoritas siswa mengalami kesulitan pada indikator pemecahan masalah yang disebabkan oleh

rendahnya rasa keyakinan diri dalam mengerjakan soal serta kurangnya kesadaran untuk melakukan pemeriksaan ulang terhadap hasil penyelesaian.

4. Berdasarkan wawancara guru matematika bahwa masih terlihat bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan ketika diberikan soal pemecahan masalah, terutama dalam menyelesaikan soal cerita. Hal ini terlihat dari nilai PSAS matematika 4 kelas dengan rata-rata 35,02 yang masih di bawah KKTP.
5. Hasil penelitian Sari, Rahmi, Kurniati, Yuniati (2024) menunjukkan bahwa *self-efficacy* siswa dalam pembelajaran matematika masih berada pada kategori rendah, yaitu 37,27%. Rendahnya *self-efficacy* tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain rendahnya minat dan motivasi belajar matematika, minimnya pengalaman keberhasilan yang dimiliki siswa, dan kondisi fisiologis dan emosional siswa yang kurang mendukung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang menggarisbawahi pentingnya kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Genially* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah *self-efficacy* siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Genially* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dengan *self-efficacy* siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Genially*?
4. Apakah model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Genially* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Genially* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui *self-efficacy* siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Genially* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui terdapat korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dengan *self-efficacy* siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Genially*.
4. Mengetahui efektivitas model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Genially* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Kajian ini diharapkan dapat memperluas teori pendidikan melalui optimalisasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diintegrasikan dengan platform digital *Genially*. Manfaat lain dari hasil eksperimen ini adalah tersedianya rujukan tambahan serta penemuann mengenai variabel kemampuan pemecahan masalah matematis dan tingkat *self-efficacy* siswa di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan mampu mendukung kemampuan siswa dalam memecahkan masalah serta membangun *self-efficacy* melalui pembelajaran matematika yang aktif, interaktif, dan menyenangkan dengan dukungan media *Genially*.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta memanfaatkan *Genially* sebagai media evaluasi formatif berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi dan pencapaian belajar siswa.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini menyediakan dasar empiris bagi peneliti dalam mengkaji lebih lanjut pengembangan pembelajaran matematika berbasis *Guided Inquiry* dengan dukungan teknologi digital, khususnya pemanfaatan *Genially* sebagai media pembelajaran dan evaluasi formatif.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian, referensi dan inspirasi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran matematika, pemanfaatan teknologi, serta pengembangan kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* siswa.

e. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui pemanfaatan teknologi edukasi yang interaktif, sehingga mendorong lingkungan belajar yang lebih interaktif, efektif, dan inovatif.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dan interpretasi yang berbeda, berikut disampaikan definisi operasional sebagai penjabaran yang jelas dan terukur dari variabel yang digunakan dalam penelitian.

1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan keterampilan seseorang dalam memahami dan mengidentifikasi masalah matematika, kemudian dianalisis secara sistematis untuk merancang dan menemukan solusi yang tepat. Berikut indikator kemampuan pemecahan masalah matematis pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi kecukupan data untuk memecahkan masalah
- b. Membuat model matematika dari suatu masalah dan menyelesaikannya
- c. Memilih dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah matematika dan atau di luar matematika
- d. Menjelaskan atau menginterpretasi hasil sesuai permasalahan asal, serta memeriksa kebenaran hasil atau jawaban
- e. Menerapkan matematika secara bermakna

2. *Self-efficacy*

Self-efficacy merupakan keyakinan yang dimiliki individu terhadap kemampuan dalam menghadapi dan mengatasi berbagai tantangan atau hambatan saat menjalankan tugas, sekaligus menjaga komitmen untuk mencapai tujuan. Dimensi *self-efficacy* yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. *Magnitude*
- b. *Strength*
- c. *Generality*

3. Model Pembelajaran *Guided Inquiry*

Model pembelajaran *Guided Inquiry* adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang berpusat pada siswa, di mana guru menyajikan permasalahan dan memberikan bimbingan melalui pertanyaan-pertanyaan pengarah atau petunjuk, sedangkan siswa secara aktif mengamati, merumuskan masalah dan hipotesis, mengumpulkan serta menganalisis data, melakukan percobaan atau penyelidikan, dan menarik kesimpulan untuk menemukan konsep atau prinsip secara mandiri. Berikut tahapan model pembelajaran *Guided Inquiry* pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah.
- b. Merumuskan hipotesis.
- c. Melakukan percobaan dan mengumpulkan data.
- d. Menganalisis data.
- e. Menyusun kesimpulan.

4. *Genially*

Genially merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis website yang menawarkan berbagai fitur multimedia seperti presentasi, animasi, video, infografis, poster digital, kuis, dan permainan edukasi. Dalam konteks pembelajaran, pemakaian *Genially* melibatkan proses di mana siswa dapat mengakses dan berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui fitur-fitur tersebut, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis. Media ini diakses oleh siswa melalui tautan link atau kode QR yang disediakan oleh guru dan dapat dibuka menggunakan perangkat digital seperti laptop, komputer, handphone, dll yang terhubung dengan jaringan internet.

5. Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional diartikan sebagai bentuk pembelajaran yang umum digunakan oleh guru di kelas. Melalui model pembelajaran ekspositori yang diterapkan dalam kajian ini, guru memegang kendali utama sebagai penyaji materi, sementara siswa memfokuskan diri untuk menyerap informasi secara pasif.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini terbagi atas bagian pembuka, isi utama yang mencakup BAB I hingga BAB V, serta bagian penutup. Pada bagian pembuka skripsi, disajikan lembar sampul, pengesahan, motto beserta persembahan, pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, dan abstrak. Bagian tersebut juga dilengkapi dengan daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, hingga daftar lampiran. Bagian ini berperan sebagai pengantar awal yang memuat identitas dan kelengkapan administratif skripsi sebelum masuk ke isi penelitian.

Bagian pendahuluan (BAB I) menguraikan komponen dasar penelitian yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi. Bab ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal kepada pembaca mengenai permasalahan yang melatarbelakangi penelitian serta variabel-variabel yang menjadi fokus kajian.

BAB II merupakan kajian teori dan kerangka pemikiran yang memuat kajian teori dari setiap variabel penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran yang menggambarkan keterkaitan antar variabel, serta asumsi dan hipotesis penelitian. Bab ini menjadi landasan teoritis yang mendasari seluruh proses penelitian.

Alur pelaksanaan dan metodologi penelitian diuraikan secara komprehensif di dalam BAB III (Metode Penelitian). Bagian ini memuat pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek penelitian, objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian. Bab ini menjelaskan secara rinci cara dan langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan penelitian.

BAB IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan yang memuat temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, serta pembahasan yang

mengaitkan temuan tersebut dengan kajian teori untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

BAB V merupakan kesimpulan dan saran yang memuat simpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah serta saran yang ditujukan bagi peneliti selanjutnya. Bagian akhir skripsi memuat daftar pustaka sebagai rujukan yang digunakan dalam penulisan skripsi, serta lampiran yang berisi dokumen-dokumen pendukung yang berkaitan dengan proses penelitian.