

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan semata, tetapi juga pada pengembangan pengetahuan yang bermakna, bernilai, dan mampu membentuk karakter peserta didik secara utuh. Pengetahuan yang diperoleh melalui proses pendidikan diharapkan tidak berhenti pada aspek kognitif, melainkan menjadi bekal untuk memahami kehidupan, mengambil hikmah, serta mengarahkan manusia pada sikap rendah hati dalam menuntut ilmu.

Al-Qur'an berkali-kali menjelaskan pentingnya pengetahuan. Tanpa pengetahuan, niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara. Al-Qur'an memperingatkan manusia agar mencari ilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah dalam QS Al-Kahfi ayat 66 yang berbunyi:

قَالَ لَهُ مُوسَى هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَن تُعَلِّمَنِي مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا ﴿٦٦﴾

Artinya:

Musa berkata kepadanya, “Bolehkah aku mengikutimu agar engkau mengajarkan kepadaku (ilmu yang benar) dari apa yang telah diajarkan kepadamu (untuk menjadi) petunjuk?”

Pada ayat tersebut dijelaskan tentang pentingnya penyampaian ilmu yang benar yang dapat dijadikan sebagai pedoman dan petunjuk dalam kehidupan. Ayat ini mengajak setiap individu, terutama yang memiliki pengetahuan, untuk bertanggung jawab dalam menyebarkan ilmu yang benar. Ilmu yang diajarkan ilmu yang telah teruji kebenarannya, bersumber dari para ahli ilmu yang terpercaya, dan bertujuan

untuk memberikan petunjuk yang jelas dan benar kepada orang lain. Dengan demikian, ilmu tidak hanya menjadi pengetahuan yang disimpan, tetapi juga menjadi cahaya yang menerangi jalan kehidupan orang lain. Agar ilmu tersebut benar, bermanfaat, dan mampu menjadi petunjuk, diperlukan proses belajar yang sungguh-sungguh, terarah, dan berkelanjutan. Proses belajar inilah yang menjadi fondasi utama bagi seseorang dalam memahami, mengolah, serta menginternalisasi pengetahuan sebelum akhirnya disampaikan kepada orang lain. Oleh karena itu, belajar tidak hanya dipandang sebagai kegiatan menerima informasi, melainkan sebagai proses penting dalam membentuk pemahaman, sikap, dan keterampilan yang bermakna.

Menurut Harefa (dalam Azani et al., 2024, hlm. 18) belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Hal tersebut sejalan dengan kearifan lokal yang tercermin dalam peribahasa Sunda yang berbunyi “*Berguru kepalang ajar, bagai bunga kembang tak jadi*” yang memiliki arti jika tidak rajin dan giat belajar, tak akan tercapai cita-cita kita. Belajar adalah suatu tahapan perubahan tingkahlaku individu yang dinamis sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan unsur kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan menurut Nurlina (dalam Azani et al., 2024, hlm. 19) belajar pada hakikatnya merupakan perubahan yang terjadi pada diri individu sebagai hasil dari proses belajar yang dialaminya. Dengan demikian, belajar sebagai suatu proses perubahan tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan memerlukan suatu proses pembelajaran yang terencana dan terarah agar tujuan belajar dapat tercapai secara optimal.

Menurut Setiawan (dalam Salsabila et al., 2024, hlm. 105) pembelajaran merupakan proses perubahan yang dilakukan secara sadar dan disengaja yang dimaksud menunjuk pada adanya suatu kegiatan yang sistematis dalam rangka menciptakan perubahan dalam diri individu menuju kepada hal yang lebih baik. Sedangkan menurut Karwono & Mularsih (dalam Mardicko, 2022, hlm. 5486) pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal/luas agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar. Matematika merupakan salah satu mata

pelajaran yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tercipta pengalaman belajar yang bermakna. Dalam pembelajarannya, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dilibatkan dalam proses berpikir, bernalar, dan memecahkan permasalahan.

Matematika merupakan ilmu yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Nurdayani & Rahmawati (2023, hlm. 2) matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang bersifat abstrak dan memiliki peranan penting dalam penyelenggaraan serta pengembangan kemampuan berpikir peserta didik, baik formal maupun nonformal, karena matematika merupakan *basic of science* dalam kehidupan manusia. Selain itu, menurut Suherman (dalam Arham & Adirakasiwi, 2022, hlm. 314) matematika adalah pelajaran yang menggunakan logika mengenai susunan, suatu bentuk, juga besaran dan hubungan antar konsep satu dengan yang lainnya. Oleh sebab itu, peran dan fungsi matematika tersebut menjadi perhatian pada pembelajaran matematika.

Menurut Rachmawati (dalam Ningrum et al., 2023, hlm. 4372) pembelajaran matematika merupakan sarana penyediaan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerja sama peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, kemampuan pemecahan masalah menjadi salah satu aspek penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran matematika, sebab kemampuan tersebut membantu peserta didik menghubungkan berbagai konsep dan keterampilan yang telah diperoleh untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Melalui kemampuan pemecahan masalah, peserta didik dilatih untuk memahami masalah, merancang strategi penyelesaian, melaksanakan strategi tersebut, serta mengevaluasi hasil yang diperoleh, sehingga pembelajaran matematika tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada penerapan konsep secara bermakna dalam berbagai situasi.

Menurut Effendi (dalam Kurino et al., 2023, hlm. 2052) kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai setiap peserta didik, sehingga setiap peserta didik harus memiliki kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran, khususnya di sekolah dasar, karena melalui kemampuan ini peserta didik

dilatih untuk berpikir kritis, logis, dan sistematis dalam menghadapi berbagai permasalahan, baik dalam proses pembelajaran maupun dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kemampuan pemecahan masalah membantu peserta didik untuk tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga memahami, mengaplikasikan, dan mengevaluasi solusi secara mandiri. Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik sekolah dasar masih tergolong rendah. Peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami permasalahan, menentukan strategi penyelesaian, serta menarik kesimpulan dari hasil yang diperoleh. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mengakomodasi pengembangan kemampuan pemecahan masalah, sehingga diperlukan upaya pembelajaran yang lebih menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses berpikir dan penyelesaian masalah.

Hasil observasi selama melaksanakan penelitian di SDN 066 Halimun, ditemukan beberapa fenomena yaitu sebagai berikut: (1) kemampuan peserta didik dalam memahami permasalahan matematika masih tergolong rendah, (2) peserta didik belum terbiasa menggunakan aplikasi berbasis teknologi, (3) penggunaan media pembelajaran belum optimal, dan (4) rendahnya keaktifan peserta didik dalam diskusi dan pemecahan masalah kelompok.

Fenomena tersebut mengakibatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik belum berkembang secara optimal sehingga kemampuan dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan matematika masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan kondisi yang ditemukan di lapangan, peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam memahami permasalahan yang diberikan, merencanakan langkah penyelesaian, serta berpartisipasi aktif dalam diskusi dan pemecahan masalah kelompok. Kondisi ini dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional serta penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan secara maksimal, sehingga pembelajaran belum mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman belajar peserta didik secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan upaya pembaruan dalam proses pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada

peserta didik guna meningkatkan kualitas pemecahan masalah dan hasil belajar matematika. Untuk memperjelas kondisi awal kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik, disajikan data hasil belajar berdasarkan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebagaimana tercantum pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Hasil Sumatif Mata Pelajaran Matematika Kelas IV B SDN 066 Halimun Tahun Ajaran 2025/2026

Dasar Penilaian	Peserta Didik	KKM	Ketuntasan Belajar		Persentase	
			T	TT	T	TT
Sumatif Harian	25	75	10	15	40%	60%
PSTS (Penilaian Sumatif Tengah Semester)	25	75	11	14	44%	56%
ASAS (Asesmen Sumatif Akhir Semester)	25	75	12	13	48%	52%
Rata-rata					44%	56%

Keterangan:

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Hal ini terlihat dari persentase ketidaktuntasan yang masih mendominasi pada Sumatif Harian, Penilaian Sumatif Tengah Semester (PSTS), maupun Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS). Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik masih belum mencapai tingkat yang diharapkan. Hal ini terlihat dari masih rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami permasalahan, menyusun rencana penyelesaian, menerapkan strategi yang sesuai, serta menarik kesimpulan secara tepat berdasarkan hasil penyelesaian yang diperoleh. Selain itu, proses pembelajaran yang kurang melibatkan aktivitas pemecahan masalah secara aktif menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan mudah merasa bosan, sehingga tujuan pembelajaran Matematika belum tercapai secara optimal dan hasil belajar yang

diperoleh belum memuaskan. Hal tersebut ditunjukkan oleh rata-rata persentase peserta didik yang mencapai KKM hanya sebesar 44%, sedangkan rata-rata persentase peserta didik yang belum mencapai KKM mencapai 56%. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik.

Menghadapi permasalahan pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik, guru dituntut untuk merancang pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik aktif memahami masalah, mengaitkan konsep dengan situasi nyata, serta mengembangkan strategi penyelesaian secara sistematis. Pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian prosedur dan latihan rutin cenderung membuat peserta didik pasif dan kurang terlatih dalam berpikir kritis. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang menjadikan permasalahan kontekstual sebagai landasan awal dalam proses pembelajaran guna mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Model *Problem Based Learning* dipilih karena karakteristiknya yang menekankan pembelajaran berbasis masalah nyata sehingga mampu melatih kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik secara optimal.

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya peserta didik dihadapkan ke dalam suatu permasalahan nyata yang pernah dialami oleh peserta didik. Menurut Barrows & Tamblyn (dalam Maghpiri & Nurhamidah, 2024, hlm. 156) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* adalah strategi yang dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran dengan cara menyelesaikan masalah secara langsung.

Sintaks dari model *Problem Based Learning* antara lain, a) orientasi peserta didik pada masalah, b) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, c) membimbing penyelidikan individu/kelompok, d) mengembangkan dan menyajikan hasil, e) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Adapun kelebihan dari

model *Problem Based Learning* diantaranya: 1) meningkatkan hasil belajar peserta didik, 2) terbiasa dengan penyelesaian permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, 3) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berinisiatif, kreatif, dan inovatif, 4) mengembangkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan kerja tim dalam sebuah kelompok. Sedangkan kekurangan dalam model *Problem Based Learning* diantaranya: 1) peserta didik memiliki rasa kurang percaya diri dan sulit untuk mencoba, 2) sulit untuk menemukan strategi atau cara dalam menyelesaikan permasalahan yang ada, 3) membutuhkan banyak waktu menemukan jawaban yang tepat. Namun, dari kekurangan tersebut dapat diantisipasi dengan peran guru pada saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Keberhasilan penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran matematika sangat dipengaruhi oleh pemilihan media yang mampu mendukung setiap tahapan pemecahan masalah secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang tidak hanya mendukung proses penyampaian materi, tetapi juga mampu memperkuat tahapan pemecahan masalah secara sistematis. Dalam hal ini, Cabri Geometry 3D dipilih karena memiliki karakteristik yang mampu menyajikan konsep geometri secara visual dan interaktif sehingga membantu peserta didik memahami masalah dan menemukan strategi penyelesaian. Pemanfaatan media ini diharapkan dapat mengoptimalkan pelaksanaan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran matematika.

Cabri 3D merupakan salah satu perangkat lunak geometri dinamis (*Dynamic Geometry Software*) yang dapat digunakan untuk memfasilitasi visualisasi serta pemodelan konsep-konsep geometri secara aktif dan representatif. Cabri 3D merupakan salah satu perangkat lunak geometri-dinamis yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dan guru dalam mengatasi beberapa kesulitan yang dialami dan membuat pelajaran geometri dimensi tiga menjadi lebih mudah dan menarik. Adapun kelebihan dari Cabri 3D adalah: 1) dapat mengerjakan komputasi aljabar, 2) dapat mengerjakan komputasi analisis, 3) dapat mengerjakan berbagai mechanical dan optical (*physical objects*), 4) mempunyai banyak perintah bawaan dalam library dan paket-paket untuk pengerjaan matematika secara luas, 5) mempunyai fasilitas untuk

pengerjaan pengeplotan dan animasi untuk grafik baik dimensi dua maupun dimensi tiga, 6) mempunyai suatu antarmuka berbasis worksheet, 7) mempunyai fasilitas untuk membuat dokumen dalam beberapa format, 8) mempunyai fasilitas bahasa pemrograman yang memudahkan pemahaman konsep peserta didik, 9) sangat baik untuk melatih *Fluency* (kelancaran), *Fleksibility* (keluwesan) dan *Elaboration* (keterperincian) peserta didik, dan 10) hasil sketsanya lebih baik daripada menggunakan *Autograph* dan *Maple*. Sedangkan untuk kelemahan Cabri 3D adalah: 1) hasil pengukurannya kurang akurat karena berupa angka desimal, dan 2) kurang baik dalam kemampuan *Originality* (keaslian) dan *Sensitivity* (kepekaan).

Beberapa penelitian sebelumnya oleh Y. Salsabila & Yahfizham (2024) menunjukkan bahwa penggunaan software Cabri 3D dalam pembelajaran matematika memberikan pengaruh positif terhadap berbagai aspek kemampuan peserta didik. Selanjutnya hasil penelitian Hermiyati et al., (2024) menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Problem Posing* berbantuan software Cabri 3D memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Terakhir hasil penelitian Apriatna et al., (2024) menunjukkan bahwa model *Guided Inquiry Learning* (GIL) berbantuan Cabri 3D efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis peserta didik, baik secara *writing* maupun *drawing*, serta lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk menggunakan model *Problem Based Learning* melalui aplikasi cabri geometry 3d untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada saat proses pembelajaran. Dengan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Cabri Geometry 3D terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, didapatkan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan peserta didik dalam memahami permasalahan matematika masih tergolong rendah.
2. Peserta didik belum terbiasa menggunakan aplikasi berbasis teknologi.
3. Penggunaan media pembelajaran belum optimal.
4. Rendahnya keaktifan peserta didik dalam diskusi dan pemecahan masalah kelompok.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Cabri Geometry* 3D dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Cabri Geometry* 3D dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Cabri Geometry* 3D dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
4. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Cabri Geometry* 3D terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Cabri Geometry* 3D dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Cabri Geometry* 3D dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Cabri Geometry* 3D dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Cabri Geometry* 3D terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik SD.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan kontribusi berupa tambahan wawasan dan referensi ilmiah terkait upaya peningkatan kualitas pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan, khususnya melalui penerapan model *Problem Based Learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, serta berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif, kreativitas, serta kemampuan pemecahan masalah peserta didik melalui penerapan model *Problem Based Learning*.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah, terutama sebagai bahan evaluasi dan perbaikan sistem pembelajaran. Selain itu, hasil

penelitian ini diharapkan dapat mendukung peningkatan mutu pendidikan serta citra sekolah.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dari arti istilah yang digunakan dalam penelitian, maka istilah tersebut dijelaskan dengan cara di bawah ini.

1. Model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning didefinisikan sebagai model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah secara berkelompok. Pembelajaran diawali dengan penyajian masalah kontekstual yang harus dianalisis dan diselesaikan peserta didik melalui tahapan berpikir ilmiah, seperti mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, merumuskan solusi, dan menyimpulkan hasil. Melalui penerapan model ini, peserta didik diharapkan tidak hanya memperoleh pemahaman konsep, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah secara sistematis. Adapun langkah-langkah model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut: a. Orientasi peserta didik pada masalah, b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

2. Media *Cabri Geometry* 3D

Cabri Geometry 3D adalah perangkat lunak geometri interaktif berbasis komputer yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk memvisualisasikan dan mengeksplorasi objek geometri tiga dimensi. Melalui *Cabri* 3D, peserta didik dapat mengamati bentuk geometri dari berbagai sudut pandang, memahami hubungan antarunsur geometri, serta memanipulasi objek secara langsung sehingga menyerupai kondisi nyata. Penggunaan software ini mendukung pembelajaran yang bersifat aktif dan eksploratif, di mana peserta didik terlibat secara langsung dalam menemukan konsep geometri di bawah bimbingan guru.

3. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menanggapi suatu permasalahan yang ditandai oleh adanya perbedaan antara kondisi yang diharapkan dan kondisi yang sebenarnya, di mana solusi tidak dapat diperoleh secara langsung. Kemampuan ini ditunjukkan melalui keterampilan peserta didik dalam mengenali permasalahan, menetapkan tujuan penyelesaian, menyusun serta melaksanakan strategi yang sesuai, dan menilai kembali hasil penyelesaian secara runtut dan terstruktur. Adapun indikator kemampuan pemecahan masalah yang digunakan adalah indikator menurut Polya (dalam Oktarisa & Purnama, 2022, hlm. 342) yaitu: (1) memahami masalah; (2) merencanakan penyelesaian; (3) melaksanakan rencana penyelesaian, dan (4) memeriksa atau menafsirkan kembali.

G. Sistematika Skripsi

Adapun sistematika skripsi yang digunakan yaitu berdasarkan buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 27-38) adalah sebagai berikut:

1. Bagian Pembukaan Skripsi

Pada bagian ini terdiri atas halamann sampul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

- a. BAB I Pendahuluan, bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, pada bab ini memuat kajian teori dan kaitannya dengan penelitian, hasil-hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian kerangka pemikiran dan diagram penelitian, serta asumsi dan hipotesis penelitian atau pernyataan penelitian.

- c. BAB II Metode Penelitian, pada bab ini memuat pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.
- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini memuat temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah.
- e. BAB V Simpulan dan Saran, pada bab ini memuat simpulan dan saran terhadap pembahasan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya.

3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian akhir skripsi terbagi menjadi dua, yaitu:

- a. Daftar Pustaka, berisikan daftar buku-buku, jurnal, dan karya ilmiah lainnya yang menjadi rujukan dalam melakukan penelitian.
- b. Lampiran, berisikan dokumen-dokumen tambahan untuk menunjang dokumen utama.