

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peran penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa untuk membawa suatu bangsa yang berkualitas sesuai tuntutan perkembangan zaman. Pendidikan merupakan wadah untuk mengembangkan potensi dan kemampuan serta membentuk peradaban bangsa yang bermartabat.¹ Dengan adanya Pendidikan, manusia akan memiliki wawasan yang luas sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman. Salah satu tantangan dalam Pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan mutu Pendidikan. Dapat kita rasakan, rendahnya mutu Pendidikan yang dapat dilihat dari kemampuan yang dimiliki siswa. Banyak siswa yang mendapat nilai bagus, tetapi belum bisa menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari. Maka dalam pelaksanaannya, Pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin untuk dalam upaya mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas melalui proses pembelajaran. Dengan adanya Pendidikan yang berkualitas, diharapkan dapat mengubah taraf hidup manusia dan memaksimalkan potensi yang dimilikinya.

Istilah pembelajaran berkaitan erat dengan belajar dan mengajar. Belajar dapat terjadi tanpa adanya guru, sedangkan mengajar meliputi segala hal yang dilakukan guru dalam kelas. Pembelajaran sendiri merupakan suatu usaha yang melibatkan pengetahuan profesional seorang guru dalam mencapai tujuan Pendidikan. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, guru, dan sumber

¹ Mardinal Tarigan et al., "Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dan Perkembangan Pendidikan Di Indonesia," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2022): 149–59, <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3922>.

belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru dalam upaya terjadinya proses perolehan ilmu pengetahuan, serta pembentukan sikap peserta didik.² Dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas ini melibatkan guru sebagai fasilitator sehingga guru harus mampu merancang proses belajar mengajar yang efektif bagi siswa. Suksesnya sebuah pembelajaran memang tidak berdasarkan kemampuan mengajar yang dimiliki oleh guru saja, tetapi juga berdasarkan faktor-faktor lain. Dalam perannya sebagai pengelola kelas, guru hendaknya mampu mengelola lingkungan kelas dengan bijak agar didapat kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.³ Salah satu pembelajaran yang menjadi momok bagi kalangan siswa adalah matematika. Pelajaran ini dianggap sulit oleh siswa. Namun sebenarnya pembelajaran ini memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika berasal dari Bahasa latin *mathematics* yang diambil dari Bahasa Yunani *mathematike* yang artinya “*relating to learning*”. Kata *mathematike* sendiri memiliki akar kata *mathema* yang berarti ilmu pengetahuan serta padanan kata *mathematein* yang memiliki arti belajar berfikir.⁴ Matematika adalah suatu ilmu pengetahuan yang memiliki peran penting dalam Pendidikan. Matematika berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu lainnya dalam mengembangkan pola pikir dan kemampuan berpikir manusia. Pelajaran matematika sendiri disesuaikan untuk menyiapkan peserta didik dalam upaya menyelesaikan berbagai persoalan dalam

² Moh Suardi, *Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, n.d.).

³ Agustini Buchari, “Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran,” *Jurnal Ilmiah Iqra'* 12, no. 2 (2018): 106, <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>.

⁴ H.J. Sriyanto, *Mengobarkan Api Matematika* (Sukabumi: CV. Jejal, 2017).

kehidupan.⁵ Matematika melatih siswa untuk berfikir kritis, kreatif, logis, dan rasional. Keberhasilan dalam pembelajaran matematika sendiri diukur berdasarkan tingkat pemahaman siswa, hasil penugasan, dan hasil belajar yang diperoleh siswa. Matematika memerlukan pemahaman yang kuat dan optimal sehingga kerap dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit. Namun, siswa dituntut untuk terampil menyelesaikan permasalahan sejak dini. Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah mengembangkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Pembelajaran tak hanya menitikberatkan pada penguasaan materi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah secara matematis, tetapi mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari agar peserta didik dapat menyelesaikan persoalan-persoalan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.⁶

Masalah menurut George Polya adalah ketika anda lapar saat larut malam kemudian anda pergi ke kulkas, namun isinya kosong. Maka anda memiliki masalah. Tahun 2000, National Council of Teachers of Mathematics mendefinisikan pemecahan masalah sebagai keterlibatan dalam suatu tugas yang sebelumnya belum diketahui metode penyelesaiannya.⁷ Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu aspek kognitif yang harus dimiliki oleh peserta didik. Sebab, ketika memiliki kemampuan ini, saat peserta didik yang mampu menyelesaikan persoalan matematika, akan mampu menyelesaikan masalah pada kehidupan nyata. Di beberapa negara maju, kemampuan pemecahan masalah ini

⁵ Latifah Midea Lutfin, "Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation," 2021, <http://repository.unp.ac.id/id/eprint/33677>.

⁶ Risma Astutiani, Isnarto, and Isti Hidayah, "Analisis Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Pemecahan Masalah Polya," *Mathematics Education Journal* 1, no. 1 (2017): 54, <https://doi.org/10.22219/mej.v1i1.4550>.

⁷ Ibid.

menjadi salah satu tujuan utama dalam pembelajaran matematika di sekolah. Didalam pendidikan Indonesia sendiri, jika mengacu pada KTSP dan NCTM (2000), pemecahan masalah matematis juga dipandang sebagai (*goals*) atau tujuan.⁸

Pemecahan masalah dalam belajar matematika memiliki langkah-langkah yang tepat agar mempermudah dalam menyelesaikan masalah. George Polya menyatakan bahwa langkah pemecahan masalah yang dapat digunakan siswa untuk mempermudah dalam penyelesaian masalah adalah : 1) Memahami masalah, yakni menentukan apa yang diketahui dan dipertanyakan serta memberikan keterangan pada persoalan apakah cukup mencari apa yang ditanyakan. 2) Merencanakan pemecahan masalah, meliputi identifikasi masalah yang kemudian dicari bagaimana cara yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut. 3) Melakukan penyelesaian masalah, yaitu melaksanakan penyelesaian masalah sesuai dengan yang telah direncanakan dan memeriksa setiap langkah yang dilakukan sudah dilakukan dengan tepat atau belum. 4) Memeriksa kembali hasil atau kebenaran jawaban, langkah ini dapat dilakukan dengan menggunakan cara lain untuk menyelesaikan masalah yang sama, apakah diperoleh hasil yang sama atau tidak.⁹ Langkah-langkah yang dikemukakan oleh Polya ini dikenal dengan strategi *heuristic* yang kerap dijadikan acuan oleh berbagai kalangan dalam menyelesaikan masalah.¹⁰

⁸ Asep Amam, "Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp," *Teorema* 2, no. 1 (2017): 39, <https://doi.org/10.25157/v2i1.765>.

⁹ Dianti Purba and Roslian Lubis, "Pemikiran George Polya Tentang Pemecahan Masalah," *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)* 4, no. 1 (2021): 25–31, <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu>.

¹⁰ M. Jainuri, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika," *Acamedia* 1, no. 1 (2014): 1–8.

Setelah melakukan observasi kegiatan pembelajaran di salah satu sekolah menengah pertama yang ada di Kabupaten Tulungagung, didapati beberapa hal, mulai dari siswa yang kurang memperhatikan materi yang disampaikan hingga kesulitan siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Mereka tampak kurang bersemangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, terutama pelajaran matematika. Saat kegiatan pembelajaran, para siswa faham mengenai materi yang disampaikan tetapi kesulitan dalam mengerjakan latihan soal yang diberikan. Dengan melihat kondisi seperti itu, setelah melaksanakan observasi, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki oleh siswa. Dan solusi apa yang kira-kira dapat dilakukan untuk mengatasi masalah mengenai kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang perlu dimiliki oleh siswa. Kemampuan pemecahan masalah merupakan tujuan dari pembelajaran matematika, dengan memiliki kemampuan ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan persoalan-persoalan yang muncul baik dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Di Indonesia sendiri masih terdapat persoalan-persoalan yang muncul mengenai kemampuan pemecahan masalah. *Pertama*, masih rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, hal ini ditunjukkan oleh hasil tes PISA (*program for international student assessment*) dalam matematika, dikatakan bahwa sekitar 28% siswa mencapai level 2 dan 1% siswa mencapai level 5. Sedangkan sisanya, 71% siswa tidak mencapai tingkat kompetensi minimum matematika.¹¹ Artinya, dalam Pendidikan di Indonesia, masih banyak siswa yang

¹¹ William F. McComas, "Programme for International Student Assessment (PISA)," *The Language of Science Education*, 2019, 79–79, https://doi.org/10.1007/978-94-6209-497-0_69.

mengalami kesulitan dalam menghadapi berbagai persoalan yang memerlukan kemampuan pemecahan masalah dalam menerapkan matematika *Kedua* adalah pemahaman yang beragam mengenai pemecahan masalah, dan masih seringnya kesalahan pahaman yang muncul bahwa pemecahan masalah matematis identik dengan menggunakan rumus matematika.¹²

Matematika masih kurang diminati dan menjadi momok yang menakutkan bagi siswa. Hal ini dikarenakan kemampuan pemahaman konsep dasar matematika, sehingga menyebabkan lemahnya kemampuan pemecahan masalah. Dalam pemecahan masalah siswa diharapkan mampu memahami proses dalam menyelesaikan suatu masalah, terampil dalam memilih, mengidentifikasi dan merumuskan prosedur dalam memecahkan suatu masalah. Namun dalam pembelajaran matematika di sekolah selama ini masih kurang dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Dampak pembelajaran yang demikian adalah siswa yang cenderung menyelesaikan masalah dengan penyelesaian-penyelesaian yang telah dicontohkan sebelumnya, bukan menerapkan konsep yang didapat untuk diaplikasikan pada masalah yang sedang dihadapi. Model pembelajaran yang kurang tepat juga dapat menyebabkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa, sebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa berarti mengindikasikan bahwa terdapat sesuatu yang kurang maksimal dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.¹³

Kurangnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah, dapat dihadapi dengan pendidik dapat membuat inovasi dalam pembelajaran, baik strategi, metode,

¹² Amam, "Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp."

¹³ Yurika Mariani and Ely Susanti, "Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Mea (Means Ends Analysis)," *Lentera Sriwijaya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2019): 13–26, <https://doi.org/10.36706/jls.v1i1.9566>.

maupun model yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.¹⁴ Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran yang dapat melatih siswa dalam memahami konsep melalui suatu proses intuitif sehingga mencapai suatu kesimpulan, akhirnya siswa dapat dengan mudah menyelesaikan masalah yang ada. Pemilihan model pembelajaran juga perlu mempertimbangkan proses berfikir siswa dalam belajar. Proses berfikir merupakan hal yang penting untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.¹⁵ Salah satu model pembelajaran yang menekankan proses berfikir siswa adalah *Discovery Learning*.

Discovery Learning didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang materi pembelajarannya disajikan tidak dalam bentuk final, tetapi diorganisasikan sendiri oleh siswa.¹⁶ Model Pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang dirancang agar siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Pembelajaran *discovery* didasarkan pada teori belajar Bruner.¹⁷ Dalam pembelajaran *Discovery Learning*, menuntut keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga pengetahuan tidak sekedar dipindahkan oleh guru kepada siswa, tetapi siswa

¹⁴ Asfi Yuhani, Luvy Sylviana Zanthi, and Heris Hendriana, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp," *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 1, no. 3 (2018): 445, <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.p445-452>.

¹⁵ Ummu Sholihah, "Metacognition Students In Problem Solving," *Proceeding of 3rd International Conference on Research, Implementanion and Education of Mathematics and Science*, no. May (2016): 253–56.

¹⁶ Ferdinandus Mone and Alfonsa Maria Abi, "Model *Discovery Learning* Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah," *Paedagogia* 20, no. 2 (2018): 120, <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i2.13228>.

¹⁷ Karunia Eka Lestari and Mokhamad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2017).

dituntut untuk mengembangkan sendiri pengetahuannya.¹⁸ *Discovery Learning* berarti model mengembangkan cara belajar yang aktif dengan menemukan dan mengembangkan sendiri pengetahuan yang dimiliki, maka hasil yang diperoleh siswa akan tahan lama dalam ingatan. Melalui metode ini, siswa dapat belajar berfikir secara analitis dan mencoba memecahkan masalah yang dihadapi. Dalam menyelesaikan masalah, siswa diberikan kesempatan untuk mengelola pengetahuan dan keterampilannya untuk diaplikasikan dalam menyelesaikan masalah. Untuk mendapat kemampuan pemecahan masalah, seseorang harus memiliki banyak pengalaman dalam menyelesaikan berbagai masalah.

Dapat kita pahami bahwa pembelajaran menggunakan *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang tidak diberikan secara utuh kepada siswa, tapi melibatkan siswa untuk menorganisasikan serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya dalam menyelesaikan masalah. Dalam pelaksanaannya, *Discovery Learning* terdiri atas beberapa tahapan. 1) *Stimulation* (pemberian rangsangan), yaitu memberikan permasalahan kepada siswa yang menimbulkan kebingungan pada siswa sehingga siswa memiliki keinginan untuk menyelidiki hal tersebut. 2) *Problem Statement* (identifikasi masalah), pada tahap ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi kejadian-kejadian dari masalah yang relevan dengan materi yang disampaikan kemudian dipilih dan dirumuskan hipotesis atau dugaan sementara atas masalah tersebut. 3) *Data Collection* (pengumpulan data), pada kegiatan siswa berkesempatan mengumpulkan segala informasi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi

¹⁸ Togi . and Putri Theresia Sagala, "Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas Viii-3 Smp Negeri 1 Binjai," *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 3 (2017): 1–14, <https://doi.org/10.24114/jpmi.v3i3.8911>.

dengan membaca berbagai sumber dan mengamati objek yang terkait dengan masalah, atau melakukan wawancara dengan narasumber yang terkait. 4) *Data Processing* (pengolahan data), kegiatan ini bertujuan untuk mengolah data dan berbagai informasi yang didapat oleh siswa. 5) *Verification* (pembuktian), yakni kegiatan membuktikan kebenaran atas data yang telah diolah siswa dengan kebenaran yang sudah ada sebelumnya. 6) *Generalization* (penarikan kesimpulan) pada tahap ini, dilakukan penarikan kesimpulan atas proses yang telah dilakukan siswa kemudian dijadikan sebagai prinsip umum atas semua masalah yang sama.¹⁹

Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa perlu dipertimbangkan pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam menangkap informasi dan memahami materi pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak efektif dan menurunkan semangat belajar siswa. Akibatnya siswa mudah bosan ketika pelajaran berlangsung. Maka perlu dilakukan inovasi strategi, cara, metode, maupun model pembelajaran yang menjadikan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan menuntut siswa menemukan pengetahuan secara mandiri agar tidak fokus pada hasil saja melainkan pada proses juga. pendidik harus memilih model pembelajaran yang tepat serta disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi yang dimiliki peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yesi Gusmania dan Marlita yang meneliti mengenai pengaruh metode *Discovery Learning* terhadap kemampuan

¹⁹ Nabila Yuliana, "Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2018): 21–28, <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13851>.

pemecahan masalah matematis siswa. Didapati kesimpulan yang berasal dari dua hipotesis. Pertama, metode *Discovery Learning* efektif dalam kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas X SMAN 5 Batam dengan materi jarak. Kedua, metode konvensional tidak efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas X SMAN 5 Batam.²⁰ Dari paparan hasil penelitian tersebut maka didapati bahwa metode *Discovery Learning* lebih efektif untuk digunakan jika dibandingkan dengan metode konvensional sebab dalam metode *Discovery* siswa lebih aktif dalam mencari pengetahuan baru dan lebih mudah memahami materi yang diberikan dibandingkan dengan metode konvensional. Namun, dalam penelitian tersebut belum dipaparkan seberapa besar pengaruh *Discovery Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan bagaimana pengaruh yang diberikan.

Dari uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh model *Discovery Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, khususnya pada materi geometri. Pemilihan materi ini dikarenakan materi kekongruenan adalah salah satu materi yang memerlukan pemahaman serta kemampuan pemecahan masalah dalam menentukan unsur-unsur maupun permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian diambil judul penelitian “Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung”.

²⁰ Yesi Gusmania and Marlita, “Pengaruh Metode *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas X SMAN 5 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015,” *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2016): 151–57.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh model *Discovery Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah geometri siswa kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung?
2. Berapa besar pengaruh model *Discovery Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah geometri siswa kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah geometri siswa kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung
2. Mengetahui besar pengaruh model *Discovery Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah geometri siswa kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung

D. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis atau dugaan sementara dari penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh model *Discovery Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah geometri siswa kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran terhadap model pembelajaran yang cocok digunakan untuk tujuan pembelajaran matematika dan memberikan informasi kepada pembaca bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa khususnya pada materi materi geometri.

2. Secara Praktis

a. Pendidik/Guru

Memberikan masukan kepada pendidik tentang penerapan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran matematika, khususnya materi geometri yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Memberikan gambaran kepada sekolah dalam upaya mengembangkan kegiatan pembelajaran dan upaya meningkatkan mutu sekolah.

b. Siswa

Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis Dapat meberikan pengalaman baru bagi siswa yaitu dengan belajar menggunakan model *Discovery Learning*, menekankan kemandirian dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam memahami materi matematika khususnya pada materi geometri.

c. Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan peneliti mengenai pengaruh dari metode pembelajaran serta sebagai sarana pengembangan diri bagi peneliti, dan dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti lain.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam mengartikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya definisi istilah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh merupakan daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.²¹ Sehingga pengaruh dapat kita artikan sebagai suatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain.

b. Model *Discovery Learning*

Pemilihan istilah model memiliki makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode, dan teknik. Model berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting. Model pembelajaran *Discovery Learning* dapat didefinisikan sebagai suatu proses pembelajaran yang terfokus pada potensi peserta didik dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapi sehingga dapat menemukan suatu konsep dan akan melekat lama dalam ingatannya.²²

c. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan kognitif, yaitu suatu kemampuan dalam menggunakan logikanya untuk

²¹ Pius Abdillah and Danu Prasetya, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Surabaya: Penerbit Arloka, n.d.).

²² Agil Arif Nugraha and Anisa Fatwa Sari, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Trigonometri Kelas X," *Prosiding SIMANIS (Seminar Nasional Integrasi Matematika Dan Nilai Islami)* 1, no. 1 (2017): 123–27, <http://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/SIMANIS/article/view/48>.

menyelesaikan suatu permasalahan dengan mengumpulkan fakta, menganalisis informasi, membangun berbagai cara serta memilih cara yang paling efektif untuk memecahkan permasalahan tersebut.²³

2. Secara Operasional

a. Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu hal yang dapat membawa perubahan pada suatu hal, baik perubahan yang positif maupun negatif. Penelitian ini meneliti pengaruh yang dihasilkan oleh model *Discovery Learning* sebagai variabel independent (variabel bebas) terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa sebagai variabel dependen (variabel terikat).

b. Model *Discovery Learning*

Discovery berarti memahami arti, konsep, dan hubungan melalui proses intuitif sehingga sampai pada suatu kesimpulan. *Discovery* terjadi saat siswa menemukan beberapa konsep atau prinsip melalui suatu pengamatan, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan, dan inferensi.

Discovery Learning merupakan pembelajaran penyingkapan atau penemuan. Model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam menemukan dan menyelidiki pengetahuannya, sehingga menjadikan pengetahuan yang diperoleh tidak mudah dilupakan oleh siswa. Langkah-langkah dalam model *Discovery Learning* sebagai berikut:

²³ Stefy Falentino Akuba, Dian Purnamasari, and Robby Firdaus, "Pengaruh Kemampuan Penalaran, Efikasi Diri Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Terhadap Penguasaan Konsep Matematika," *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 4, no. 1 (2020): 44, <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2827>.

- 1) Pemberian rangsangan (*Stimulation*)
- 2) Identifikasi masalah (*Problem Statement*)
- 3) Pengumpulan data (*Data Collection*)
- 4) Pengolahan data (*Data Processing*)
- 5) Pembuktian (*Verification*)
- 6) Penarikan kesimpulan (*Generalization*)

c. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu proses atau langkah-langkah terstruktur dalam memperoleh penyelesaian dari suatu masalah tertentu. Langkah-langkah yang harus dilalui dalam menyelesaikan masalah antara lain:

- 1) Memahami permasalahan
- 2) Menyusun strategi dalam menyelesaikan masalah
- 3) Mencari solusi permasalahan menggunakan strategi yang dibuat
- 4) Melakukan koreksi atau pengecekan kembali hasil yang diperoleh

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bertujuan untuk mempermudah jalannya pembahasan dalam penelitian agar dapat diikuti dan difahami secara teratur dan sistematis. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini :

BAB I : Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan

BAB II : Landasan teori yang terdiri dari: Deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir

- BAB III : Metode penelitian yang terdiri dari: Rancangan penelitian, variabel penelitian, tempat penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan Teknik analisis data
- BAB IV : Hasil penelitian yang terdiri atas: deskripsi data pra penelitian dan data penelitian, analisis data yaitu uji instrumen, uji prasyarat, dan uji hipotesis, rekapitulasi hasil penelitian
- BAB V : Pembahasan yang terdiri atas uraian mengenai deskripsi data, analisis data, dan temuan penelitian
- BAB VI : Penutup yang berisi kesimpulan dan saran