

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang senantiasa mengalami kemajuan sesuai dengan kebutuhan manusia dan kemajuan teknologi. Oleh sebab itu, matematika diajarkan di semua jenjang pendidikan di Indonesia. Secara etimologi, kata "matematika" berasal dari bahasa Latin "mathematike" atau "mathenein," yang berarti belajar atau mempelajari. Istilah ini awalnya diambil dari bahasa Yunani kuno "mathema," yang berarti ilmu pengetahuan. Rahman menyebutkan bahwa matematika adalah ilmu yang berkaitan dengan angka, bilangan, dan simbol, serta berfungsi sebagai ratu dan pelayan bagi ilmu-ilmu lain. Sementara itu, Siagian menyatakan bahwa matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang berkontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.²

Dalam dunia pendidikan, matematika memiliki peran yang sangat penting karena berfungsi sebagai landasan utama bagi perkembangan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi, seperti yang telah dijelaskan oleh Ahmad, dkk matematika adalah ilmu yang bersifat universal dan menjadi dasar bagi kemajuan ilmu pengetahuan. Matematika memainkan peran penting dalam perkembangan teknologi dan pemikiran manusia pendapat

² Mila Sari and Cahyo Hasanudin, 'Manfaat Ilmu Matematika Bagi Peserta Didik Dalam Kehidupan Sehari-Hari', *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2023, pp. 1906–12.

Indriani & Imanuel. Menurut Dirgantoro hal ini disebabkan oleh keterkaitan erat antara kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dengan matematika.³

Untuk membangun teknologi di masa depan, sangat penting untuk menguasai matematika sejak usia sekolah dasar. Saat ini, penguasaan matematika menjadi suatu keharusan karena matematika adalah kunci untuk memasuki era pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat. Matematika di sekolah memiliki peran dalam mengembangkan keterampilan menghitung, mengukur, menerapkan, dan menggunakan rumus matematika yang berguna dalam kehidupan sehari-hari, seperti melalui materi pengukuran, geometri, aljabar, dan trigonometri. Selain itu, matematika juga berfungsi untuk meningkatkan kemampuan dalam menyampaikan ide melalui bahasa matematika, yang dapat mencakup kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik, atau tabel.⁴ Dengan mempelajari matematika, kita dapat mengembangkan keterampilan berpikir matematis, logis, kritis, dan kreatif serta kemampuan pemecahan masalah yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Istilah pembelajaran merujuk pada proses pengaturan lingkungan yang dirancang untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik, sesuai dengan potensi dan perbedaan masing-masing siswa. Menurut Gagne dalam konteks pembelajaran, fokus utama guru adalah merancang dan mengatur berbagai sumber daya dan fasilitas yang ada agar

³Ibid.

⁴ Nur Rahmah, 'Hakikat Pendidikan Matematika', *Al-Khwarizmi*, 2 (2013), pp. 1–10.

dapat digunakan secara efektif oleh siswa dalam proses pembelajaran. Tiga prinsip dalam suatu pembelajaran menurut Brce Weil adalah sebagai berikut :⁵ Proses pembelajaran melibatkan penciptaan lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa melalui pengalaman belajar. Dengan demikian, proses ini memerlukan partisipasi aktif siswa untuk secara mandiri mencari dan menemukan pengetahuan; Berhubungan dengan jenis-jenis pengetahuan yang perlu dipelajari, termasuk pengetahuan fisik, sosial, dan logika.; Proses pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan sosial, di mana anak cenderung belajar lebih efektif melalui interaksi dengan teman-temannya sendiri. Oleh karena itu dapat disimpulkan suatu pembelajaran yang efektif melibatkan penciptaan lingkungan yang mendukung perubahan kognitif siswa melalui pengalaman, di mana siswa aktif mencari pengetahuan fisik, sosial, dan logika, serta belajar lebih baik melalui interaksi dengan teman sebaya.

Menurut pandangan konstruktivistik yang diungkapkan oleh Nickson dalam Grouws tahun 1992 Pembelajaran matematika merupakan kegiatan yang bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan konsep dan prinsip matematika secara mandiri melalui proses internalisasi. Hal ini memungkinkan siswa untuk membangun kembali konsep-konsep tersebut dan mentransformasikan informasi yang diperoleh menjadi konsep atau prinsip baru. Proses transformasi ini lebih mudah terjadi jika pemahaman berkembang melalui pembentukan skemata dalam pikiran siswa. Dengan

⁵ Wati Susilawati, *Belajar Dan Pembelajaran Matematika*, Cv. Insan Mandiri, 2020.

demikian, pembelajaran matematika berfokus pada pembangunan pemahaman. Proses ini lebih penting daripada hasil belajar itu sendiri, karena pemahaman memberikan makna yang lebih dalam terhadap materi yang dipelajari.⁶

UNESCO berpendapat bahwa pendidikan mencakup empat pilar utama, yaitu: (a) *Learning to know*; (b) *Learning to do*; (c) *Learning to live together*; dan (d) *Learning to be*. Berdasarkan keempat pilar ini, pembelajaran matematika tidak hanya fokus pada *learning to know* (kemampuan siswa dalam memahami konsep), tetapi juga mencakup *learning to do* (kemampuan siswa dalam menerapkan aktivitas matematika), *learning to be* (kemampuan siswa untuk mencapai prestasi dalam bidang matematika), serta *learning to live together* (kemampuan siswa untuk menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan berkomunikasi secara efektif).⁷

Dalam mempelajari matematika, peserta didik tidak hanya dituntut memahami materi yang diajarkan, tetapi juga diharapkan memiliki kemampuan matematis yang berguna untuk menghadapi tantangan global. Berdasarkan jenis kemampuan matematika dapat diklarifikasikan dalam lima kompetensi utama menurut Hendriana, H., Soemarmo, yaitu: 1) Pemahaman matematis (*mathematical understanding*); 2) Pemecahan masalah (*problem solving*); 3) Komunikasi matematika (*mathematical*

⁶Ibid.

⁷ Y. Gazali, R., 'Pembelajaran Matematika Yang Bermakna', *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2.3 (2016), pp. 181–90.

comunication); 4) Koneksi matematika (*mathematical connection*); serta 5) Penalaran matematika (*mathematical reasoning*).⁸ Dalam konteks ini, salah satu kemampuan matematis yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan pemecahan masalah matematika, yang mendukung semua aspek pembelajaran tersebut dan memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan matematika secara praktis dan efektif.

Pemecahan masalah adalah suatu proses yang digunakan untuk mengatasi hambatan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam konteks matematika, kemampuan ini penting bagi siswa untuk dapat menyelesaikan soal-soal berbasis masalah. Menurut Sumarmo, pemecahan masalah adalah cara untuk menangani kesulitan yang muncul guna mencapai tujuan yang diinginkan. Sumarmo menjelaskan bahwa pemecahan masalah matematika memiliki dua pengertian, yaitu: (1) pemecahan masalah sebagai metode pembelajaran, yang melibatkan penggunaan pendekatan untuk menemukan kembali (*reinvention*) dan memahami materi, konsep, serta prinsip matematika. Pembelajaran dimulai dengan penyajian masalah atau situasi kontekstual, dan melalui proses induksi, siswa dapat menemukan konsep atau prinsip matematika; (2) pemecahan masalah juga dapat dipandang sebagai tujuan atau keterampilan yang harus dicapai.⁹

⁸ Hestu Tansil La'ia and Darmawan Harefa, 'Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa', *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7.2 (2021), p. 463

⁹ Tina Sri Sumartini, 'Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Polya', *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, 5.2 (2016), pp. 148–58.

Menurut Gunantara, Suarjana, dan Jadi, kemampuan pemecahan masalah adalah sebuah keterampilan atau potensi dalam diri siswa yang memungkinkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kemampuan ini merupakan dasar penting dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu merangsang kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah. Kemampuan pemecahan masalah sangat penting bagi siswa karena dengan menyelesaikan masalah, mereka memperoleh pengalaman dan dapat menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara dan data nilai yang diperoleh dari guru mata pelajaran Matematika di SMPN 4 Tulungagung, diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai ulangan harian pada materi matematika. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang memerlukan penalaran tinggi, penerapan konsep dalam menyelesaikan soal berbasis masalah. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan mendorong mereka untuk berpikir kritis serta mampu memecahkan masalah secara mandiri. Model pembelajaran adalah metode yang

¹⁰ Mulia Suryani, Lucky Heriyanti Jufri, and Tika Artia Putri, 'Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika', *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9.1 (2020), pp. 119–30, doi:10.31980/mosharafa.v9i1.605.

digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi secara efektif agar siswa dapat memahaminya dengan baik. Model ini harus dirancang dengan mempertimbangkan sejauh mana ia dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika.¹¹

Oleh karena itu, siswa memerlukan model pembelajaran inquiry karena metode ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan menemukan konsep matematika secara mandiri melalui pertanyaan dan penelitian. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses penemuan dan pemecahan masalah, yang membantu memperdalam pemahaman mereka dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Model pembelajaran *inquiry* adalah salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam matematika. Model ini mencakup serangkaian aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara aktif dalam mencari dan menyelidiki informasi, sehingga mereka dapat merumuskan penemuan mereka sendiri. Model pembelajaran *inquiry* merupakan proses dimana siswa membentuk pertanyaan, melakukan penyelidikan, dan menciptakan pengetahuan baru, sehingga mereka terlibat sepenuhnya dalam pengalaman belajar.¹² Menurut Daryanto, Model pembelajaran Inquiry adalah serangkaian aktivitas belajar

¹¹ Nelpita Ulandari and others, 'Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Teorema Pythagoras', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3.2 (2019), pp. 227–37, doi:10.31004/cendekia.v3i2.99.

¹²Ibid.

yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis, di mana siswa diharapkan untuk mencari dan menemukan jawaban atas suatu masalah secara mandiri.¹³

Suatu model pembelajaran yang efektif seperti model pembelajaran *inquiry* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. dalam sebuah jurnal dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Sepak Bola oleh Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar teknik dasar passing sepak bola pada peserta didik kelas SMA Negeri 4 Singaraja Kabupaten Buleleng pada tahun pelajaran 2020/2021.¹⁴

Hasil belajar adalah ukuran pencapaian dari proses pembelajaran yang terlihat melalui perubahan perilaku. Dalam konteks pembelajaran matematika, hasil belajar dapat diukur dari kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan berbagai evaluasi yang berupa soal-soal matematika. Hasil ini tampak dalam kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan matematika dalam kehidupan sehari-hari dengan pola pikir kritis, kreatif, dan berlogika tinggi. Menurut Tardif istilah evaluasi sepadan dengan *assessment*, yang berarti proses penilaian untuk menggambarkan hasil yang

¹³ Rika Dwi Susilowati and Wahyudi Wahyudi, 'Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Dan Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD', *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 8.1 (2020), pp. 49–59, doi:10.25273/jems.v8i1.6084.

¹⁴ I Putu Herry Widhi Andika, I Ketut Yoda, and Made Agus Dharmadi, 'Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Sepak Bola', *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7.1 (2021), pp. 91–103.

diperoleh mahasiswa sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Setelah rangkaian kegiatan belajar mengajar, pendidik diharapkan dapat mengukur sejauh mana peserta didik mampu menyerap materi pelajaran.¹⁵

Dari sebuah jurnal dengan judul Pengaruh Pembelajaran Matematika Menggunakan Strategi Inkuiri Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika yang ditulis oleh Lies Andriani disebutkan bahwa berdasarkan data kemampuan pemecahan masalah matematika mahasiswa pada pokok bahasan barisan dan deret menunjukkan bahwa mean kemampuan pemecahan masalah kelas yang menggunakan strategi inkuiri lebih tinggi dari mean kemampuan pemecahan masalah kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan strategi inkuiri dalam pembelajaran matematika menyebabkan adanya perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika mahasiswa khususnya pada mata kuliah telaah materi SMA.¹⁶

Dari paparan yang telah disebutkan diatas dapat disimpulkan bahwa, matematika memiliki peran yang sangat penting sebagai landasan untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Untuk menguasai matematika secara efektif, pembelajaran tidak hanya perlu fokus pada pemahaman teori,

¹⁵ Roida Eva Flora Siagian and Maya Nurfitriyanti, 'Metode Pembelajaran Inquiry Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kreativitas Belajar', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2.1 (2015), pp. 35–44, doi:10.30998/formatif.v2i1.85.

¹⁶ Lies Andriani, 'Pengaruh Pembelajaran Matematika Menggunakan Strategi Inkuiri Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika', *Suska Journal of Mathematics Education*, 2.1 (2016), pp. 52–56, doi:10.24014/sjme.v2i1.1443.

tetapi juga melalui metode pembelajaran yang aktif. Model pembelajaran inquiry dianggap efektif dalam hal ini karena mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses penemuan dan penyelidikan, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti berkenan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Inquiry* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Pada Materi Lingkaran Siswa Kelas VIII SMPN 4 Tulungagung.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *guided inquiry* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi lingkaran siswa kelas VIII SMPN 4 Tulungagung.?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *guided inquiry* terhadap hasil belajar pada materi lingkaran siswa kelas VIII SMPN 4 Tulungagung?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Guided Inquiry* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa pada materi lingkaran siswa kelas VIII SMPN 4 Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *guided inquiry* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi lingkaran siswa kelas VIII SMPN 4 Tulungagung.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *guided inquiry* terhadap hasil belajar pada materi lingkaran siswa kelas VIII SMPN 4 Tulungagung.
3. Mengetahui besar pengaruh model pembelajaran *Guided Inquiry* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa pada materi lingkaran siswa kelas VIII SMPN 4 Tulungagung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disebutkan, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran *inquiry* dengan menunjukkan bagaimana aplikasi canva dapat diintegrasikan untuk meningkatkan efektivitas model pembelajaran *inquiry*. Penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai peran teknologi, khususnya aplikasi canva dalam pembelajaran berbasis *inquiry*. Hasil penelitian dapat membantu dalam memperkuat teori-teori yang mendukung penggunaan model pembelajaran *inquiry* untuk meningkatkan

kemampuan pemecahan masalah siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa SMPN 4 Tulungagung melalui model pembelajaran *Guided inquiry*. Model pembelajaran *inquiry* memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Dengan berperan serta dalam pencarian jawaban dan penyelesaian masalah.

b. Bagi Guru

Meningkatkan kemampuan guru serta menambah wawasan guru dalam penggunaan model pembelajaran *inquiry* berbantuan aplikasi canva guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini berkontribusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran disekolah khususnya dalam bidang matematika. Selain itu penelitian ini dapat berfungsi sebagai upaya peningkatan kualitas, kreativitas, dan keterampilan guru serta siswa dalam pembelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Guided inquiry* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar pada

materi lingkaran siswa kelas VIII SMPN 4 Tulungagung.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, maka diperoleh hipotesis penelitian dari judul Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Inquiry* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Pada Materi Lingkaran Siswa Kelas VIII SMPN 4 Tulungagung adalah :

1. Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Inquiry* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Lingkaran Siswa Kelas VIII SMPN 4
2. Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Inquiry* terhadap Hasil Belajar Pada Materi Lingkaran Siswa Kelas VIII SMPN 4

F. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

- a. Kemampuan Pemecahan Masalah

Menurut Sumarmo pemecahan masalah merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi guna mencapai tujuan yang diinginkan.¹⁷

- b. Hasil belajar

Proits menyatakan bahwa hasil belajar mencerminkan

¹⁷ Tina Sri Sumartini, 'Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Polya', *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, 5.2 (2016), pp. 148–58.

kemampuan siswa setelah memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar. Selain itu, Robert Gagne mengemukakan bahwa hasil belajar siswa dapat dikategorikan menjadi lima jenis, yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap, dan strategi kognitif.¹⁸

c. Model Pembelajaran

Menurut Dewey dalam Joice dan Weil menjelaskan bahwa inti dari model pembelajaran adalah menciptakan lingkungan di mana siswa bisa berinteraksi dan memahami bagaimana cara belajar. Selanjutnya, Joice & Weil menjelaskan bahwa sebuah model pembelajaran adalah gambaran tentang lingkungan belajar.¹⁹

d. Canva

Canva adalah aplikasi desain daring yang menawarkan berbagai alat untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper desktop, template, pengeditan foto, thumbnail YouTube, cerita Instagram, kiriman Twitter, dan sampul Facebook. Berbagai jenis presentasi yang tersedia di Canva meliputi presentasi kreatif,

¹⁸ Siti Nurhasanah and A. Sobandi, 'Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1.1 (2016), p. 128, doi:10.17509/jpm.v1i1.3264.

¹⁹ Abas Asyafah, 'MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam)', *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6.1 (2019), pp. 19–32, doi:10.17509/t.v6i1.20569.

pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, dan teknologi. Dalam penelitian ini, digunakan presentasi pendidikan, yang menawarkan berbagai desain. Untuk mendesain, guru hanya perlu memasukkan teks, gambar, serta memilih jenis desain grafis, template, dan nomor halaman yang telah disediakan sesuai kebutuhan.²⁰

2. Secara Operasional

a. Inquiry

Dalam konteks penelitian ini, inquiry diartikan sebagai proses pembelajaran yang mencakup langkah-langkah berikut yang diterapkan dalam aktivitas pembelajaran yang terdiri dari : (1) menetapkan masalah; (2) mengajukan hipotesis; (3) merancang eksperimen; (4) melaksanakan eksperimen untuk mengumpulkan data; (5) mengumpulkan serta menganalisis informasi; (6) menarik kesimpulan.²¹

G. Sistematika Pembahasan

1. Bagian awal, berisikan: halaman sampul; halaman judul; halaman persetujuan; halaman pengesahan; halaman pernyataan keaslian tulisan; halaman persembahan; halaman motto; kata pengantar; daftar isi; daftar

²⁰ Rahma Elvira Tanjung and Delsina Faiza, 'Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika', *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7.2 (2019), p. 79, doi:10.24036/voteteknika.v7i2.104261.

²¹ Rika Dwi Susilowati and Wahyudi Wahyudi, 'Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Dan Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD', *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 8.1 (2020), pp. 49–59, doi:10.25273/jems.v8i1.6084.

table; daftar gambar; daftar lampiran; dan halaman abstrak.

2. Bagian inti

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: latar belakang masalah; rumusan masalah; tujuan penelitian; manfaat penelitian; hipotesis penelitian; penelitian terdahulu; penegasan istilah; dan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori, terdiri dari kajian pustaka dan kerangka berfikir penelitian.

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari: pendekatan dan jenis penelitian; lokasi penelitian; variable penelitian; populasi dan sampel; data dan sumber data; instrumen penelitian; teknik pengumpulan data; uji validitas dan reliabilitas; analisis data; dan prosedur penelitian

BAB IV Hasil Penelitian, terdiri dari: deskripsi data dan pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan, terdiri dari: pembahasan rumusan masalah

BAB VI Penutup, terdiri dari: kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir, terdiri dari: daftar rujukan; lampiran – lampiran; dan daftar riwayat hidup.