BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang paling penting bagi kehidupan manusia.[1] Ini berarti menandakan bahwa setiap manusia berhak menerima pendidikan yang tepat untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam diri mereka. Sesuai Undang-undang tentang sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, dijelaskan bahwa Pendidikan adalah "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat".[2]

Pendidikan merupakan suatu proses sistematis yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, serta sikap kepada individu dengan tujuan membentuk kepribadian yang utuh dan berkembang secara menyeluruh.[3] Selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk membentuk karakter yang baik, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta mempersiapkan individu agar mampu memecahkan masalah. Untuk

[1] John Firman Fau, dkk, "Pendidikan Jendela Dunia", *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 2 (2023): 69.

[2] Desi Pristiwanti, dkk, "Pengertian Pendidikan", *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 7912.

[3] Husnul Fauzan, "Studi Literatur: Peran Pembelajaran Matematika Dalam Pembentukan Karakter Siswa", *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2024): 164.

meningkatkan pendidikan di Indonesia, diperlukan upaya berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang memainkan peran penting dalam upaya ini adalah matematika, yang merupakan ilmu dasar.[4]

Matematika menempati peran penting dalam pendidikan karena berkontribusi secara signifikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai ilmu pasti, matematika erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, pola pikir, dan berbagai aktivitas manusia.[5] Matematika adalah suatu bentuk pembelajaran yang disusun dengan teratur, melalui konsep-konsep yang mudah hingga yang paling kompleks. Oleh karena itu, dalam proses belajar matematika, penting untuk mengutamakan pemahaman tentang konsep. [6]

Dengan demikian, pelajaran matematika harus diajarkan kepada semua siswa sejak sekolah dasar untuk mempersiapkan mereka memiliki kemampuan berpikir yang logis, analitis, kemampuan memecahkan masalah secara sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan untuk berkolaborasi dengan orang lain.[7] Menjelajahi ranah matematika bisa meningkatkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah yang relevan di berbagai situasi khusunya di era globalisasi dan teknologi yang semakin maju seperti sekarang ini.[8] Dengan

---

[4] Tina Sari dan Jihan Hidayah Putri, "Pembelajaran Matematika sebagai Wadah Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Siswa*", Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2024): 75.

[5] Aliyah Aziz, dkk, "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Ditinjau dari Self Efficacy Pada Materi Perbandingan", *Intellectual Mathematics Education (IME)* 1, no. 2 (2023): 80.

[6] Anugrah Nur Pratiwi, dkk, "Efektifitas Model Guided Discovery Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Bangun Ruang Kelas V", *Jurnal Kualita Pendidikan* 4, no. 1 (2023): 60.

[7] *Ibid*., 61.

[8] Bakti Adi Nugroho, dkk, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika dan Pemecahan Masalah melalui Strategi Pembelajaran Interaktif", *Prosiding Santika: Seminar Nasional Tadris MatematikaA UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan* 3 (2023): 405.

terlibat dalam proses belajar matematika yang interaktif dan mendalam, siswa dapat memperoleh keterampilan pemecahan masalah matematis yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari.

Pemecahan masalah matematis sendiri adalah salah satu bagian yang sangat penting dalam kurikulum matematika.[9] Pemecahan masalah matematis dipandang sebagai kunci utama untuk memahami konsep-konsep matematika, dimana para siswa diharapkan untuk menerapkan ide-ide tersebut guna menyelesaikan masalah. Selain itu, proses pemecahan masalah juga merupakan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam eksplorasi, pengamatan, percobaan, dan penyelidikan, yang pada akhirnya dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah yang tidak rutin.[10]

Menurut Polya, pemecahan masalah merupakan suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai tujuan yang tidak mudah diperoleh dengan cepat.[11] Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebelum memecahkan suatu masalah siswa harus terlebih dahulu memahami

---

[9] Novanda Annisa Riyantoa dan Amidi, "Studi Literatur: Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dalam Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE)", *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 7 (2024): 262.

[10] Eko Siswanto dan Meiliasari, "Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review", *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah* 8, no. 1 (2024): 51-52.

[11] Gilang Asri Pratiwi, dkk, "Pengembangan E-LKPD Berbasis PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09, no. 01 (2023): 671.

semua materi yang telah diajarkan, sehingga dibutuhkan kemampuan pemecahan masalah yang baik untuk menyelesaikan masalah.[12]

Kemampuan pemecahan masalah didefinisikan sebagai kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dengan mengikuti langkah-langkah terstruktur dan sistematis guna mendapatkan jawaban yang benar.[13] Kesulitan yang dialami siswa dalam menghadapi masalah matematika seringkali berdampak negatif pada kualitas pembelajaran, yang pada akhirnya menurunkan prestasi akademik mereka di sekolah.[14]

Untuk meningkatkan kemampuan ini, perlu dikembangkan beberapa keterampilan penting, seperti memahami masalah dengan baik, merancang model matematika yang sesuai, memecahkan model tersebut, dan menemukan solusi yang tepat.[15] Pentingnya kemampuan pemecahan masalah mengharuskan guru mengajarkan kepada siswa bagaimana cara pemecahan masalah yang baik pada semua tingkatan, sehingga siswa siap dalam menyelesaikan setiap soal yang diberikan tanpa rasa khawatir tidak dapat menemukan solusi dari masalah tersebut.[16]

---

[12] Nur Fauziyah, dkk, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Numerasi Siswa Berdasarkan Tahapan Polya Ditinjau Dari Gaya Belajar", *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 8, no. 1 (2025): 92.

[13] Dwita Imannia, dkk, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Program Linear", *Inovasi Matematika (Inomatika)* 4, no. 1 (2022): 20-21.

[14] Wonadesma Dwi Khotimah, dkk, "Faktor Penyebab Kesulitan Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Operasi Hitung Campuran IV Sekolah Dasar", *Indonesian Journal Of Elementary School*, 3, no. 1 (2023): 205.

[15] Ananda Dwi Lestari, "Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII MTsN 7 Tulungagung Pada Materi PtLSV", *Skripsi*, (Tulungagung: Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2024), hlm. 2.

[16] *Ibid*.,

Hasil dari survei *Programme for International Student Assesment* (PISA) tahun 2022, menyatakan bahwa Indonesia menduduki peringkat 68 dari 81 negara dengan skor rata-rata hanya 366, masih jauh dari skor rata-rata OECD, yaitu 472.[17] Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia masih tertinggal dibandingkan dengan siswa di negara lainnya. Selain itu, berdasarkan hasil PISA, sekitar 71% siswa di Indonesia belum mencapai tingkat kompetensi minimum dalam matematika.[18] Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada situasi yang memerlukan kemampuan pemecahan masalah matematika.

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika adalah penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai. Model pembelajaran yang tidak sesuai akan menghambat daya berpikir kritis siswa sehingga kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pun tidak akan berkembang.[19] Pembelajaran di kelas terkadang terasa membosankan bagi siswa karena model pembelajaran yang digunakan tidak terlalu menarik. Saat ini, banyak model pembelajaran telah dikembangkan untuk membantu siswa menguasai materi secara mandiri. Oleh karena itu, model *Guided Discovery*

---

[17] OECD, "*PISA 2022 Result* (*Volume I and II*)- *Country Notes:Indonesia*", https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html diakses pada 10 Mei 2026.

[18] Patrisius Afrisno Udil dan Damianus Dao Samo, "Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V SDN Bokong 2 Numeracy Ability Of 5th Graders In SDN Bokong 2*", ASIMTOT: Jurnal Kependidikan Matematika* 4, no. 2 (2023): 147.

[19] Fitri Nurul Aeni, dkk, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII Menggunakan Model Problem-Based Learning Berbantuan Visual Basic For Applications Excel (VBA)", *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 7, no. 4 (2024): 697.

Learning dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.[20]

Model *Discovery Learning* pertama kali diperkenalkan oleh Bruner. Menurut Bruner, model *Guided Discovery Learning* memungkinkan siswa untuk secara mandiri mencari sumber informasi. Proses ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan yang lebih banyak pada setiap tahap pembelajaran.[21] Dalam model *Guided Discovery Learning*, guru bertindak sebagai fasilitator[22] yang membimbing siswa melalui aktivitas eksploratif dengan tujuan mendorong mereka untuk menemukan konsep secara mandiri.[23]

Dengan demikian, penggunaan model *Guided Discovery Learning* dalam pembelajaran membantu siswa memahami materi yang diajarkan secara lebih mendalam.[24] Kesimpulannya, model *Guided Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar aktif, dimana siswa secara langsung terlibat dalam proses penemuan konsep, pembentukan pemahaman, dan pemecahan masalah. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing yang mendukung aktivitas belajar siswa.[25]

---

[20] Winarti dan Suyadi, "Pelaksanaan Model *Discovery Learning* Bruner pada Pembelajaran PAI di SMPN 3 Depok Sleman Yogyakarta", *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* 12, no. 2 (2020): 156.

[21] Widya Karmila Sari Achmad, dkk, "Pengaruh Model Guided Discovery Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD Kartika XX-1 Kota Makassar", *Pinisi Journal Of Education* 2, no. 1 (2022): 3.

[22] Muniri, Galih Pradananta, dan Choirudin, *Etnomatematika dan Problem Pembelajaran Siswa*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2025), hlm. 5.

[23] *Ibid*., 4.

[24] *Ibid*., 3.

[25] Winarti dan Suyadi, "Pelaksanaan Model *Discovery Learning* Bruner pada Pembelajaran PAI di SMPN 3 Depok Sleman Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* 12, no. 2 (2020): 156.

Selain menggunakan model *Guided Discovery Learning*, untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik, peneliti berencana menggunakan media pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menghindari kebosanan. Media pembelajaran merupakan unsur penting yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media ini memiliki peran yang penting dalam mencapai tujuan pendidikan secara umum serta tujuan pembelajaran di sekolah pada umumnya.[26] Salah satu peran utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu guru dalam melakukan pengajaran di dalam kelas yang dimana media ini sangat mempengaruhi kondisi serta keadaan siswa dalam memahami materi pelajaran.[27] Oleh karena itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan.

Penggunaan media pembelajaran seharusnya menjadi unsur penting dari proses pembelajaran.[28] Namun dalam praktiknya, guru jarang menggunakan media pembelajaran saat mengajar. Situasi ini dapat disebabkan karena guru kesulitan untuk memilih media mana yang tepat dan sesuai untuk digunakan pada model pembelajaran dan materi yang akan disampaikan.[29] Salah satu media pembelajaran yang cocok dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat adalah menggunakan aplikasi Canva.

---

[26] Moh Zikri, dkk, "Strategi Penggunaan Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 4 (2024): 2961.

[27] *Ibid.,* 2962.

[28] Syamsiani, "Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan", *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan* 2, no. 3 (2022): 36.

[29] Amelia Putri Wulandari, dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Journal on Education* 05, no. 02 (2023): 3928.

Canva adalah aplikasi desain *online* yang membantu guru membuat media pembelajaran seperti untuk presentasi, poster, brosur, grafik, spanduk, undangan, pengeditan foto, dan banyak lagi.[30] Aplikasi Canva membantu guru menjadi lebih kreatif dan guru dapat belajar mendesain sendiri atau menggunakan template yang sudah ada untuk mengubahnya sesuai dengan materi pelajaran.[31]

Canva merupakan salah satu alat desain grafis *online* yang paling populer, dan itu sangat baik untuk membuat media pembelajaran. Hasil pengeditan di aplikasi Canva bisa diakses secara *online* maupun *offline*. Dibandingkan aplikasi yang lainnya, aplikasi Canva memiliki keunggulan dalam pembuatan video pembelajaran karena menyediakan fitur presentasi, template pendidikan, serta penggabungan teks, gambar, animasi, dan video dalam satu media pembelajaran sehingga lebih mendukung proses pembelajaran. Dengan fleksibilitasnya yang luas, ramah pengguna, dan banyak fitur desain, Canva memungkinkan untuk guru dapat membuat materi pembelajaran yang menarik dan informatif.[32] Dengan adanya pembelajaran kreatif yang dihadirkan oleh guru melalui aplikasi Canva ini, diharapkan dapat meningkatkan semangat dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran serta memotivasi guru untuk menampilkan materi dengan media pembelajaran yang lebih menarik.[33]

---

[30] Muhammad Alian Noor, dkk, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas XI di MAN 1 Banjarmasin", *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*, 8, no. 2 (2024): 2244.

[31] Dita Afianti, "Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran", *Edutech Jurnal* 1, no. 1 (2024): 10.

[32] *Ibid*., 12.

[33] Yusnita Adelina Purba dan Amin Harahap, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 06, no. 02 (2022): 1333.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MTsN 4 Tulungagung ditemukan masih terdapat sejumlah guru yang menerapkan model pembelajaran konvensional dalam mengajar matematika. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa berpartisipasi secara langsung. Kondisi ini juga menyebabkan motivasi belajar siswa menurun selama proses pembelajaran. Selain itu, selama pembelajaran beberapa siswa kurang fokus pada materi yang disampaikan, sering mengabaikan guru, dan beberapa bahkan gagal memahami pelajaran dengan baik. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang optimal. Agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran matematika, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang berbeda. Dalam hal ini, peneliti mencoba menerapkan model *Guided Discovery Learning* berbantuan aplikasi Canva pada materi SPLDV.

Salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa kelas VIII MTsN 4 Tulungagung adalah materi aljabar, khususnya pada materi SPLDV. Beberapa kesalahan yang sering dialami oleh siswa pada saat mengerjakan soal SPLDV diantaranya yaitu salah dalam mengidentifikasi bentuk persamaan, sehingga tidak menulis persamaan dengan benar. Hal ini dikarenakan siswa kuramg teliti dalam memahami soal.

Siswa juga sering melakukan kesalahan dalam perhitungan operasi aljabar, seperti salah mengalikan atau membagi koefisien dan konstanta. Selain itu, banyak siswa yang lupa memeriksa hasil yang didapat dengan memasukkan kembali nilai variabel ke dalam persamaan untuk memastikan kebenarannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi SPLDV Siswa Kelas VIII MTsN 4 Tulungagung".

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan penulis, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

a. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
b. Pemilihan model dan media pembelajaran yang kurang tepat.
c. Rendahnya kemampuan siswa pada materi SPLDV.

2. Batasan Penelitian

Masalah yang telah dipaparkan pada identifikasi masalah terlalu luas dan kompleks, sehingga peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu:

a. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *Guided Discovery Learning* berbantuan aplikasi Canva.
b. Kemampuan yang diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah matematis. Pemecahan masalah matematis siswa dilihat dari langkah-langkah yang diambil siswa saat mengerjakan soal-soal yang diberikan.

c. Peneliti mengobservasi ada tidaknya pengaruh penggunaan model *Guided Discovery Learning* berbantuan aplikasi Canva terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi SPLDV siswa kelas VIII MTsN 4 Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan penulis, maka rumusan masalah dari penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model *Guided Discovery Learning* berbantuan aplikasi Canva terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi SPLDV siswa kelas VIII MTsN 4 Tulungagung?
2. Seberapa besar pengaruh model *Guided Discovery Learning* berbantuan aplikasi Canva terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi SPLDV siswa kelas VIII MTsN 4 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitiannya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Guided Discovery Learning* berbantuan aplikasi Canva terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi SPLDV siswa kelas VIII MTsN 4 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Guided Discovery Learning* berbantuan aplikasi Canva terhadap kemampuan pemecahan

masalah matematis pada materi SPLDV siswa kelas VIII MTsN 4 Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini terdiri dari kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi ilmiah serta dapat menambah wawasan baru terkait penggunaan model *Guided Discovery Learning* berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi SPLDV.

2. Kegunaan Praktis

   a. Bagi Guru

      Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan informasi yang berguna dalam menentukan model pembelajaran dan media yang tepat. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperluas pengetahuan dalam merancang proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Misalnya dengan menerapkan model *Guided Discovery Learning* berbantuan aplikasi Canva.

   b. Bagi Siswa

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi SPLDV.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan acuan dalam mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan acuan, sehingga peneliti berikutnya mampu mengembangkan penelitian ini dengan variabel-variabel yang lebih bervariasi.

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini yaitu pengaruh model *Guided Discovery Learning* berbantuan aplikasi Canva terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi SPLDV.

2. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas VIII MTsN 4 Tulungagung.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 4 Tulungagung.

4. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

G. Penegasan Variabel

Dalam penelitian ini terdapat beberapa variabel yang perlu dijelaskan, agar lebih mudah dipahami sehingga diuraikan secara konseptual dan secara operasional sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

   a. Model *Guided Discovery Learning*

      Model *Guided Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada siswa (*student oriented*). Dalam model ini, siswa diajak untuk belajar melalui berbagai cara, seperti mencoba dan memperbaiki kesalahan (*trial and error*), membuat dugaan sementara, menggunakan intuisi, menganalisis, serta menarik sebuah kesimpulan. Selain itu, guru berperan membantu siswa dalam mengungkapkan ide atau konsep penyelesaian masalah, sekaligus mengembangkan keterampilan yang mereka miliki agar dapat menemukan ide yang baru.[34]

   b. Aplikasi Canva

      Canva merupakan media pembelajaran interaktif yang menawarkan berbagai fitur yang mendukung proses belajar, seperti template infografis, animasi, dan ilustrasi yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.[35]

---

[34] Anugrah Nur Pratiwi, dkk, "Efektifitas Model Guided Discovery Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Bangun Ruang Kelas V", *Jurnal Kualita Pendidikan* 4, no, 1 (2023): 61.

[35] Imelda Meyvita, dkk, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagi Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Harmoni Dalam Ekosistem Di Kelas 5 Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 4 (2024): 246.

c. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah upaya siswa untuk memanfaatkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam menemukan solusi untuk masalah matematis yang mereka hadapi.[36]

d. SPLDV

SPLDV adalah sistem yang memiliki dua persamaan matematik dengan dua variabel berbeda yang berpangkat satu dan memiliki himpunan penyelesaian yang memenuhi kedua persamaan tersebut.[37]

2. Secara Operasional

a. Model *Guided Discovery Learning*

Model *Guided Discovery Learning* dalam penelitian ini merupakan pembelajaran yang membimbing siswa menemukan konsep materi secara mandiri melalui tahapan stimulus, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Dalam hal ini, peran guru hanya sebagai fasilitator. Pada tahap stimulus, siswa diberikan permasalahan kontekstual berupa video.

b. Aplikasi Canva

Aplikasi Canva dalam peelitian ini digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam proses *guided discovery learning*. Melalui aplikasi canva, guru menampilkan video stimulus

[36] Novanda Annisa Riyantoa dan Amidi, "Studi Literatur: Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dalam Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE)", *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 7 (2024): 262.

[37] Layli Maydawati, "Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan Metode Subsitusi dan Eliminasi", *Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan* 02, no. 01 (2024): 47.

yang berisi permasalahan kontekstual untuk membantu siswa menemukan konsep serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis yang dimaksud dalam penelitian ini diukur dari langkah-langkah yang diambil siswa saat mengerjakan tes yang diberikan. Tes tersebut berupa soal uraian yang mencakup indikator memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana penyelesaian, dan memeriksa kembali hasil jawaban.

d. SPLDV

Materi SPLDV merupakan materi pokok yang akan diteliti dan dipelajari oleh siswa kelas VIII semester genap. Dalam penelitian ini lebih difokuskan pada penyelesaian permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hai. Dalam penyelesaian soal tes uraian siswa diberikan kebebasan untuk menggunakan metode penyelesaian yang diinginkan, namun siswa dianjurkan menggunakan metode gabungan, yaitu gabungan metode eliminasi dan metode substitusi.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan penelitian ini digunakan supaya para pembaca dapat dengan mudah menentukan setiap bagian yang dicari dan

dapat memahami setiap bab dengan tepat. Berikut merupakan sistematika pembahasan dalam penelitian ini:

1. Bagian Awal

   Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, surat pernyataan kesediaan publikasi karya ilmiah, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi, dan abstrak.

2. Bagian Utama

   BAB I (Pendahuluan) yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel, dan sistematika penulisan.

   BAB II (Landasan Teori) yang membahas tentang teori yang digunakan dalam penelitian, penelitian terdahulu, kerangka teori, dan hipotesis penelitian.

   BAB III (Metode Penelitian) yang berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel dan pengukuran, populasi sampling dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan tahapan penelitian.

   BAB IV (Hasil Penelitian) yang berisi tentang deskripsi data serta pengujian hipotesis.

BAB V (Pembahasan) yang membahas tentang temuan-temuan peneliti yang dikemukakan.

BAB VI (Penutup) dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang relevan dengan permasalahan yang ada.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup peneliti.