

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan diartikan suatu proses yang dilalui siswa menjadi manusia yang mempunyai potensi untuk berkembang sebagai individu. Gagasan di balik pendidikan diartikan untuk menghasilkan sumber daya manusia berkualitas yang bisa membawa masyarakat ke jalan yang benar. Manusia dianggap sebagai makhluk yang terdidik secara intelektual, emosional, dan psikomotorik, dan pendidikan dipandang sebagai suatu proses kehidupan yang berupaya mengembangkan potensi yang dimiliki setiap orang supaya dapat hidup seutuhnya. Pendidikan dapat diberikan baik di dalam ataupun di luar kelas. Hal itu dapat didapat di sekolah dengan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Program wajib belajar dua belas tahun mendukung keharusan mempelajari matematika pada tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas dalam penyelenggaraan pendidikan formal (Destiniar dkk., 2019).

Matematika mendasari terciptanya teknologi modern diartikan ilmu pengetahuan, ataupun pemahaman tentang pembelajaran ataupun pemikiran logis, yang sebenarnya diperlukan supaya manusia dapat bertahan hidup. Di Indonesia, matematika yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar (SD), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA), bahkan perguruan tinggi (universitas)

(Alvianti dkk., 2023). Diyakini matematika diartikan instrumen konseptual untuk membangun dan merekonstruksi konten ini dan yakni mata pelajaran harus dipahami, mengembangkan kemampuan berpikir kritis diperlukan untuk mengatasi kesulitan pada kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika membantu siswa dalam mengembangkan tiga keterampilan utama: 1) disposisi matematika mereka, ataupun kebiasaan serta sikap belajar mereka yang berkualitas tinggi; 2) kemampuan berpikir kritis dan sikap terbuka dan obyektif; serta 3) kemampuan berpikir matematis dalam pemecahan masalah, pemahaman, penalaran, komunikasi, serta koneksi matematis. Siswa harus mampu menjawab masalah dengan komputasi dan pemikiran logis setelah mempelajari matematika.

Menurut Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 8 Tahun 2022 mengenai capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum merdeka adanya tujuan mata pelajaran matematika untuk membekali siswa supaya :

1. Menerapkan fakta, konsep, proses, dan hubungan matematis yang menyusun materi pembelajaran matematika secara adaptif, tepat, efisien, dan akurat untuk menyelesaikan masalah matematika (pemahaman matematis serta kemampuan prosedural).
2. Menerapkan pola dan kualitas pada penalaran, memanipulasi angka untuk menarik kesimpulan, mengumpulkan data, ataupun menjelaskan konsep dan klaim matematika (penalaran dan pembuktian matematis).
3. Menerapkan kemampuan dalam pemecahan masalah matematis, misalnya memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan model, ataupun menginterpretasikan hasil, untuk menyelesaikan masalah.
4. Memberikan skenario dalam bentuk simbol ataupun model matematika (komunikasi dan representasi matematis) dan menyampaikan gagasan

dengan simbol, tabel, diagram, serta media lain untuk menjelaskan situasi ataupun permasalahan.

5. Dengan koneksi matematis untuk membuat kaitan antara fakta, ide, prinsip, prosedur, dan hubungan matematis yang adanya dalam buku teks matematika dengan situasi dunia nyata.
6. Pendekatan pemecahan masalah dengan sikap yang mengakui nilai matematika dalam kehidupan. Hal itu mencakup rasa ingin tahu, memperhatikan, serta tertarik mempelajari matematika. Hal itu juga melibatkan mempunyai suatu disposisi matematis yang tangguh, gigih, berani, dan terbuka.

Menurut Kepala BSKAP tentang capaian pembelajaran tertinjau pemecahan masalah yakni satu diantara tujuan penting dalam pembelajaran. Hal itu selaras dengan lima standar proses dalam pembelajaran matematika pembelajaran menurut *National Council of Teaching of Mathematics* (NCTM) tahun 2000 yakni “*problem solving* (pemecahan masalah), *reasoning and prove* (bernalar dan membuktikan), *communication* (komunikasi), *connection* (mengaitkan), dan *representation* (representasi).” Dengan begitu kemampuan pemecahan masalah yakni satu diantara bagian penting pada pembelajaran matematika (Wijaya dkk., 2019).

Pentingnya kemampuan pemecahan masalah Hal itu disebabkan oleh fakta keterampilan ini penting dalam matematika dan tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran matematika. Satu diantara keterampilan yang perlu didapat dan dimiliki siswa diartikan kemampuan memecahkan masalah matematika (Kartika Dewi et al., 2019). Pemecahan masalah yakni bagian penting pada proses pembelajaran ketika belajar matematika. Dalam meningkatkan suatu kemampuan seseorang dalam pemecahan masalah, penting mendapatkan kemampuan pemecahan masalah, menafsirkan masalah, pemecahan masalah, dan membangun model matematika. (Hidayat & Sariningsih, 2018). Selain itu, Kostousov dan Kudryavtsev (dalam Putri & Santosa, 2015) menyatakan selain memberikan pengetahuan, pendidikan juga harus melatih siswa untuk menghadapi tantangan yang muncul di dunia nyata. Siswa yang memecahkan masalah sendiri juga akan belajar bagaimana mengambil keputusan tentang bagaimana memecahkan kesulitan dan mengembangkan rasa percaya diri pada

tindakannya. Indikator pemecahan masalah menurut Polya (dalam Isnawati et al., 2023) diantaranya memahami permasalahan, merumuskan rencana ataupun strategi penyelesaiannya, melaksanakan perhitungan, dan mengecek kembali jawaban ataupun hasilnya. Menurut Polya, terdapat empat prosedur ataupun penanda untuk menyelesaikan permasalahan matematika, yakni “1) memahami masalah (*understanding the problem*), 2) merencanakan penyelesaian (*devising a plan*), 3) menyelesaikan masalah (*carrying out the plan*), dan 4) memeriksa kembali (*looking back*).”

Namun kenyataannya, kemampuan dalam pemecahan masalah siswa masih belum memadai (Parwati dkk., 2018). Ujian nasional kemampuan berhitung yang mengukur kemampuan siswa menerapkan konsep matematika dalam menyelesaikan permasalahan dunia nyata pada semua jenjang pendidikan di Indonesia, baik SD, SMP, dan SMA, termasuk dalam kelompok sedang. Tidak separuh siswa yang mengikuti Asesmen Nasional tahun 2022 di setiap tingkat memenuhi standar kemampuan berhitung minimal, sebab siswa masih belum memenuhi ambang batas tersebut di setiap tingkat. Kajian yang dilaksanakan Lestari & Afriansyah (2021) Menganalisis proporsi masing-masing indikasi yang dikumpulkan secara mendalam memperlihatkan kemampuan siswa sekolah menengah pertama memecahkan masalah matematika masih tergolong buruk. Persentase kemampuan indikator pertama diartikan 50%, yakni mengidentifikasi unsur-unsur diketahui, ditanyakan serta menentukan apakah unsur-unsur dibutuhkan sudah memadai. Persentase kemampuan indikator kedua sejumlah 75%, yakni mengkonstruksi model matematis dari suatu situasi ataupun permasalahan

umum dan mengatasinyadisusul kemampuan pada indikator keempat yakni menafsirkan ataupun menjelaskan hasil menurut permasalahan awal dan memverifikasi keakuratan jawaban ataupun hasil yang mempunyai persentase sejumlah 25%. Kemampuan pada indikator ketiga yakni memilih dan menentukan strategi dalam penyelesaian masalah di dalam ataupun di luar matematika mempunyai suatu persentase 0%. Selain itu, penelitian Sari (2017) memperlihatkan metode pengajaran guru gagal melibatkan siswa dalam pembelajaran dan pemecahan masalah sebab hanya memberikan contoh cara memecahkan masalah, memperjelas ide-ide matematika, mengajukan serangkaian pertanyaan dan memberikan solusi. Setelah itu memberikan pekerjaan rumah pada siswa menurut soal yang menyerupai contoh soal guru (Kartika Dewi et al., 2019).

Ketika teknik pembelajaran yang kurang kreatif dan tidak berpusat pada siswa diterapkan, kemampuan siswa memecahkan masalah matematika akan menurun. Untuk memfasilitasi pengembangan kreativitas siswa dalam mengatasi permasalahan matematika, sekolah dapat menciptakan model pembelajaran yang lebih inventif dan kreatif menurut kurikulum yang sesuai, khususnya Kurikulum merdeka. Dalam dilaksanakan Kurikulum Merdeka digunakan “pendekatan pembelajaran berbasis proyek di kelas (*project based learning*), model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), model pembelajaran berbasis inkuiri (*inquiry based learning*), model *Discovery learning* (*discovery learning*), dan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).” Di SMP Negeri 1 Denpasar, guru sudah menerapkan pembelajaran inovatif dengan model *problem based learning*. Tertinjau

pula dalam RPP dalam pengembangannya digunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah. Namun misalnya yang diperlihatkan oleh pengalaman praktis di lapangan, pendekatan pembelajaran berbasis masalah belum mampu diterapkan secara maksimal. Alasan dianggap di bawah standar diartikan sebab sintaksis model pembelajaran berbasis masalah belum sepenuhnya diterapkan. Fase 1 (mengorientasikan siswa pada masalah) dan 4 (mengembangkan serta menyajikan hasil karya) terdiri dari sintaksis yang sedang dibahas. Pada fase 1, Permasalahan yang kaitannya dengan kehidupan nyata pada siswa tidak diberikan oleh guru. Guru biasanya mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang kaitannya dengan teori yang hendak mereka ajarkan. Selain itu, pada fase 4, guru tidak mendorong siswa untuk menerapkan konsep secara universal, sehingga mengakibatkan kurangnya persiapan siswa menangani masalah matematika. Lebih lanjut, rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa diyakini rendahnya tingkat efikasi diri ataupun rasa percaya diri.

Menurut sejumlah hasil penelitian, rendahnya tingkat kepercayaan diri pada siswa terhadap kemampuannya memecahkan suatu masalah matematika yakni satu diantara hal yang berkontribusi terhadap buruknya kemampuan pemecahan masalah mereka (Badriyah & Sopiany, 2023). Subaidi (2016) menyatakan sebagian besar siswa masih dikategorikan mempunyai suatu efikasi diri yang rendah. Hal itu diperlihatkan dengan kecenderungan menyerah ketika mempelajari sesuatu yang baru ataupun memecahkan suatu kesulitan. Berikutnya dilaksanakan penelitian Damianti & Afriansyah, (2022) *self-efficacy* menentukan kemampuan seseorang dalam menyelesaikan pekerjaan dan mencari solusi atas permasalahan. Selain itu disebutkan

efikasi diri seseorang mempunyai peranan terhadap kemampuannya untuk berhasil dalam matematika, khususnya dalam menyelesaikan tugas dan menyelesaikan permasalahan matematika. Lebih lanjut penelitian Tampubolon & Sittompul tahun 2022 memperlihatkan model pembelajaran digunakan guru di kelas yang masih kurang menarik dan tidak melibatkan siswa pada pembelajaran matematika sehingga siswa kurang aktif memecahkan masalah, inilah menyebabkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. kemampuan.

Hasil dari survei *Program for International Student Assessment (PISA) 2022*, Indonesia ada di peringkat 68 dalam skor; matematika (379), sains (398), serta membaca (371). Studi ini menilai kinerja siswa berusia lima belas tahun dalam sains, matematika, dan membaca. PISA 2022 lebih menekankan pemikiran matematis dibanding penilaian sebelumnya, dengan fokus pada kemampuan matematika siswa. Mempertimbangkan laporan *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022* dirilis pada *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)*, Rata-rata kemampuan berhitung anak sekolah di Indonesia diperkirakan akan menurun pada tahun 2022. Menurut PISA, bakat matematika diartikan “kemampuan merumuskan, menerapkan, dan menafsirkan konsep-konsep matematika dalam berbagai konteks untuk mengkarakterisasi, meramalkan, dan menjelaskan fenomena.” Dibanding dengan hasil tes PISA yang dilaksanakan pada tahun 2015 dan 2018, nilai bakat matematika siswa Indonesia pada tahun 2022 lebih rendah yakni 366 poin. Selaras dengan itu, hasil survei dilaksanakan oleh *The Trend International Mathematics and Science Study (TIMSS)* di Indonesia berada pada peringkat 45 dari

50 negara tahun 2015. Pertanyaan-pertanyaan yang dimasukkan dalam survei TIMSS dibagi menjadi empat kategori: maju, tinggi, menengah, dan rendah. Indonesia berada di peringkat ke-47 dengan proporsi keberhasilan menjawab pertanyaan sejumlah 34%, yang memperlihatkan negara ini masih tergolong rendah dalam jenis pertanyaan tinggi. Data ini memperlihatkan betapa buruknya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa Indonesia (Dewi dkk., 2019).

Mengingat pentingnya pemecahan masalah dalam pendidikan matematika, sehingga dibutuhkan suatu model pembelajaran dalam mendukung proses dan membantu siswa mengembangkan rasa efikasi diri. Dengan metode *Discovery learning*, siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengambil kesimpulan sendiri, sementara guru membimbing mereka untuk membuat asumsi, dengan intuisi, dan dengan proses coba-coba. Keterampilan matematika, khususnya kemampuan memecahkan masalah matematika, diperkirakan dapat ditingkatkan dengan pendekatan *Discovery learning* (Jana & Fahmawati, 2020). *Discovery learning* yakni komponen pembelajaran aktif, menurut Aris Pongtularan (dalam Rahmi et al., 2020), dimana siswa melaksanakan pencarian informasi secara mandiri dan bertanggung jawab, membangun dan menyajikan pengetahuannya menurut materi yang didapatnya, serta memperhatikan kebutuhannya sendiri. Pendekatan *Discovery learning* ini bekerja dengan baik untuk membangun pemahaman siswa serta kemampuan dalam pemecahan masalah dalam matematika. Keterkaitan antara sintaksis model *Discovery learning* dan langkah-langkah pemecahan masalah matematika menjadikan hal itu jelas. langkah-langkah dalam pembelajaran pada model *Discovery learning*: “1) *Stimulation*

(stimulasi/pemberian rangsangan), 2) *Problem Statement* (identifikasi masalah), 3) *Data Collection* (pengumpulan data), 4) *Data Processing* (pengolahan data), 5) *Verification* (pembuktian), dan *Generalization* (menarik kesimpulan).”

Sejumlah penelitian telah mengkaji model *Discovery learning* dalam pendidikan matematika. Satu diantara penelitian yang dilaksanakan oleh Fica Diah (dalam Juliawati dkk., 2019) memperlihatkan dampak model penemuan terbimbing pada kemampuan representasi matematis siswa. Berikutnya penelitian Prasetyo dkk. (2015) memperlihatkan siswa dengan model *Discovery learning* dalam belajar matematika lebih baik dibanding siswa dengan model pembelajaran langsung. Pendekatan *Discovery learning* meningkatkan kemampuan seseorang dengan memecahkan masalah matematika, menurut penelitian Jana & Fahmawati (2020). Menurut hasil penelitian, setiap komponen kemampuan menyelesaikan masalah matematika mendapat nilai lebih tinggi, dengan prestasi belajar yang termasuk dalam kelompok tinggi.

Dalam penelitian yang dilaksanakan Isnawati, dkk (2023) memperlihatkan siswa dengan model *Discovery learning* mempunyai suatu kemampuan pemecahan masalah matematika lebih unggul dibanding siswa dengan model pembelajaran konvensional. Hal itu selaras dengan penelitian Bisri (2018) yang menemukan penggunaan model *Discovery learning* meningkatkan kinerja siswa dengan memungkinkan mereka berlatih memecahkan masalah matematika pada setiap tahap pembelajaran dan memperkuat kemampuan dalam pemecahan masalah mereka. Apalagi penelitian yang dilaksanakan oleh Feby & Khisbiyatul (2018) mengikuti

pengajaran yang dengan metodologi *Discovery learning*, efikasi diri siswa relatif kuat. Hal itu supaya guru dapat melatih anak berpikir, aktif, berkolaborasi, mengemukakan sudut pandang, dan menerapkan daya berpikir dalam mengorganisasikan suatu masalah. Langkah-langkah dalam model *Discovery learning* menawarkan peluang dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis serta efikasi diri.

Menurut uraian tersebut, peneliti ingin mengetahui pengaruh model *discovery learning*, sehingga peneliti ingin melaksanakan penelitian dalam berjudul **“Pengaruh Model *Discovery learning* Terhadap Efikasi diri dan kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Denpasar”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Menurut uraian latar belakang tersebut, sehingga diidentifikasi masalah pada penelitian tertulis:

1. Matematika yakni satu diantara pelajaran cukup sulit.
2. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa relatif rendah.
3. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal ataupun pemecahan masalah dalam matematika serta kurang pemahaman terkait konsep-konsep matematika.
4. Siswa merasa kurang yakin dengan kemampuan yang dipunyai dalam menyelesaikan tugas.

5. Kurang optimal dan kurang tepatnya penerapan model pembelajaran pada proses pembelajaran.

### 1.3 Rumsusan Masalah

Menurut latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan penelitian .

1. “Apakah adanya perbedaan efikasi diri antara siswa yang dibelajarkan dengan model *discovery learning* dan pembelajaran konvensional?”
2. “Apakah adanya perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika antara siswa yang dibelajarkan dengan model *discovery learning* dan pembelajaran konvensional?”
3. “Apakah adanya perbedaan efikasi diri serta kemampuan pemecahan masalah matematika antara siswa yang dibelajarkan dengan model *discovery learning* dan pembelajaran konvensional?”

### 1.4 Asumsi Penelitian

Pada penelitian tertulis adanya sejumlah asumsi sebagai landasan berpikir yakni:

1. Nilai sumatif akhir semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 digunakan sebagai pedoman kesetaraan sampel yang terpilih. Hal itu disebabkan nilai sumatif akhir semester yakni nilai murni siswa, sebab nilai ini belum digabungkan dengan nilai tugas, nilai ulangan harian serta keaktifan siswa

di kelas. Sehingga nilai sumatif akhir semester ini diasumsikan mencerminkan kemampuan siswa yang sesungguhnya.

2. Hasil dari tes kemampuan pemecahan masalah matematika siswa diasumsikan mencerminkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Adapun dasar asumsi diartikan tes yang diubikan telah diuji validitas dan reliabilitasnya.
3. Variabel-variabel lain yakni latar belakang keluarga, jenis pekerjaan orang tua, serta lainnya diasumsikan sama. Dasar dari asumsi yakni sebab variabel-variabel itu berada di luar lingkungan sekolah sehingga variabel-variabel tersebut diluar dari pengamatan peneliti.

### 1.5 Definisi Operasional

Dalam menghindari persepsi yang keliru tentang istilah-istilah pada tulisan ini, maka diperlukan penjelasan dengan istilah.

#### 1. Model *Discovery learning*

Model pembelajaran ini menciptakan situasi belajar melibatkan siswa belajar dengan aktif menemukan konsep serta memecahkan permasalahan. Adanya enam langkah ataupun tahapan dalam penerapan model *discovery learning* ini yakni: 1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan), 2) *Problem Statement* (identifikasi masalah), 3) *Data Collection* (pengumpulan data), 4) *Data Processing* (pengolahan data), 5) *Verification* (pembuktian), dan *Generalization* (menarik kesimpulan).

## 2. Efikasi diri

Efikasi diri diartikan keyakinan seseorang dapat memenuhi kewajiban dan mencapai tujuan mereka sendiri dalam keadaan tertentu. Ada tiga dimensi yang menyusun efikasi diri, yakni : 1) Besaran/tingkat: Dimensi tingkat kaitannya dengan tingkat kompleksitas tugas yang menurut seseorang dapat ditanganinya. (3) Generalitas: Dimensi ini yakni gagasan efikasi diri seseorang tidak terbatas pada keadaan tertentu. (2) Kekuatan: Dimensi tersebut dikaitkan dengan kekuatan penilaian mengenai keterampilan individu.

## 3. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Kemampuan pemecahan masalah matematis diartikan keterampilan berfokus secara khusus pada penyelesaian suatu masalah tertentu; Siswa dituntut untuk memahami situasi ataupun permasalahan yang meliputi identifikasi, evaluasi, dan penerjemahan informasi yang diketahui dan diminta tentang isu ataupun permasalahan tersebut. Ada empat fase, ataupun penanda, untuk kemampuan memecahkan masalah matematika: 1) memahami masalah (*understanding the problem*), 2) merencanakan penyelesaian (*devising a plan*), 3) menyelesaikan masalah (*carrying out the plan*), dan 4) memeriksa kembali (*looking back*).

## 4. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional yakni model pembelajaran sering diterapkan oleh para pendidik pada pembelajaran. Guru dalam penelitian tertulis dalam model pembelajaran berbasis masalah sebagai metode pengajaran reguler mereka. Tujuan dari metode pembelajaran berbasis masalah

diartikan untuk mengembangkan pola pikir ilmiah pada siswa dengan permasalahan dunia nyata sebagai stimulus untuk menerapkan pengetahuan untuk memecahkan masalah serta berpikir rasional, kreatif, analitis, ataupun metodis dengan pemeriksaan fakta empiris. Dari segi dokumen, RPP dan modul pengajarannya dengan model pembelajaran berbasis masalah; Namun begitu, implementasi sintaksis model pembelajaran berbasis masalah secara optimal belum tercapai dalam praktiknya. Guru biasanya mengambil bagian lebih aktif pada proses pembelajaran ketika terjadi di kelas..

#### **1.6 Tujuan Penelitian**

Menurut rumusan masalah tersebut, tujuan dicapai dalam penelitian tertulis.

1. Untuk menguji apakah adanya perbedaan efikasi diri antara siswa yang dibelajarkan dengan model *discovery learning* dan pembelajaran konvensional.
2. Untuk menguji apakah adanya perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika antara siswa yang dibelajarkan dengan model *discovery learning* dan pembelajaran konvensional.
3. Untuk menguji apakah adanya perbedaan efikasi diri serta kemampuan pemecahan masalah matematika antara siswa yang dibelajarkan dengan model *discovery learning* dan pembelajaran konvensional.

## 1.7 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tertulis diharapkan memberikan manfaat bagi pembelajaran matematika baik secara teoritis ataupun secara praktis. Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian tertulis yakni.

### 1.7.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian tertulis diharapkan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya meningkatkan efikasi diri serta kemampuan pemecahan masalah matematika sebagai pembaharuan dari pembelajaran konvensional. Penelitian tertulis memberikan penjelasan yang rinci tentang pengaruh model *discovery learning* terhadap efikasi diri serta kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang sudah teruji secara eksperimental.

### 1.7.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Menurut penelitian tertulis diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang positif sehingga meningkatkan motivasi belajar serta lebih terlibat dalam mata pelajaran matematika. Hal itu juga membantu mereka menjadi lebih percaya diri dan mahir memecahkan masalah matematika, sehingga akan berdampak dalam peningkatan hasil belajar.

#### b. Bagi Guru

Hasil penelitian tertulis dimaksudkan untuk memberikan pedoman bagi para pendidik tentang bagaimana merancang pembelajaran di kelas yang menonjolkan partisipasi aktif setiap siswa. Selain itu, pendekatan *Discovery learning* diharapkan dapat memberikan siswa alternatif dalam pendidikan matematika yang hendak meningkatkan kepercayaan diri serta bakat mereka memecahkan masalah matematika.

c. Bagi Sekolah

Upaya meningkatkan suatu kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, hasil penelitian tertulis dengan memberikan wawasan dan pengalaman bagi pengembangan dan penerapan model *Discovery learning* dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Denpasar.

