

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I dibagi menjadi tujuh bagian, yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Sejak pandemi *Covid-19*, perubahan dan perkembangan pesat terjadi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Perubahan ini menuntut setiap insan pendidikan untuk belajar adaptif. Perubahan ditandai dengan munculnya inovasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang tidak dapat dibendung. Bentuk perubahan ini dapat dilihat dengan pemanfaatan atau penerapan teknologi dalam pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk *offline* maupun *online* atau menggabungkan keduanya.

Adanya perubahan tersebut, sekolah sebagai institusi yang menyelenggarakan pembelajaran menempuh berbagai cara untuk dapat memberikan pelayanan yang terbaik bagi siswa. Pembelajaran *offline*, *onsite*, atau bahkan *blended* terus digalakkan agar siswa tetap mendapatkan hak belajarnya, dengan menyesuaikan situasi dan kondisi di sekolah. Beberapa inovasi yang dimanfaatkan antara lain pembelajaran berbasis *web*, aplikasi, gamifikasi yang diintegrasikan dengan pembelajaran.

Agar pembelajaran tetap terlaksana dan efektif, guru dan siswa harus dalam kondisi prima baik secara fisik maupun psikologis. Faktanya, pergeseran pembelajaran dari *online*, *onsite* bahkan *blended* menyebabkan guru dan siswa

dipaksa untuk memiliki kemampuan adaptasi yang cepat. Berdasarkan observasi di lapangan, peneliti menemukan kondisi dimana siswa mengalami *learning loss*.

Dengan kembalinya siswa ke sekolah, tantangan baru pun bermunculan bagi siswa dan guru untuk beradaptasi lagi dengan situasi dan kondisi di lapangan. Kesiapan siswa secara psikologis dalam mengerjakan tes, waktu belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi ruang kelas, beban belajar siswa, pelaksanaan pembelajaran yang kembali menggunakan metode secara konvensional merupakan sekian banyak faktor yang mempengaruhi motivasi, kemandirian dan hasil belajar siswa. Siswa mengalami penurunan interaksi, kemandirian dan motivasi dalam belajar. Maka, sekolah harus mencari solusi pendidikan yang membantu pemenuhan kebutuhan siswa terutama dalam pembelajaran Matematika.

Matematika sebagai salah ilmu yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, diberikan kepada siswa sejak SD agar siswa dibekali dengan kemampuan berpikir secara logis, sistematis, kreatif, kritis, juga aktif dalam mengatasi permasalahan sehari-hari. Untuk mengembangkan kemampuan tersebut, maka pembelajaran Matematika di sekolah dasar harus disesuaikan dengan minat, tahapan perkembangan dan kebutuhan siswa. Kurikulum 2013 menyatakan tujuan pembelajaran Matematika:

- 1) mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi
- 2) melatih kemampuan pemecahan masalah secara sistematis
- 3) meningkatkan hasil belajar siswa yang tinggi
- 4) membentuk kemampuan siswa dalam mengungkapkan ide-ide dalam bentuk penulisan karya ilmiah, dan

5) membangun karakter siswa ke arah yang baik.

Tujuan pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar antara lain mengenal angka, operasi hitung sederhana, pengukuran dan bidang.

Terdapat cukup banyak konsep yang ada di dalam Matematika yang menjadi dasar dalam kehidupan. Konsep-konsep dalam pembelajaran tersebut didesain agar sejalan dengan penetapan tujuan pembelajaran dalam Kurikulum 2013. Namun, dalam pelaksanaannya, masih ditemukan pandangan-pandangan yang menjadi penyebab Matematika masih dianggap sulit.

Pandangan bahwa Matematika selalu berkutat dengan angka-angka, rumus dan perhitungan yang panjang. Arikunto (2005, 162) mengatakan soal Matematika bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan logis serta penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari. Faktanya, ditemukan bahwa siswa masih belum mampu menjawab soal-soal yang membutuhkan penalaran lebih.

Berdasarkan hasil survey singkat pada siswa Kelas 5 SDK XYZ yang dilakukan pada 27 Mei 2022, sebanyak 63,6% siswa menyatakan tidak menyukai soal Matematika. Beberapa alasan yang mendasari, antara lain: kesulitan dalam memahami bahasa, rumus yang rumit dan proses yang panjang untuk menyelesaikan masalah. Ini berdampak pada menurunnya semangat siswa dalam belajar, kemandiriannya untuk mempelajari materi dan berdampak juga pada hasil belajar siswa tersebut.

Selain itu, anggapan Matematika merupakan pelajaran yang sulit karena siswa harus mampu menguasai materi tertentu sebelum mempelajari materi lainnya. Pembelajaran Matematika dikembangkan berdasarkan materi atau informasi yang dipelajari pada tingkat pendidikan atau topik sebelumnya. Materi tersebut sebagai

materi prasyarat atau yang sering dikenal sebagai *prerequisite knowledge*. Jika seorang siswa tidak memiliki informasi atau pemahaman dasar akan materi yang hendak dipelajari pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi, maka menjadi persoalan baru bagi guru. Guru dihadapkan pada pilihan untuk melakukan perbaikan atau memberikan pembelajaran materi baru yang tidak dipahami oleh siswa. Dengan waktu yang terbatas, siswa dan guru tidak dapat menyelesaikan seluruh muatan materi dalam satu kali pertemuan. Tidak jarang ditemukan beberapa siswa mengalami ketertinggalan dalam memahami pelajaran di kelas. Oleh karena itu, siswa membutuhkan waktu lebih banyak untuk belajar di rumah maupun di sekolah.

Dalam pembelajaran Matematika, penyampaian materi dilakukan secara singkat mengacu pada kompetensi yang diperlukan dengan waktu yang terbatas. Konsep abstrak yang diajarkan oleh guru membuat siswa gagal melihat relevansi pembelajaran Matematika dan mengingat materi yang dipelajari. Kegagalan ini berdampak pada menurunnya motivasi dan kecenderungan siswa untuk mengulang kembali pelajaran rendah terutama dalam pembelajaran Matematika. Efek yang dirasakan adalah keaktifan siswa di dalam pembelajaran semakin menurun yang berlanjut pada penurunan penguasaan konsep belajar siswa. Siswa memerlukan pembelajaran yang tidak hanya menantang tetapi juga menarik, misalnya: dengan menggunakan *game*, gambar, *video* dan lain-lain.

Selanjutnya, tidak jarang ditemukan dalam kelas, terdapat siswa yang memiliki pemahaman negatif bahwa mereka tidak cukup pintar atau mampu dalam Matematika. Sikap bahwa tidak cukup pintar dalam Matematika nyatanya “diwariskan” dari generasi ke generasi sehingga menjadi satu hal lumrah apabila

orang tua tidak cukup pintar dalam Matematika, maka anaknya pun juga sama. Anggapan bahwa siswa pintar akan sangat mudah memahami Matematika juga sering ditemukan dalam keseharian di kelas. Sikap ini berdampak pada keinginan siswa untuk tidak mempelajari hal baru. Maka, kondisi ini menjadi tantangan bagi guru dalam menghadapi kurangnya kepercayaan diri siswa dalam memahami pelajaran Matematika. Willis (2010, 6-7) mengatakan adanya pandangan negatif terhadap Matematika berdampak pada munculnya berbagai konsekuensi. Konsekuensi yang dimaksud, antara lain: stres, motivasi rendah, partisipasi dalam pembelajaran menurun, toleransi terhadap tantangan melemah, kegagalan dalam mengikuti pembelajaran di kelas, permasalahan dalam tingkah laku, dan pengelakan terhadap materi-materi lain yang menjadi dasar pembelajaran untuk tingkat selanjutnya.

Melalui survei yang dilakukan pada Kelas 5D SDK XYZ di Tangerang, ditemukan bahwa hanya 5 dari 32 atau 15,6% siswa saja yang merasa cukup baik dalam pelajaran Matematika. Ini menandakan masih banyak siswa yang tidak percaya diri akan kemampuan Matematikanya. Maka dari itu, siswa diberikan motivasi yang mendukung dalam belajar agar dapat meningkatkan hasil belajar.

Pembelajaran Matematika membutuhkan kesadaran untuk berlatih atau mengulang materi agar dapat benar-benar memahami suatu topik tertentu. Berdasarkan survei singkat yang dilakukan pada tanggal 27 Mei 2022, sebanyak 16 dari 32 siswa Kelas 5 SDK XYZ mengatakan tidak pernah mengulang lagi materi yang sudah dipelajari baik sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran. Alasan ini yang mendasari pentingnya pekerjaan rumah atau PR untuk mempelajari suatu materi. Siswa yang tidak mengerjakan PR atau hanya menyalin dari teman akan

mengalami kesulitan ketika mengerjakan tes. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sojanah dan Kencana (2021, 214), telah dijabarkan bukti-bukti yang menyatakan bahwa motivasi dan kemandirian merupakan kunci utama dalam peningkatan kemampuan akademik siswa. Senada dengan Sojanah dan Kencana, Wasiyo (2021, 168) mengatakan bahwa semakin tinggi motivasi siswa dan kemandirian siswa maka semakin tinggi hasil belajar siswa begitu sebaliknya.

Selanjutnya, memiliki siswa dengan tingkat pemahaman yang berbeda-beda merupakan hal yang lumrah ditemukan dalam kelas. Dampak nyata yang terlihat yakni adanya kesenjangan dalam daya serap materi yang harus dikuasai atau persepsi siswa terhadap kemampuannya dalam Matematika. 11 dari 32 atau 34.4 % siswa Kelas 5 SDK XYZ menyatakan tidak begitu mampu dalam Matematika. 16 dari 32 atau 50% siswa Kelas 5 itu menyatakan tidak begitu yakin dengan kemampuannya dalam Matematika. Maka, guru harus mampu menentukan langkah tepat untuk memenuhi kebutuhan masing-masing individu di dalam kelas.

Akhirnya, dengan memperhatikan situasi dan kondisi, sekolah mulai mengadakan pembelajaran secara tatap muka. Berdasarkan observasi dalam kelas, siswa mulai beradaptasi dengan pembelajaran. Antusiasme dirasakan oleh siswa karena mereka dapat bertemu dengan teman sebaya. Namun, respon dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih tetap minim.

Untuk memaksimalkan pembelajaran, baik siswa maupun guru secara tidak langsung dituntut untuk belajar secara mandiri, bertanggungjawab terhadap setiap tugas dan pembelajaran yang dilakukan. Kemendikbud dalam peraturannya menyatakan tujuan utama pendidikan adalah untuk menjadikan siswa harus

mandiri. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 menyatakan tujuan pendidikan adalah untuk membangun dan membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta mencerdaskan kehidupan bangsa untuk melatih dan menghasilkan siswa yang taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, dengan potensi dan kemampuan budi pekerti yang luhur, sehat, berwawasan luas, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Maka, guru dan siswa perlu didukung dalam melaksanakan setiap aktivitas pembelajaran dengan penggunaan alat bantu atau media yang dapat memfasilitasi siswa dan guru untuk termotivasi belajar secara mandiri.

Berdasarkan situasi tersebut, penerapan model pembelajaran *blended learning* dengan bantuan *e-learning* menjadi salah satu alternatif solusi agar pembelajaran Matematika tetap terlaksana dan siswa tetap mendapatkan pemahaman yang cukup akan materi yang dipelajari. Hal ini didukung dengan adanya penelitian yang menyatakan bahwa motivasi dan kemandirian dapat ditingkatkan melalui penggunaan *e-learning*. Salah satu penelitian oleh Adawiyah (2021, 79) yang menjabarkan peningkatan motivasi melalui penggunaan aplikasi *Google Classroom* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar dan kemandirian siswa.

Berdasarkan data penilaian pembelajaran Matematika, ditemukan bahwa adanya penurunan konsep yang berdampak pada ketidakstabilan hasil belajar. Waktu yang terbatas, materi yang padat membuat guru tidak mampu menyampaikan pembelajaran secara maksimal dan siswa tidak mampu menyerap materi dengan baik. Pada materi pembelajaran tertentu, misalnya siswa dapat memperoleh hasil yang memuaskan atau justru sebaliknya. Seringkali siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), namun pada kesehariannya siswa tidak dapat

menjelaskan secara detail prosesnya dalam memperoleh jawaban. Maka, menjadi sebuah pertanyaan besar bagi guru apakah siswa benar-benar memahami konsep pembelajaran yang diberikan atau tidak. Guru perlu memastikan bahwa siswa benar-benar memahami konsep dasar pembelajaran Matematika.

Agar guru dapat mengetahui kemampuan siswa maka diperlukan media pendukung untuk dapat memantau dan melihat sejauh mana keterpakaian pembelajaran Matematika di dalam maupun di luar pembelajaran. Untuk tujuan tersebut maka dapat diatasi melalui penggunaan model pembelajaran *blended learning* berbantuan *e-learning* yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.

Sejatinya, *e-learning* sudah digalakan sejak tahun 1960 (Fernández-Manjón dkk (2007, 4). Namun, pemanfaatannya benar-benar dirasakan saat pandemi menyerang. Berbagai jenis *platform* untuk *e-learning* bermunculan seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, dan *MOODLE* serta didukung dengan *website* pembelajaran yang lainnya. Nuriansyah (2020, 61) menyatakan penggunaan *e-learning* akan sangat efektif jika memenuhi unsur-unsur esensial dalam pembelajaran, yaitu: adaptabilitas, interaktivitas dan refleksi. Jika dipadukan dengan lingkungan belajar, unsur-unsur tersebut akan menghasilkan pembelajaran yang baik karena dapat beradaptasi dengan gaya belajar siswa, fleksibilitas, dan pengalaman belajar, yang menghasilkan perasaan positif bagi siswa. *E-learning* memudahkan siswa dalam mendapatkan sumber belajarnya, bahan belajar secara mandiri tanpa terhalang jarak dan waktu.

Dari sejumlah media *e-learning* yang ada, KooBits digunakan khusus untuk pembelajaran Matematika. KooBits ini bertujuan untuk mendukung siswa memahami Matematika dengan konsep belajar secara mandiri dimana saja dan

kapan saja. KooBits sudah digunakan pada Kelas 5 Sekolah Dasar XYZ namun penggunaannya untuk siswa belum maksimal.

Menurut data laporan penggunaan KooBits pada dua kelas jenjang Kelas 5 tahun pelajaran 2021/2022, terdapat perbedaan prosentase siswa dalam mengakses KooBits pada enam bulan terakhir, seperti yang terlihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Data Akses KooBits Siswa

Bulan	5D	5E
Januari 2022	88%	100%
Februari 2022	21%	31%
Maret 2022	0%	13%
April 2022	85%	93%
Mei 2022	50%	58%
Juni 2022	62%	53%

Data pada Tabel 1.1 di atas terlihat penggunaan KooBits untuk pembelajaran Matematika mengalami penurunan dan peningkatan hanya pada bulan tertentu saja. Pada bulan Januari dan April, misalnya penggunaan KooBits mencapai puncak prosentase yang cukup tinggi dikarenakan adanya pelaksanaan ulangan Matematika dan penugasan menggunakan KooBits. Sementara itu, pada bulan Februari dan Maret, akses penggunaan KooBits menurun drastis. Fenomena ini menunjukkan bahwa KooBits, belum digunakan dengan maksimal oleh guru untuk memfasilitasi pembelajaran dan siswa terutama untuk tujuan penguasaan konsep juga latihan-latihan untuk menguatkan pemahaman akan konsep Matematika.

Berlandaskan permasalahan di atas, *e-learning* sebagai salah satu alternatif yang dapat mengatasi kesulitan guru dan siswa mengatasi keterbatasan dalam pembelajaran Matematika. Dalam prakteknya, proses belajar mengajar dapat menggabungkan pembelajaran secara tatap muka dan secara digital, atau dengan kata lain secara *blended/hybrid*. Oleh karena itu, peneliti akan menganalisis apakah melalui penerapan pembelajaran *blended learning* berbantuan KooBits dapat

meningkatkan motivasi, kemandirian dan hasil belajar Matematika siswa Kelas 5 Sekolah Dasar XYZ, Tangerang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan pada latar belakang, ditemukan beberapa masalah yang menjadi dasar dilakukan penelitian ini, sebagai berikut:

Pertama, pergeseran pembelajaran dari *online* ke *onsite* atau bahkan *blended* mempengaruhi motivasi dan kemandirian siswa untuk belajar Matematika. Kondisi pandemi *Covid-19* yang masih belum berakhir hingga saat ini menyebabkan sekolah melakukan penyesuaian terhadap jalannya pembelajaran seperti mengurangi jam belajar dan beban belajar. Selain itu, sekolah juga menempuh berbagai cara yang bertujuan agar siswa tetap mendapatkan layanan pendidikan.

Kedua, keterbatasan waktu belajar dikelas menjadi salah satu tantangan bagi guru. Siswa yang membutuhkan waktu lebih banyak untuk memahami materi akan tertinggal dengan siswa yang memiliki daya serap pengetahuan yang cepat. Maka, pelajaran Matematika masih dianggap menakutkan siswa. Adanya sikap dan pola pikir yang tertanam bahwa pelajaran Matematika itu sulit membuat siswa terjerat dengan pandangannya dan enggan untuk belajar. Pandangan ini lantas berdampak pada keyakinan siswa akan kemampuan yang dimiliki dalam dirinya juga kegagalan dalam melihat relevansi pembelajaran Matematika untuk kehidupan sehari-hari.

Ketiga, pandangan bahwa Matematika itu sulit berdampak kemampuan siswa dalam mengingat materi yang pernah dipelajari semakin rendah. Nyatanya, pemahaman akan *prerequisite knowledge* menjadi sangat penting bagi siswa agar dapat mengikuti pembelajaran yang menuntut kemampuan pemahaman ekstra. Rendahnya kemandirian untuk mengulang dan mengingat kembali materi yang

pernah dipelajari sebelumnya menjadi tantangan bagi guru untuk melanjutkan pembelajaran. Guru berjabaku dengan waktu pelaksanaan pembelajaran yang masih terbatas. Akibatnya, dapat dipastikan adanya kesenjangan pemahaman materi dalam suatu kelas. Kesenjangan ini ini kemudian berdampak pada menurunnya motivasi dan keinginan siswa dalam belajar Matematika.

Keempat, Matematika masih menjadi pelajaran yang banyak tidak digemari karena stigma bahwa Matematika sebagai salah satu pelajaran yang tersulit. Siswa kesulitan memahami soal-soal Matematika terutama terhadap bentuk soal Matematika. Untuk dapat menguasai Matematika, diperlukan dorongan dan keigian untuk mengulang atau berlatih agar benar-benar menguasai suatu materi tertentu. Siswa yang kehilangan konsentrasi, motivasi menurun mempengaruhi hasil belajar Matematika.

Kelima, berdasarkan pengamatan di lapangan, siswa mengalami *learning loss*. Hal ini dapat dilihat dari ketidakstabilan hasil belajar pada nilai ulangan sebelumnya. Ditemukan cukup banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini mendorong peneliti untuk berusaha meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan KooBits baik itu di kelas maupun di luar kelas.

Keenam, pemanfaatan *e-learning* khusus untuk pembelajaran Matematika yang kurang maksimal. Berdasarkan laporan bulanan pada salah satu jenis *e-learning* yang digunakan, ditunjukkan bahwa *e-learning* hanya akan dipakai untuk keperluan tertentu seperti penugasan dan tes.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan agar peneliti berfokus kepada permasalahan, tujuan dan manfaat yang diperoleh dari kajian yang diteliti. Penelitian ini berfokus pada perbedaan motivasi, kemandirian dan hasil belajar dalam pembelajaran Matematika siswa melalui model pembelajaran *blended learning* berbantuan KooBits.

1.4 Rumusan Masalah

Terdapat tiga rumusan masalah dalam penelitian ini, yakni:

- 1) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar pada kelas yang menerapkan pembelajaran Matematika berbantuan KooBits (Kelas Eksperimen) dengan kelas yang tidak menerapkan (Kelas Kontrol)?
- 2) Apakah terdapat perbedaan kemandirian belajar pada kelas yang menerapkan pembelajaran Matematika berbantuan KooBits (Kelas Eksperimen) dengan kelas yang tidak menerapkan (Kelas Kontrol)?
- 3) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas yang menerapkan pembelajaran Matematika berbantuan KooBits (Kelas Eksperimen) dengan kelas yang tidak menerapkan (Kelas Kontrol)?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai respon atas permasalahan di atas adalah untuk:

- 1) membuktikan adanya perbedaan motivasi belajar pada kelas yang menerapkan pembelajaran Matematika berbantuan KooBits dengan kelas yang tidak menerapkan pembelajaran berbantuan KooBits (konvensional).

- 2) membuktikan adanya perbedaan kemandirian belajar pada kelas yang menerapkan pembelajaran Matematika berbantuan KooBits dengan kelas yang tidak menerapkan pembelajaran berbantuan KooBits (konvensional).
- 3) membuktikan adanya perbedaan hasil belajar pada kelas yang menerapkan pembelajaran Matematika berbantuan KooBits dengan kelas yang tidak menerapkan pembelajaran berbantuan KooBits (konvensional).

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Terdapat dua manfaat dalam penelitian ini yang diharapkan memberikan kontribusi terhadap pembelajaran di kelas antara lain manfaat teoritis dan praktis.

1.6.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis bagi tenaga pendidik untuk memperkaya pengetahuan akan penggunaan *blended learning* berbantuan KooBits dalam pembelajaran Matematika. Peneliti lain dapat menggunakan hasil penelitian pada bagian saran untuk tindak lanjut yang berkaitan dengan evaluasi hasil belajar siswa melalui pembelajaran *blended-learning* berbantuan KooBits.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini mencakup tiga aspek yang terlibat aktif dalam pembelajaran daring ini yakni siswa, guru, sekolah dan orang tua.

- 1) Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 5

Siswa dapat memanfaatkan penggunaan KooBits secara optimal baik dalam kelas maupun di luar kelas untuk berlatih dan meningkatkan pemahaman akan konsep tertentu dalam pembelajaran Matematika. Pembelajaran Matematika menggunakan KooBits dapat memberikan pengalaman belajar yang fleksibel

2) Guru

Sekolah juga dapat mendukung guru dan siswa melalui optimalisasi penggunaan KooBits. Guru dapat memanfaatkan penggunaan KooBits untuk melatih kemandirian belajar dan meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

3) Sekolah

Sekolah sebagai penyelenggara pendidikan, dapat mempertimbangkan atau mengambil kebijakan dalam pelaksanaan pembelajaran baik secara *offline*, *online* dan atau *blended* menggunakan KooBits khusus untuk pembelajaran Matematika.

4) Orang Tua

Penelitian ini diharapkan memberikan kesempatan bagi orang tua dalam mengambil kebijakan mengenai penggunaan KooBits untuk pembelajaran Matematika bagi anak.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini dibagi dalam lima bagian, sebagai berikut:

Bab I berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah yang mendasari penelitian ini, identifikasi masalah yang ditemui, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Latar belakang menjelaskan tentang sebab-akibat mengenai tantangan dalam pembelajaran Matematika yang layak untuk diteliti. Latar belakang kemudian dirampingkan dengan mengidentifikasi lebih spesifik mengenai permasalahan yang diteliti. Selanjutnya, identifikasi masalah menjadi dasar dirumuskan tiga permasalahan yang akan

diteliti. Tujuan penelitian dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah dan menemukan manfaat dari penelitian ini.

Bab II berisi deskripsi teoritik. Peneliti menjabarkan teori-teori yang berkaitan dengan variabel pada penelitian ini. Teori-teori yang dimaksud antara lain teori motivasi, teori kemandirian, teori hasil belajar, KooBits, rangkuman hasil penelitian yang relevan, kemudian dirangkum dalam kerangka berpikir.

Bab III mencakup rancangan penelitian, tempat, waktu, dan subjek penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampling, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan hipotesis statistik.

Bab IV merupakan diskusi dan pembahasan. Bab ini berisi deskripsi data, pengujian persyaratan analisis, pengujian hipotesis dan pembahasan, keterbatasan penelitian dan diskusi.

Bab V berisi kesimpulan dan saran. Dalam bab ini, peneliti merangkum jawaban atas rumusan masalah pada bagian pendahuluan dan saran bagi penelitian berikutnya. Dalam bab ini dipaparkan jawaban atas pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini. Saran-saran diberikan dengan harapan dapat memberikan pandangan baru dan manfaat dalam pembelajaran di kelas, dan dapat ditindak lanjuti agar penelitian ini dapat bermanfaat.