

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada era revolusi industri 4.0 dan *Society 5.0* bentuk pembelajaran harus berubah menjadi pembelajaran berbasis digital (Arifin, 2020) Pada era ini pendidikan tidak hanya terfokus pada keterampilan membaca, menulis, dan berhitung, namun pendidikan juga harus mempersiapkan siswanya untuk memiliki keterampilan literasi data, teknologi, dan sumber daya manusia (Wahyudin, 2020). Selain itu keterampilan lain yang wajib dimiliki oleh sumber daya manusia pada abad ini adalah 4C yakni *Critical Thinking and Problem Solving, Communication, Collaboration, Creativity and Innovation*. Agar membentuk sumber daya manusia dengan keterampilan-keterampilan tersebut, perlunya perubahan pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada setiap masa tentunya berbeda karena menyesuaikan dengan output pendidikan yang dibutuhkan. Menurut Trilling dan Hood (dalam Arifin, 2020) untuk menciptakan sumber daya manusia yang sesuai dengan keterampilan yang dibutuhkan pada abad 21 maka dalam proses pembelajaran guru harus menjadi fasilitator, guru sebagai teman belajar, belajar berpusat pada siswa, belajar lebih *flexible* dan sesuai dengan kebutuhan, belajar berbasis project (*project problem*) dan masalah (*Problem Based*), nyata, proses, dan refleksi, inquiry dan design menemukan (*Discovery*), *collaborative*, fokus pada permasalahan sosial dan pembelajaran lebih kreatif.

Adapun upaya yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia untuk menghadapi era industri 4.0 yakni dengan meningkatkan kompetensi sumber daya manusia melalui program *link and match* antara bidang pendidikan dan industri, dengan harapan sumber daya manusia yang dihasilkan mampu memiliki kompetensi yang dibutuhkan industri. Pada saat ini pemerintah sedang melancarkan program pembelajaran yang berorientasi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi. program ini merupakan

upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan kualitas.

Melalui pengembangan kurikulum 2013 Pemerintah berupaya menyiapkan siswa yang memiliki keterampilan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Sudewi et al., 2014). Adapun perubahan paradigma pembelajaran di kelas yang menjadi tuntutan pendidik pada implementasi Kurikulum 2013 yang harus pendidik perhatikan diantaranya : 1) Pembelajaran mengharuskan siswa untuk mencari tahu sendiri sumber belajar yang tersedia dimana pun dan kapan pun; 2) Pembelajaran diarahkan agar siswa mampu merumuskan masalah dengan melatih keterampilan bertanya; 3) Pembelajaran diarahkan untuk memotivasi siswa dan melatih berpikir analitis; 4) Pembelajaran menekankan pentingnya kerjasama dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah, sehingga dapat mengkomunikasikan informasi yang dihasilkan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat kurikulum dan Perbukuan Tahun 2014, 2014)

Pengembangan kurikulum tersebut merupakan upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia dalam bidang pendidikan. Karena jika dilihat dari *Global Talent Competitiveness Indeks* (GTCI) tingkat daya saing sumber daya di Indonesia masih sangat rendah dibandingkan dengan negara ASEAN lainnya. *Global Talent Competitiveness Indeks* (GTCI) merupakan peringkat daya saing dari berbagai negara berdasarkan pada kemampuan sumber daya manusia yang dimiliki negara tersebut. Pada tahun 2020 *Global Talent Competitiveness Indeks* (GTCI) menunjukkan data daya saing bakat berdasarkan 6 faktor diantaranya adalah : 1) *Enable* (lingkungan yang menciptakan iklim yang menguntungkan bagi bakat untuk berkembang dan berkembang); 2) Menarik (kemampuan untuk menarik bakat); 3) Tumbuh (kemampuan untuk menumbuhkan bakat); 4) Mempertahankan (kemampuan untuk mencapai bakat); 5) Keterampilan VT (Keterampilan Kejuruan dan Teknis), dan 6) Keterampilan GK (Keterampilan Pengetahuan Global. Berikut merupakan

urutan negara-negara di ASEAN dalam *Global Talent Competitiveness Indeks* (GTCI) pada tahun 2010 :



Sumber : *Global Talent Competitiveness Indeks* (GTCI)

Gambar 1. 1 Hasil GTCI 2020

Jika dilihat dari data diatas dapat diketahui bahwa daya saing sumber daya Indonesia berada pada urutan ke enam dari sepuluh negara di ASEAN. Hal ini mengindikasikan bahwa masih rendahnya kemampuan atau talenta yang dimiliki oleh sumber daya manusia di Indonesia. Bukti lain rendahnya kemampuan belajar sumber daya manusia masih rendah ditunjukkan melalui penelitian TIMSS (*Trends in Mathematics and Science Study*) yang dilakukan oleh International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA) yaitu sebuah asosiasi internasional yang bertujuan menilai hasil belajar suatu negara. TIMSS dilakukan secara rutin setiap empat tahun sekali. Indonesia sendiri menjadi salah

satu negara yang menjadi objek pada penelitian TIMSS pada empat periode terakhir yaitu pada tahun 2003, 2007, 2011, dan 2015.

Pada tahun 2003 Indonesia berada pada peringkat 35 dengan jumlah peserta sebanyak 46 negara apapun jumlah rata-rata skor Indonesia 411 sedangkan rata-rata skor internasional 467. Tahun 2007, peringkat Indonesia berapa 36 dari 49 negara dengan rata-rata skor 397 dari rata-rata skor internasional 500. Indonesia tahun 2011 pada hasil TIMSS berapa pada peringkat 38 dari 42 negara dengan jumlah rata-rata skor 386 dari rata-rata skor internasional 500. Sedangkan pada tahun 2015, Indonesia berada pada peringkat 44 dari total 49 negara dengan rata-rata skor 397 sedangkan rata-rata skor internasional 500. Adapun kriteria pencapaian peserta dalam survei tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Low*: mengukur keterampilan sampai *level knowing* (400)
2. *Intermediate*: mengukur keterampilan sampai *level applying* (475)
3. *High*: mengukur keterampilan sampai *level reasoning* (550)
4. *Advance*: mengukur keterampilan sampai *level reasoning* dengan *incomplete information* (625)

Dari peringkat dan rata-rata skor Indonesia pada hasil penelitian TIMSS diketahui bahwa kualitas pendidikan Indonesia berada pada level rendah berdasarkan benchmark internasional TIMSS. Selain penelitian TIMSS, hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* juga dapat dijadikan acuan kualitas pendidikan di Indonesia. PISA sendiri merupakan survei yang dilakukan oleh *The Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* yang menilai hasil belajar berupa kemampuan literasi, matematika, dan sains. Pada hasil PISA 2018, Indonesia berada pada peringkat ke-44 dari 79 negara. Pada kemampuan literasi, Indonesia berada pada peringkat ke 74 dengan skor rata-rata 371. Lalu pada kategori matematika, Indonesia berada pada peringkat 73 dengan skor rata-rata 379. Terakhir dalam kategori sains Indonesia berada pada peringkat 71 dengan skor rata-rata 396.

Kurikulum 2013 yang diterapkan saat ini salah satu tujuannya adalah untuk menyiapkan sumber daya manusia dengan bekal berbagai macam keterampilan yang dibutuhkan di masa yang akan datang, salah satunya adalah keterampilan

pemecahan masalah. Menurut Karatas & Baki (2013) pemecahan masalah adalah keterampilan hidup yang sangat penting karena melibatkan serangkaian proses termasuk menganalisis, menafsirkan, penalaran, memprediksi, mengevaluasi dan merenungkan. Keterampilan pemecahan masalah sangat penting dimiliki setiap siswa dalam proses pembelajaran, tujuannya agar siswa terlatih dalam berpikir dan memiliki nalar untuk membuat kesimpulan (Arfiana Wahyu & Harjono, 2020) serta siswa mampu untuk memecahkan masalah yang dihadapi berdasarkan kompetensi ilmu yang dimilikinya.

Keterampilan pemecahan masalah sendiri merupakan aspek berpikir tingkat tinggi yang harus dilatih agar mampu merumuskan. Pemecahan masalah dapat ditunjukkan siswa dalam memahami dan memilih strategi pemecahan masalah untuk menyelesaikan permasalahan (Yusri, 2018). Keterampilan pemecahan masalah merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat yang harus dimiliki oleh setiap siswa untuk menghadapi tantangan zaman yang terus semakin meningkat. Pada perkembangan zaman yang semakin maju, pendidikan harus pula berkembang dan ikut berperan penting dalam era global. Sekolah dan guru harus mampu memberikan fasilitas yang dibutuhkan oleh siswa pada saat proses pembelajaran agar memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi, sehingga memiliki penguasaan ilmu pengetahuan yang luas sehingga siswa dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing secara global.

Untuk memiliki keterampilan pemecahan masalah yang baik, siswa harus memiliki banyak pengalaman dalam memecahkan berbagai masalah. Dalam usaha meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada siswa guru harus memiliki juga harus memiliki keterampilan dalam memilih serta menggunakan model atau metode pembelajaran yang sesuai. Namun sayangnya salah satu penyebab rendahnya keterampilan pemecahan masalah di Indonesia adalah proses pembelajaran yang masih kurang baik, terbukti dengan banyaknya masalah dalam proses pembelajaran di Indonesia, seperti proses pembelajaran masih berpusat pada guru, beberapa penelitian seperti Suryani et al.,(2020), Rosardi & Zuchdi, (2014), Septiani et al., (2018) menemukan fenomena guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran. Pembelajaran

Nida Nurhasanah, 2022

STUDI KOMPARASI EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH

(Systematic Literature Review)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

seperti ini hanya akan menghasilkan pembelajaran yang bersifat hafalan, karena siswa hanya menjadi penerima ilmu dan tidak terdapat ruang untuk siswa dalam mengembangkan pikirannya. Metode lain yang sering digunakan terutama oleh guru senior adalah metode tanya jawab yang menghasilkan hanya sebagian siswa yang aktif.

Berdasarkan fenomena-fenomena tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi keterampilan pemecahan masalah siswa adalah pemilihan model dan metode pembelajaran yang kurang tepat, yang membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini tentu akan berpengaruh terhadap keterampilan kognitif yang dimiliki oleh siswa. Pembelajaran yang berpusat pada guru memang dapat meningkatkan kognitif siswa, tetapi keterampilan kognitif siswa yang dimiliki dari pembelajaran tersebut hanya sampai pada kemampuan mengerjakan soal-soal pada kategori rendah saja. Berbeda dengan pembelajaran yang mengarah pada peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi, keterampilan kognitif siswa akan mampu menjawab soal-soal yang berada kategori tinggi. Lebih jauh lagi, jika dibiarkan terus seperti itu dikhawatirkan output pendidikan di Indonesia tidak memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dapat membantu dalam menjawab persoalan sehari-hari.

Keterampilan pemecahan masalah tidak dapat tumbuh dengan sendirinya, diperlukannya sarana untuk mengasah keterampilan tersebut agar dapat tumbuh dengan baik. Sarana tersebut dapat disediakan oleh guru melalui proses pembelajaran. Pada hal ini guru memiliki peran yang penting guna mempersiapkan proses pembelajaran dengan sangat baik karena dengan perencanaan belajar yang baik menghasilkan output yang baik pula. Sesuai dengan teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang melainkan melalui tindakan. teori konstruktivisme percaya bahwa proses belajar terjadi karena konstruksi pengetahuan dengan pengalaman nyata, kolaboratif, reflektif, dan interpretasi. Proses membaurkan dan mengaitkan pengalaman yang dimiliki sebelumnya dengan pengalaman baru dapat membuat siswa mampu mengembangkan

Nida Nurhasanah, 2022

STUDI KOMPARASI EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH

(Systematic Literature Review)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengetahuannya. Melalui pendekatan konstruktivistik proses pembelajaran dapat dilakukan melalui pemberian makna pada pengetahuan yang didapatkan oleh siswa melalui pengalamannya.

Pemilihan model dan metode yang digunakan juga sangat penting mengingat John Dewey mengemukakan bahwa belajar tergantung pada pengalaman dan minat siswa sendiri dan topik dalam kurikulum seharusnya saling terintegrasi bukan terpisah atau tidak mempunyai kaitan satu sama lain. Apabila belajar siswa tergantung pada pengalaman dan minat siswa maka suasana belajar siswa akan menjadi lebih menyenangkan dan hal ini akan mendorong siswa untuk berpikir proaktif dan mampu mencari pemecahan masalah, di samping itu kurikulum yang diajarkan harus saling terintegrasi agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan memiliki hasil maksimal. Pembelajaran dikatakan baik apabila guru mengajar bukan hanya memberikan pengetahuan, namun juga menyiapkan situasi yang dapat menggiring siswa untuk berpikir kritis, mampu bekerja sama dalam kelompok dan memiliki keterampilan menyelesaikan berbagai macam masalah yang muncul dalam kelompok (Rosy & Pahlevi, 2015). Untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah diperlukannya proses pembelajaran yang bermakna, dimana pembelajaran difokuskan mengkonstruksi pengetahuan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 22 tahun 2016 tentang standar proses menggunakan 3(tiga) model pembelajaran yang diharapkan mampu membentuk perilaku saintifik, sosial serta mengembangkan rasa ingin tahu. Ketiga model tersebut adalah (1) model pembelajaran *discovery learning*, (2) model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning/PBL*), (3) model pembelajaran berbasis proyek (*Project Problem Learning/PJBL*). Adapun model pembelajaran berlandaskan pemecahan masalah yaitu *problem based learning* dan *discovery learning*. Kedua model tersebut secara spesifik dilaksanakan berdasarkan masalah-masalah yang terjadi dalam masyarakat. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, siswa dapat diminta untuk mengamati, memeriksa maupun memecahkan permasalahan sehingga memperbanyak wawasan siswa. Selain bersamaan dengan itu juga

Nida Nurhasanah, 2022

STUDI KOMPARASI EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH

(*Systematic Literature Review*)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bermaksud memperoleh wawasan yang berhubungan dengan permasalahan yang ada, model ini dikembangkan agar dapat menumbuhkan ketertarikan maupun tanggung jawab peserta didik dalam memecahkan masalah sehari-hari

Problem based learning sendiri merupakan model pembelajaran yang memberikan tantangan pada siswa untuk mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya baik secara individu maupun kelompok (Yusri, 2018). Melalui pembelajaran model *problem based learning* siswa akan diajak untuk berlatih berpikir secara aktif, komunikatif, mencari dan mengolah data, dan menyimpulkan (Fatonah et al., 2016). Masalah yang digunakan dalam proses pembelajaran digunakan untuk menarik rasa ingin tahu siswa sehingga mampu berpikir secara kritis, analitis serta memaksimalkan penggunaan sumber dan media belajar. Pada dasarnya model ini digunakan untuk melatih keterampilan memecahkan masalah melalui langkah-langkah yang sistematis. Melalui proses pemecahan masalah siswa mengalami proses belajar.

Adapun model pembelajaran lain yang juga diduga mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa yaitu model pembelajaran *discovery learning*, model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengupayakan pengembangan pemahaman konseptual berbasis pengalaman langsung (Mulyani, 2017). Jerome Bruner yang menyebutkan bahwa *discovery learning* adalah pembelajaran terbaik yang membuat siswa dapat memahami konsep, arti, serta hubungan, melalui proses intuitif yang menghasilkan kesimpulan (Abdurakhman & Rusli, 2015). Siswa yang terbiasa dengan *discovery learning* akan memiliki keterampilan dan teknik dalam pekerjaan melalui masalah-masalah nyata di dalam lingkungannya (Nurjan, 2016).

Penerapan model pembelajaran *problem based learning* dan *discovery learning* sangat cocok digunakan dalam upaya meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada siswa (Buana & Anugraheni, 2020). Kedua model pembelajaran tersebut sama-sama menggunakan masalah yang ada di lingkungan siswa sebagai bahan ajar diskusi, memfokuskan aktivitas pembelajaran terhadap siswa, sehingga siswa dapat menemukan jawaban atas permasalahan yang

dihadapinya dengan cara melakukan pencarian, penemuan, meneliti serta melakukan pengembangan secara lebih lanjut.

Sudah banyak penelitian yang membahas mengenai pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dan *discovery learning* terhadap keterampilan pemecahan masalah seperti pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Rosy & Pahlevi (2015), Yusri (2018), dan Kadir et al., (2016) yang menyebutkan bahwa model pembelajaran *Problem based learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. Bahkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Mawaddah (2016) menjelaskan lebih lanjut mengenai respon yang diberikan oleh siswa ketika penerapan model *Problem learning* yang dinilai sangat baik.

Selain model pembelajaran *problem based learning* , model lain yang juga mempengaruhi keterampilan pemecahan masalah adalah *discovery learning* seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Jarwan (2018) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran *discovery learning* mampu meningkatkan pemecahan masalah, hal serupa juga dikemukakan oleh Pramaeda & Ningsih (2020), Jana & Fahmawati (2020), dan Laksmiari et al., (2019)

Namun pada beberapa penelitian menunjukkan hasil yang berbeda seperti pada penelitian Septiani et al., (2018) dan Sari et al., (2017) yang menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* kurang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, karena adanya beberapa sebab diantaranya kemampuan awal siswa yang belum diketahui, kebanyakan siswa belum bisa benar- benar memahami masalah yang ada pada soal, siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan pada LKPD. Terlebih ketika tingkat keterampilan pemecahan masalah pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* dan *discovery learning* dikomposisikan pada penelitian Abdi et al., (2021), Tanjung et al.,(2020), Arfiana Wahyu & Harjono (2020), Rini & Wasitohadi (2020), dan Hanifah & Indarini (2021) sepakat bahwa model pembelajaran *problem based learning* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *discovery learning* . Namun pada yang dilakukan oleh Rinaldi & Afriansyah (2019) dan Anifah & Wahyudi (2020)

Nida Nurhasanah, 2022

STUDI KOMPARASI EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH

(*Systematic Literature Review*)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran *Problem based learning* tidak lebih efektif jika dibandingkan dengan model pembelajaran lain. Sejalan penelitian Hanum et al., (2019) model pembelajaran *discovery learning* lebih efektif jika dibandingkan dengan model pembelajaran *problem based learning* .

Dari hasil penelitian terdahulu terdapat perbedaan hasil penelitian yang menjadi *gap research* pada penelitian ini. Sehingga penulis tertarik untuk membahas mengenai efektivitas model pembelajaran *Problem based learning* dan *discovery learning* terhadap peningkatan keterampilan pemecahan masalah dalam berbagai bidang studi pada berbagai jenjang pendidikan dengan cara membandingkan hasil kedua model pembelajaran tersebut melalui metode penelitian *systematic literature review*. Adapun judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah **“STUDI KOMPARASI EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH”**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang diataskan, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana efektivitas model pembelajaran *problem based learning* dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah ?
2. Bagaimana efektivitas model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah?
3. Bagaimana komparasi efektivitas model pembelajaran *Problem based learning* dan *discovery learning* dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penulis berharap dengan penelitian ini, kita dapat beberapa pengetahuan diantaranya :

1. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *problem based learning* dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah.

Nida Nurhasanah, 2022

STUDI KOMPARASI EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH

(*Systematic Literature Review*)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah.
3. Untuk mengetahui komparasi efektivitas model pembelajaran *Problem based learning* dan *discovery learning* dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Pada segi ilmiah, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada ilmu pengetahuan, khususnya mengenai efektivitas perbandingan penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* dan *discovery learning* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada siswa
- b. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penulis selanjutnya yang merasa tertarik dengan topik pembahasan mengenai pembelajaran khususnya mengenai perbandingan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dan *discovery learning* terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan pada pihak sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kompetensi guru terutama pada pemilihan model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada siswa.
- b. Bagi guru, memberikan informasi mengenai model pembelajaran *problem based learning* dan *discovery learning* yang dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada siswa serta dapat dijadikan salah satu alternatif pemilihan model pembelajaran dan menjadikan acuan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* dan *discovery learning*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penelitian skripsi dalam penelitian ini terdiri dari lima bab yaitu sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang penulis dalam melakukan penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur skripsi.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

Bagian bab ini menguraikan mengenai teori-teori, konsep, serta kerangka teoritis mengenai permasalahan yang diteliti.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bagian bab ini merupakan bagian yang bersifat prosedural, diantaranya menentukan objek dan subjek penelitian, metode penelitian, strategi pencarian dan pemilihan data.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian bab ini menyajikan dua hal utama, yakni hasil penelitian berupa hasil pencarian dan pemilihan data serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya.

5. BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bagian bab ini membahas mengenai penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil analisis temuan penelitian, menjelaskan implikasi dari hasil penelitian tersebut serta memberikan rekomendasi.