

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika dikategorikan suatu pembelajaran yang terdapat pada jenjang sekolah dari TK, SD, SMP, SMA, SMK, dan hingga ke perguruan tinggi. Maka dari itu pendidikan salah satu landasan suatu perkembangan dalam diri seseorang, dan pendidikan melibatkan perkembangan sikap, pengetahuan, nilai, dan keterampilannya yang sangat bermakna pada pembelajaran matematika, berdasarkan pembelajaran matematika sebagian satu-satunya mata pelajaran terpenting di sekolah, kemampuannya dalam mempelajari matematika cukup kuat, matematika ilmu dasar yang selalu dipakai terhadap kehidupan sehari-hari pada mata pelajaran matematika wajib ada pada jenjang sekolah terutama salah satunya pada sekolah menengah pertama. Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016, tujuan materi matematika di sekolah menengah pertama (SMP) adalah sebagai berikut:

1. Seorang siswa dapat memahami prinsip pada matematika, dan dapat mendeskripsikan kertekaitan diantara suatu konsep matematika dan juga dapat menerapkan rancangan terhadap logaritma dengan secara *efisien*, teliti, dan juga tepat dalam memecahkan suatu permasalahan dengan berpikir kritis.
2. Dapat menalar pola sifat dari matematika, mengembangkan, mendeskripsikan, memanipulasi matematika, menyusun *argument*, merumuskan bukti, dan pernyataan matematika.
3. Siswa dapat memecahkan masalah dengan berpikir kritis matematis, memahami kemampuan masalah, menyusun model matematika, menyelesaikan model, dan memberi solusi.
4. Mengkomunikasikan *argument*, gagasan dengan diagram, tabel, simbol, atau media lainnya untuk memperjelas masalah matematis dan keadaan (Kemendikbud, 2016)

Mengingat bahwa pelajaran matematika sangat terpenting pada suatu rangkaian terhadap ilmu dalam pengetahuan dan juga teknologi maka dipembelajaran matematika memerlukan kemampuan yang dapat bisa membantu dalam memahami suatu pembelajaran pada matematika dan memiliki tantangan yang akan dihadapi. Dalam hal ini pendidikan yang berkualitas tinggi dapat adanya kemampuan dalam berpikir kritis, sistematis, logis, dan juga kreatif sehingga dapat mampu dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang akan dihadapi.

Berdasarkan jenis kemampuan matematik atau bisa dengan kata lain *hard skills* matematik menurut Hendriana (dalam Darwanto, 2019, hlm. 21) yaitu: 1) kemampuan

pemahaman matematis; 2) kemampuan penalaran matematis; 3) kemampuan pemecahan masalah; 4) kemampuan komunikasi matematis; 5) kemampuan koneksi matematis; 6) kemampuan berpikir logis matematis; 7) kemampuan berpikir kritis matematis; dan 8) kemampuan berpikir kreatif matematis.

Dari 8 kemampuan di atas, kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan oleh siswa dalam mengarah pada pembelajaran materi matematika di dalam kelas. Sebagaimana terdapat suatu tujuan bahwa siswa mampu menyelesaikan suatu masalah dengan berpikir kritis matematis, memahami kemampuan masalah, menyusun model matematika, menyelesaikan model, dan memberi solusi. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman pembelajaran matematika ataupun mengerjakan soal matematika, dari kesulitan tersebut siswa dapat bertanya kepada guru dengan materi yang tidak dipahami ataupun dengan membaca materi secara teliti dan juga pada soal yang diberikan mampu menjabarkan dan menguasai materi untuk dapat menyelesaikan permasalahan pada soal yang diberikan.

Untuk meningkatkan siswa dalam menemukan suatu persoalan, jika seorang siswa membutuhkan suatu kemampuan berpikir, salah satu yang harus disediakan yaitu kemampuan yang harus dimiliki adalah kemampuan berpikir kritis. Menurut Nisak & Hadi (dalam Umam, 2018, hlm. 58) berpikir kritis merupakan kemampuan dengan memberi suatu alasan secara terorganisasi dan dapat mengevaluasi kualitas dalam suatu alasan secara sistematis serta dapat memutuskan keyakinan. Oleh karena itu dengan berpikir kritis membuat siapapun dapat menyajikan masalah dengan cara yang baik dalam bidang akademik maupun kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Tresna *et al.* (2017, hlm. 116) mengatakan bahwa berpikir kritis matematis salah satu kemampuan yang sangat diperlukan oleh peserta didik. Oleh karena itu sangat penting untuk menggunakan kemampuan berpikir kritis matematis untuk menyelesaikan masalah yang ada.

Karena ketika menggunakan kemampuan berpikir kritis matematis untuk menganalisis masalah tertentu secara akurat. Terdapat beberapa karakteristik pada Abad 21 mengenai pembelajaran yang di desain sesuai dengan keterampilan 4C yang meliputi: 1) *Critical Thinking Skill* (keterampilan berpikir kritis), 2) *Creative and Innovative Thinking Skill* (keterampilan kreatif dan inovatif), 3) *Communication Skill* (keterampilan komunikasi), dan 4) *Collaboration Skill* (keterampilan berkolaborasi). Dilihat dari butir yang pertama saling berkaitan dengan pengambilan kemampuan yang diambil yaitu *Critical thinking skill* atau kemampuan berpikir kritis menurut Sugiyarti & Arif (dalam Rosnaeni, 2021, hlm. 4336) dimana siswa dalam kemampuan berpikir kritis berupa

menalar, mengungkapkan, menganalisis, dan menyelesaikan suatu masalah. Pada pembelajaran Abad 21 ini sangat penting untuk menerapkan 4C salah satunya dengan menerapkan kemampuan berpikir kritis matematis untuk melihat siswa yang berkulitas dengan menghadapi suatu tantangan Abad 21.

Menurut Saputra (dalam Girsang, dkk, 2022, hlm. 174) soal tipe PISA merupakan salah satu yang memiliki standar kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil PISA menunjukkan bahwa Indonesia memperoleh skor 379 dari 78 negara menempatkannya pada posisi 72 bidang matematika. Adapun penelitian oleh Rosmalinda (dalam Girsang et al, 2022, hlm.174) menjelaskan tentang menyelesaikan soal-soal PISA pada kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP bahwa kemampuan berpikir kritis matematis siswa masih tergolong rendah dengan mendapatkan presentase 58,1%. Dengan hasil bahwa kemampuan berpikir kritis masih di sekolah SMP masih dikatakan rendah.

Selain harus memiliki kemampuan tertentu, guru juga harus memastikan bahwa siswanya memiliki kualitas afektif penting yang disebut *self-confidence*. Ada ayat dalam Al-Qur'an yang membahas tentang percaya diri, yaitu:

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

“Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman”. (Ali Imran: 139)

Dari ayat diatas nampak bahwa orang yang percaya diri disebut sebagai orang yang tidak takut dan juga sedih dalam mengalami kegelisahan termasuk orang yang beriman dan juga istiqomah. Adapun dalam peribahasa sunda yang berkaitan dengan pentingnya kepercayaan diri dalam diri individu yaitu: **“mun teu ngakal moal ngakeul, mun teu ngarah moal ngarih, mun teu ngoprék moal nyapék”** memiliki arti bahwa jika seseorang tidak mau berusaha maka dia tidak akan memenuhi kebutuhannya, dari peribahasa yang terkandung di atas agar di ingatkan untuk selalu percaya diri pada diri sendiri dan selalu berusaha dengan kemampuan yang dimiliki. Dengan adanya proses pembelajaran aspek afektif perlu diperhatikan, karena pemikiran siswa saling berkaitan sehingga amat berpengaruh dalam mengambil keputusan. Sedangkan menurut pendapat Guilford (dalam Longkutoy, dkk, 2015, hlm. 94) mengemukakan bahwa *self-confidence* atau kepercayaan diri dapat kita nilai dengan melalui tiga aspek yaitu (1) seseorang akan merasa kuat terhadap tindakan yang dilakukan, (2) seseorang merasa dapat diterima oleh

lingkungan, dan (3) seseorang percaya pada dirinya sendiri dan memiliki ketenangan sikap, yaitu tidak akan gugup jika ia melakukan sesuatu secara tidak sengaja dan ternyata hal itu sangat salah.

Menurut Umar, *et al* (dalam Ariyadi *et al*, 2017, hlm. 230) menyatakan bahwa percaya diri adalah keyakinan yang dimiliki seseorang di dalam diri untuk dapat menangani segala sesuatu dengan perasaan tenang dan anggapan bahwa dirinya dalam keadaan sangat baik sehingga memungkinkan individu tampil dengan berperilaku penuh keyakinan. Oleh karena itu *sel-confidence* atau keyakinan diri suatu sikap yang positif dan juga membangkitkan seseorang dengan mengenali potensi yang terdapat pada dirinya sendiri dan juga terhadap lingkungan sekitarnya agar berkualitas dalam melakukan suatu kegiatan.

Dalam hal ini banyak siswa sulit untuk tidak berperan aktif di kelas dengan tidak dapat menjawab pertanyaan yang di ajukan oleh guru maka akibatnya terbentuknya pembelajaran yang bersifat satu arah. Maka dari itu model yang dimanfaatkan oleh pengajar tersebut sering menerapkan model pembelajaran biasa atau konvensional dimana guru hanya memfokuskan siswa kepada pemaparan yang disampaikan oleh guru tersebut tidak ada peran aktif antar siswa terhadap guru hasilnya dapat mempersempit kesempatan siswa dalam terlibat aktif dengan bertanya, menjawab suatu pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh guru, mengeluarkan pendapat atau berdiskusi bersama teman.

Situasi tersebut dapat menyebabkan seorang guru menghasilkan siswa yang lemah dalam kemampuan mereka untuk terlibat dalam kemampuan berpikir kritis matematis terhadap pembelajaran matematika, dan hasil siswa menunjukkan bahwa mereka tidak mampu menghasilkan ide, tidak memiliki rasa percaya diri, dan tidak dapat menyimpulkan argument-argument yang dimiliki karena guru tersebut masih memanfaatkan pembelajaran yang hanya terus berpusat kepada guru. Cara dalam menguasai suatu permasalahan terhadap siswa yang memiliki berpikir kritis matematis dan juga kepercayaan diri siswa yang kemampuannya rendah, pembelajaran matematika perlu menggunakan model tertentu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa, dengan hal ini matematika suatu pembelajaran yang selalu dihindari oleh siswa karena memiliki ketatukan dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang ada dan memiliki sifat abstrak dengan mempunyai kesulitan yang begitu tinggi. Maka dengan ini model pembelajaran yang salah satunya akan digunakan mampu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis dan *self-confidence* adalah model *Teams Games*

Tournament (TGT). Menurut Yunita, et al (2019, hlm 24) model pembelajaran Kooperatif adalah suatu bentuk pembelajaran yang mampu membuat siswa bisa bertanggung jawab, dan juga sangat berkualitas untuk digunakan pada pembelajaran matematika.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* ini sangat mudah diterapkan oleh pendidik maupun peserta didik. Maka pendekatan pembelajaran dengan berbantuan aplikasi yang berhubungan dengan konsep yang kita lihat dalam kemampuan berpikir kritis matematis, dan dapat dikembangkan bersama model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *Quizizz*.

Menurut Ningsih (2022, hlm. 182) media *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran untuk pendidikan berbasis *games* yang juga digunakan dalam media evaluasi pengukuran pemahaman siswa. Siswa akan merasa monoton jika evaluasi diadakan dengan secara teks sehingga dengan *games Quizizz* diharapkan siswa akan lebih tertarik, dan juga tertantang dalam mengerjakannya. Dengan adanya media *Quizizz* ini dalam pembelajaran siswa lebih memahami materi secara mandiri, tertantang dalam mengerjakan evaluasi yang berupa quis, siswa juga lebih aktif tertantang untuk mengajarkan soal, saling berkomunikasi, bekerja tim, mampu bisa manajemen waktu, dan juga lebih teliti dalam menyelesaikan tugasnya, dan mampu mengukur berpikir kritis siswa dalam memahami pembelajaran matematika.

Model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *Quizizz* diharapkan siswa yang sudah mampu memahami materi pembelajaran matematika sebelumnya akan paham dengan soal yang akan diberikan, ketika *games* atau permainan dimulai, peserta didik akan berpikir bagaimana menyelesaikan soal yang berbeda didalam *Quizizz* dimana siswa akan dilihat kemampuan berpikir kritis mereka dan rasa percaya diri mereka dalam menyelesaikan jawaban pertanyaan yang akan diberikan. Dengan hal ini peserta didik memiliki keaktifan dalam belajar dengan sebuah permainan yang sudah dirancang terhadap pembelajaran matematika untuk menghasilkan siswa mampu belajar dengan lebih santai disamping itu juga kemampuan untuk membangkitkan rasa tanggung jawab, kerja tim, dan komunikasi yang sehat, dan juga menghasilkan siswa agar dapat memiliki keterlibatan belajar yang lebih tinggi. *Teams Games Tournament (TGT)* juga dapat memberikan strategi pembelajaran kooperatif yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *Quizizz* juga mampu diterapkan dikelas oleh guru maupun siswa sehingga akan terjadinya interaksi antara guru dan juga siswa, dengan model TGT ini peserta didik tidak merasa monoton dalam

pembelajaran dikelas dan juga dapat membantu siswa tidak hanya memiliki kemampuan berpikir kritis dan *self-confidence* yang tinggi namun juga dapat membantu siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis dan *self-confidence* sedang dan rendah dalam proses pembelajaran. Dari penjelasan yang telah dijabarkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimental dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan *Self-Confidence* Siswa SMP Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizizz*.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Menurut Saputra menggunakan tesis jenis PISA merupakan satu dengan standar kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil PISA menunjukkan bahwa Indonesia memiliki skor 379 dan berada di antara Negara-negara 72 dan 78 di bidang matematika. Karena itu, hasil PISA menunjukkan bahwa tujuan matematika belum sepenuhnya tercapai. Namun dilihat pada penelitian Rosmalinda (dalam Girsang, et al, 2022, hlm.174) menganalisis kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP dalam memberikan soal-soal PISA bahwa hasilnya kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP masih tergolong rendah dengan mendapatkan presentase 58,1%.
2. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 17 Januari 2023 salah satu guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 10 Cimahi terhadap kemampuan matematis siswa masih tergolong sangat rendah dilihat dari nilai US mata pelajaran matematika yang rata-ratanya masih dibawah nilai KKM. Siswa masih lamban dalam menerapkan materi matematika pada proses pembelajaran. Selain itu, sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Herdiman, et al (2018, hlm. 9) pada siswa SMP Negeri Cimahi, kemampuan berpikir kritis matematis siswa masih sangat rendah dalam memahami pembelajaran matematika, yang masih menggunakan metode ceramah dalam suatu metode pada pembelajaran di dalam kelas, pada akhirnya siswa tidak paham dengan materi pada pembelajaran matematika. Dengan ini tujuan dalam pembelajaran matematika masih belum tercapai dengan baik.
3. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 17 Januari 2023 salah satu guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 10 Cimahi, sekolah tersebut masih menggunakan model pembelajaran biasa atau model pembelajaran *Ekspositori*, dan *self-confidence* siswa dalam diri peserta didik masih rendah. Hal tersebut masih dapat

kita lihat dari banyaknya siswa dalam mengerjakan jawaban soal di kelas masih saja melihat hasil jawaban milik teman. Selain itu, masih terdapat siswa yang tidak percaya diri dalam mempersentasikan hasil tugas mereka. Adapun ketika guru menerangkan materi pembelajaran matematika siswa masih tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru, dengan hal ini ketika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk maju ke depan kelas, siswa tidak berani atau tidak percaya diri dalam menyelesaikan soal di depan kelas. Selain itu, berdasarkan atas penelitian yang dilakukan oleh Lakkiran menjelaskan beberapa bahwa mengenai kualitas pembelajaran matematika di SMP belum maksimal terutama pada siswa kelas VII. Indikatornya adalah masih rendahnya pembelajaran matematika masih banyak siswa tidak mencapai nilai KKM.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan model Konvensional?
2. Apakah *Self-Confidence* siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model Konvensional?
3. Apakah terdapat korelasi positif antara kemampuan berpikir kritis matematis dan *self-confidence* siswa yang memperoleh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz*?
4. Apakah model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis dan *self-confidence* pada siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah tertera sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan *Quizizz* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran Konvensional.

2. Mengetahui *self-confidence* siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan *Quizizz* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model Konvensional.
3. Mengetahui korelasi positif antara kemampuan berpikir kritis matematis dan *self-confidence* yang memperoleh model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan *Quizizz*.
4. Mengetahui model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis dan *self-confidece* pada siswa.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diharapkan memiliki manfaat yang praktis untuk peneliti, pendidik, dan juga bagi peserta didik, hal ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Untuk menganalisis perbandingan kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan *Quizizz* dan pembelajaran konvensional.
- 2) Mahasiswa dapat mempunyai gambaran saat melakukan penelitian menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz*.

b. Bagi Pendidik

- 1) Melalui penelitian ini pendidik bisa memperoleh informasi dan pengetahuan tentang peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis dan *self-confidence* melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz*.
- 2) Melalui penelitian yang diperoleh dapat dijadikan masukan pendidik untuk menentukan model dan pendekatan dengan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
- 3) Melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* dapat memudahkan pendidik untuk menjadikan salah satu model pembelajaran dikelas.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan *Quizizz* diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta

didik khususnya dalam kemampuan berpikir kritis matematis dan *self-confidence* siswa.

- 2) Dengan adanya penelitian ini siswa dapat memiliki rasa semangat dan juga memiliki *self-confidence* dalam mengerjakan pembelajaran matematika disekolah maupun dirumah.
- 3) Dengan adanya penelitian ini peserta didik mampu memiliki pembelajaran yang menyenangkan selama pembelajaran dikelas.

2. Manfaat Teoritis

Seperti yang dinyatakan dalam temuan penelitian, dapat memberikan beberapa manfaat bagi inisiatif untuk mengajar siswa untuk belajar di kelas terutama setelah diterapkan suatu pembelajaran pada model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan *Quizizz* sehingga pembelajaran dikelas menjadi lebih baik dan juga menyenangkan. Dengan ini secara khusus, mampu digunakan untuk menguji sejauh mana diberikan perlakuan dalam penerapan suatu model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan *Quizizz* dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis dan *self-confidence* siswa.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan dalam penafsiran dengan penelitian ini mengenai istilah-istilah yang terdapat pada rumusan masalah, dikemukakan melalui definisi operasional sebagai berikut:

1. Kemampuan Berpikir Kritis Matematis

Berpikir kritis matematis yaitu kemampuan untuk menafsirkan, mampu bertanya, menganalisis, mengevaluasi suatu ide atau hasil observasi, informasi, atau juga memberikan suatu *argument*, serta dapat membuat suatu keputusan yang dilandaskan dengan adanya bukti. Maka dengan hal ini untuk mengambil suatu kesimpulan bahwa siswa akan mampu mempunyai suatu pemikiran untuk bertanya atau memecahkan suatu permasalahan ataupun mampu memberikan penjelasan model dengan baik, memiliki ide banyak, memiliki sifat logis, sesuai dengan fakta, dan dapat terstruktur terhadap sifat-sifatnya, dan mampu untuk mengerjakan suatu jawaban serta menyelesaikan solusi dalam suatu permasalahan yang dapat menghasilkan tujuan akhir.

Selain itu ada beberapa indikator yang akan digunakan pada kemampuan berpikir kritis matematis menurut Ennis & Sunaryo (dalam Herdiman et al, 2018, hlm. 3) menyatakan bahwa ada lima indikator pada siswa yang dapat memiliki kemampuan

berpikir kritis matematis yaitu: 1) Fokus dalam memahami masalah, 2) Memberikan alasan terhadap jawaban, 3) Memberikan kesimpulan dari suatu masalah, 4) Kejelasan, menyajikan masalah dalam soal yang ada, 5) Memberikan penjelasan lebih lanjut dari suatu pernyataan yang berkaitan dengan masalah.

2. *Self-Confidence*

Self-Confidence yaitu kepercayaan diri yang dimiliki dalam bidang kehidupan tertentu dan tentang mempercayai kemampuan diri sendiri. Terdapat dari setiap individu dapat mampu memiliki dalam mengatasi situasi yang akan berhasil dalam melaksanakan terhadap penyelesaian tugas dengan kemampuan dia sendiri. *Self-confidence* lebih mudah dibangun semakin banyak pengalaman, maka idealnya semakin besar *self-confidence* yang kamu punya. Maka dari itu bahwa percaya akan atas kemampuan sendiri yang berguna dan menyadari kemampuan yang dimiliki, serta dapat digunakan secara tepat. Dalam hal inilah rasa percaya sangat penting dimiliki oleh setiap orang.

Adapun indikator yang saya dapatkan untuk mengukur kepercayaan diri atau *self-confidence* menurut pendapat Hendriana, Rohaeti & Sumarno (dalam Ningsih & Warmi, 2021, hlm. 622) yaitu: 1) Percaya akan atas kemampuan sendiri, 2) Bertindak dengan mandiri dalam mengambil sebuah keputusan, 3) Mempunyai konsep pada diri sendiri yang positif, 4) Berani untuk mengungkapkan pendapat, 5) Berani dalam menghadapi tantangan.

3. *Model Teams Games Tournament (TGT)*

Model *Teams Games Tournament* adalah satu-satunya jenis pembelajaran kooperatif yang sederhana untuk diterapkan, menghibur, mendorong partisipasi dari siswa tanpa mengharuskan mereka memiliki izin status, memberikan penghargaan kepada mereka karena menjadi tutor, dan juga mencakup permainan dan kompetisi dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh sebuah skor atau nilai yang diperoleh oleh masing-masing tim.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat mengalihkan suatu proses pembelajaran yang tidak hanya terfokus pada guru tetapi juga diarahkan pada siswa sehingga membuat siswa lebih terlibat dan aktif. Model pembelajara TGT mengandung unsur permainan yang menyenangkan sehingga siswa tidak akan merasa bosan saat pembelajaran dikelas dimulai.

Selain itu terdapat adanya langkah-langkah dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang akan saya gunakan Menurut Robert E. Slavin (dalam Herawati, 2022, hlm. 121) sebagai berikut: 1) *class precentation*, 2) Belajar dalam

kelompok (*teams*), 3) Permainan (*games*), 4) Turnamen atau Lomba, 5) Penghargaan Kelompok (*Teams recognition*).

4. Media Quizizz

Quizizz merupakan salah satu dalam upaya mengakomodir permasalahan untuk menjadikan salah satu ICT atau media pembelajaran di Indonesia yang bermanfaat dalam menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, tanpa menghilangkan esensi materi yang akan disampaikan oleh guru, dan juga membantu mendorong motivasi siswa dalam belajar dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu media *Quizizz* ini dapat mengembangkan pengetahuan siswa tentang adanya media baru untuk belajar sehingga pembelajaran dikelas lebih menyenangkan. Dalam artian media *Quizizz* dengan berbentuk games dapat membangun semangat siswa dalam mengerjakan tugas dan tidak mudah bosan.

5. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional yaitu suatu rancangan pada pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam membahas suatu materi pembelajaran yang telah biasa dilakukan dalam proses suatu pembelajaran. Dalam pembelajaran ini menggunakan pembelajaran *Ekspositori* atau pembelajaran metode biasa yang terdapat pada sekolah penelitian tersebut, dimana guru hanya memberikan pembelajaran menggunakan metode tanpa ada interaksi dengan siswa. Maka siswa masih kurang aktif dalam kemandirian belajar, maupun percaya dengan kemampuan sendiri. Model pembelajaran *Ekspositori* ini hanya terfokus pada guru saja tanpa adanya interaksi dengan peserta didik sehingga masih digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran dikelas, dalam hal ini pembelajaran *Ekspositori* sangat mudah digunakan dalam teknik pembelajaran dikelas, pembelajaran ini bisa dikatakan pembelajaran yang sangat mudah, dan tidak sulit digunakan dengan teknik yang sederhana, sehingga guru mampu dan mudah untuk menggunakan model pembelajaran ini saat memulai pembelajaran dikelas.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi berisi tentang rangkaian dalam penulisan setiap bab, mulai dari Bab I sampang dengan Bab V. Adapun ringkasan terdiri dari bagian pembuka, bagian isi, serta bagian akhir.

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian pembuka skripsi berisi halaman sampul, halaman pengesahan, moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar grafik, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

a. Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bagian ini berisikan mengenai kajian teori, hasil penelitian yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi penelitian, serta hipotesis penelitian.

c. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini berisikan metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini berisikan hasil penelitian serta pembahasan penelitian

e. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bagian ini berisikan kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi ini berisi daftar Pustaka dan lampiran seperti perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, hasil coba instrumen, data hasil penelitian, bukti penelitian, surat-surat penelitian, dokumentasi dan Riwayat hidup.