

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan setiap manusia. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan, tetapi juga dibentuk karakter dan akhlaknya, sehingga tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, bijaksana, dan berakhlak mulia. Pendidikan membantu setiap individu mengembangkan potensi terbaik yang dimiliki, baik segi spiritual, emosional, maupun intelektual. Hal ini selaras dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan adalah proses sadar dan terencana untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik aktif mengembangkan kekuatan batin, kecerdasan, akhlak serta keterampilan yang berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, dan negara.

Ilmu sejatinya menjadi jalan untuk mendekati diri kepada Allah Swt. Seperti dalam firman Allah "...Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat..." (QS. Al-Mujadilah [58]: 11). Surat Al-Mujadilah ayat 11 menunjukkan bahwa seseorang yang memiliki keimanan dan mereka yang diberi ilmu pengetahuan Allah SWT menganugerahkan derajat yang tinggi. Ayat tersebut menegaskan pentingnya mencari ilmu secara terus-menerus dalam berbagai situasi dan kondisi.

Perlu diingat bahwa jangan berhenti untuk mencari ilmu. Selaras dengan topik sebelumnya, terdapat peribahasa sunda yang berbunyi "Ulah jago tangtung di lembur sorangan" maksudnya adalah teruslah belajar dan berkembang, jangan cepat puas dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Seberat apapun rintangan yang dihadapi untuk mencari ilmu, jangan berhenti dan terus berkembang untuk mendapatkan yang lebih banyak dan baik.

Pembelajaran yang berhasil adalah pembelajaran yang terencana, yaitu memiliki tujuan yang terarah, sama halnya dengan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika oleh *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM, 2000) menetapkan lima standar kemampuan matematis yang harus

dimiliki oleh peserta didik, yaitu kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), kemampuan komunikasi (*communication*), kemampuan koneksi (*connection*), kemampuan penalaran (*reasoning*), dan kemampuan representasi (*representation*). Peserta didik yang memiliki kemampuan matematis tersebut mampu menyelesaikan permasalahan pada matematika, Ilham (2023, hlm.1-2). Mengacu pada Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, pembelajaran matematika dirancang untuk membekali peserta didik dengan berbagai kemampuan penting. Di antaranya adalah kemampuan memahami konsep-konsep matematika secara mendalam, berpikir secara runtut dan logis, serta terampil dalam memecahkan berbagai persoalan. Selain itu, peserta didik juga diarahkan untuk menyampaikan ide dan gagasan secara jelas, menghargai peranan matematika dalam kehidupan sehari-hari, juga menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi. Sikap positif seperti kepedulian, semangat belajar yang tinggi, ketekunan, dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan masalah juga menjadi tujuan utama dalam pembelajaran matematika.

Salah satu kemampuan matematis yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah kemampuan pemecahan masalah. Selaras dengan Sabandar (dalam Islamiah, 2018, hlm. 48) menegaskan bahwa keterampilan dalam menyelesaikan masalah matematika merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh peserta didik. Oleh karena itu, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah menjadi salah satu fokus utama dalam proses pembelajaran matematika. Pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan rumus atau prosedur, tetapi juga pada kemampuan dalam menghadapi situasi yang menantang secara matematis.

Menurut Branca (dalam Shahabiah & Dewi, 2024, hlm. 580) mengemukakan bahwa ada beberapa alasan mengapa kemampuan pemecahan masalah menjadi salah satu fokus utama dalam ilmu matematika, sebagai berikut: (1) karena tujuan pembelajaran matematika adalah melatih kemampuan pemecahan masalah, (2) karena proses inti dari kurikulum matematika yang meliputi metode, strategi, dan prosedur merupakan unsur-unsur dari pemecahan masalah matematis, (3) karena ketika mempelajari matematika kemampuan utamanya adalah kemampuan pemecahan masalah.

Salah satu definisi pemecahan masalah adalah usaha untuk menyelesaikan suatu masalah atau kesulitan. Namun, kemampuan peserta didik untuk menjawab soal matematika masih tergolong rendah dalam praktiknya. Persentase peserta didik Indonesia yang masih belum mampu memecahkan soal matematika sesuai standar internasional didasarkan pada temuan survei TIMSS 2015. Indonesia belum lulus ujian lanjutan yang mengevaluasi keterampilan pemecahan masalah. Berdasarkan analisis data, Putra dkk. (2018, hlm. 60) sampai pada kesimpulan bahwa keterampilan pemecahan masalah peserta didik masih belum memadai. Hanya setengah dari peserta didik yang mampu mengatur, memecahkan, dan menafsirkan solusi, sementara sebagian besar peserta didik kesulitan memahami kesulitan.

Menurut Novi Mufidah (2019, hlm. 2-3), kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada jenjang kelas VII secara umum masih berada pada kategori menengah ke bawah. Hal ini tercermin dari kenyataan bahwa hanya sebagian kecil peserta didik dalam satu kelas yang mampu menyelesaikan permasalahan matematis yang disampaikan oleh pendidik. Sebagian besar peserta didik cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran, yaitu hanya memperhatikan penjelasan pendidik tanpa terlibat secara aktif dalam aktivitas pemecahan masalah. Akibatnya, ketika peserta didik dihadapkan pada soal-soal yang memiliki pola atau bentuk yang berbeda dari contoh yang telah dijelaskan sebelumnya, mereka mengalami kesulitan dalam menemukan solusi yang tepat. Diperkuat dengan hasil penelitian Kania & Yaniawati (2020, hlm. 67) peserta didik dilatih dengan soal pemecahan masalah karena pendidik sering mengajukan pertanyaan rutin seperti contoh yang diberikan, akibatnya peserta didik menjadi terpaku dengan contoh dan kesulitan dalam memecahkan masalah melalui cara baru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir dalam menyelesaikan permasalahan matematis masih perlu ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang lebih efektif dan partisipatif.

Berdasarkan hasil penelitian Yulianto (2020, hlm. 109-110) diketahui bahwa kemampuan peserta didik dalam menghadapi ujian matematika masih tergolong rendah. Dari 118 peserta didik, sebanyak 82% belum berhasil mencapai nilai minimum yang ditetapkan, yaitu 78. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal

matematika. Ada beberapa variabel atau faktor yang menyebabkan buruknya kemampuan pemecahan masalah dalam matematika, salah satunya adalah kurangnya penguasaan materi prasyarat yang dibutuhkan dalam memecahkan kesulitan permasalahan, Yaniawati, dkk (2019, hlm.1)

Secara umum, rendahnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu dari dalam diri peserta didik (internal) dan dari lingkungan sekitar (eksternal). Banyak orang menyatakan bahwa matematika itu sulit, sehingga dapat membuat peserta didik tersebut membenci matematika. Ketakutan dalam menjawab soal, disebabkan karena kurangnya rasa percaya pada diri sendiri. Sama dengan pendapat yang dikemukakan oleh Valerina (2023, hlm. 250) bahwa peserta didik masih meragukan jawaban mereka ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sehingga peserta didik memutuskan untuk melihat dan menyalin jawaban teman mereka. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik masih kurang percaya diri dengan kemampuannya. Rasa percaya diri seseorang dijadikan sebagai kekuatan atau kemampuan dirinya dalam melakukan sesuatu. Kepercayaan diri merupakan aspek penting yang dibutuhkan peserta didik agar mampu menyampaikan berbagai kendala atau kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran. Lubis (2019), dalam Santika, dkk (2024, hlm. 116) juga menyatakan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memiliki kepercayaan diri yang kuat. Fenomena ini terlihat ketika peserta didik tidak tahu apa yang harus ditanyakan saat merasa tidak memahami materi, kesulitan dalam mengungkapkan pendapat, serta kurang aktif dalam diskusi. Rendahnya kepercayaan diri ini dapat menjadi salah satu faktor penghambat dalam proses pembelajaran, khususnya dalam materi matematika yang menuntut dalam berpikir kritis dan mengemukakan pendapat.

Penelitian yang dilakukan oleh Awwalin dan Khairunnisa (2020, hlm. 222-223) menunjukkan bahwa kemampuan percaya diri peserta didik masih tergolong sangat rendah, dengan rata-rata skor sebesar 5,62 dan presentase hanya 31,57%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memiliki keyakinan yang kuat terhadap kemampuan dirinya sendiri. Temuan serupa juga diperoleh oleh Santika, dkk (2024, hlm. 117) dalam penelitian di SMPN 23, yang menunjukkan bahwa hanya 34,60% peserta didik kelas VII memiliki tingkat

kepercayaan diri yang baik dalam pembelajaran matematika. Sebaliknya, sebanyak 65,40% peserta didik menunjukkan kurangnya rasa percaya diri ketika belajar matematika.

Wulandari (dalam Fitayanti, 2022, hlm. 336) mengemukakan bahwa peserta didik dengan *self-confidence* tinggi cenderung mampu mengambil keputusan secara bijak dalam memilih strategi yang sesuai untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Kepercayaan diri yang baik dan konsisten dalam menjalankan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang, sehingga peluang hasil optimal semakin besar. Dewi dan Minarti (2018) (dalam Nuraeni, dkk., 2021, hlm. 34) keyakinan yang dimiliki individu dalam meraih keberhasilan dan kompetensi, meyakini kemampuan diri sendiri, dan mampu menghadapi situasi di sekitarnya merupakan makna dari rasa percaya diri. Menurut Saputra (2010) (dalam Muhamad, N., 2016, hlm. 14) rasa percaya diri merupakan salah satu kunci keberhasilan peserta didik dalam belajar karena tanpa rasa percaya diri, peserta didik tidak akan berhasil dalam berinteraksi dengan teman sebaya, guru, dan orang lain yang mendukung kegiatan belajarnya.

Melihat kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa rasa percaya diri memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam konteks pembelajaran matematika yang menuntut kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan, memiliki kepercayaan diri menjadi salah satu faktor pendukung utama agar peserta didik mampu belajar secara lebih aktif dan mandiri. Selaras dengan Fisher & Yaniawati (2019, hlm. 145) kemampuan, keterampilan dan rasa percaya diri peserta didik merupakan faktor krusial yang dapat membantu saat pembelajaran matematika.

Meidina (2022, hlm. 45-46) kepercayaan diri atau (*self-confidence*) memberikan dampak yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama bagi peserta didik yang menjalani proses pendidikan di berbagai jenjang. Dalam pembelajaran, khususnya matematika, tingkat kepercayaan diri seseorang dapat mempengaruhi cara mereka menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Sehingga dengan kata lain, pemecahan matematis yang dilakukan peserta didik dapat bervariasi tergantung pada seberapa tinggi rasa percaya diri yang dimiliki oleh masing-masing individu. Disimpulkan bahwa kepercayaan diri tidak hanya

berperan dalam mendorong peserta didik untuk lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran, tetapi juga memengaruhi efektivitas dalam tantangan akademik yang dihadapi.

Kondisi ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan salah satu guru matematika di SMP Pasundan 3 Bandung, yang menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis serta rasa percaya diri peserta didik kelas VIII masih tergolong rendah. Dalam praktiknya, peserta didik cenderung hanya mampu menyelesaikan soal-soal yang serupa dengan contoh yang telah diberikan sebelumnya. Namun ketika dihadapkan dengan permasalahan dengan konteks yang berbeda, sebagian besar dari mereka mengalami kesulitan dan tidak mampu menyelesaikan soal tersebut secara mandiri.

Mengingat permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya terkait rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis serta kurangnya rasa percaya diri peserta didik, maka pendidik berperan dalam upaya meningkatkan kedua aspek tersebut. Salah satu langkah strategis yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah memilih model pembelajaran yang tepat dan efektif. Dalam hal ini, model pembelajaran kooperatif dipandang sebagai salah satu pendekatan yang potensial untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis, sekaligus membangun kepercayaan diri melalui interaksi dan kerja sama dengan sesama peserta didik.

Model kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang di mana mengajak peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran matematika. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Assisted Individualization* (TAI). Maryanti & Zulfarazi (2022, hlm. 149) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif TAI memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk terlebih dahulu mengerjakan permasalahan secara mandiri sebelum melakukan diskusi dalam kelompok. Setelah menyelesaikan tugas secara individu, mereka memiliki tanggung jawab saling memeriksa jawaban dengan teman sekelompoknya. Apabila ada yang mengalami kesulitan dalam kelompoknya, anggota lain wajib memberikan bantuan agar semua anggota kelompok dapat mengerti mengenai materi pembelajaran dengan baik. Model pembelajaran ini membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dengan latar belakang

kemampuan beragam (heterogen). Dalam setiap kelompok, terdapat seorang peserta didik yang lebih unggul yang memiliki peran sebagai asisten, bertugas membantu dan mendukung teman sekelompok lainnya agar lebih mengerti materi pembelajaran dengan baik, sebagaimana dijelaskan oleh Ayub (2019, hlm. 19) Penerapan model kooperatif tipe TAI mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar. Melalui kesempatan yang diberikan untuk mengerjakan permasalahan soal secara mandiri dan kelompok, peserta didik dapat lebih mengembangkan kemampuan secara optimal. Pendekatan ini salah satu cara efektif untuk meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah matematika sekaligus rasa percaya diri pada diri peserta didik.

Dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TAI dapat menekankan pentingnya kerja sama dalam tim, tanggung jawab kepada sesama anggota, dan memberikan kesempatan yang sama bagi semua peserta didik dalam kelompok agar mampu saling berbagi hasil belajar, Mubarika (2017, hlm. 65). Dalam penerapan model kooperatif tipe TAI, media pembelajaran juga memegang peranan penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Media yang tepat dapat berfungsi sebagai sarana untuk mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran berbasis ICT menjadi salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran yang menyajikan materi instruksional kepada peserta didik melalui teknologi informasi dan komunikasi. Singkatnya, media berfungsi sebagai alat penyampaian informasi yang meliputi perangkat keras, perangkat lunak, sistem jaringan, serta infrastruktur komputer dan diakses secara luas di seluruh dunia. Rusman (2012) (dalam, Wangge, 2020, hlm. 34).

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerja sama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar peserta didik adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) menurut Malone (1981) (dalam Irwan, dkk, 2019, hlm. 96). Pendidik dapat memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar. Salah satu yang efektif adalah media pembelajaran berbasis permainan. Media tidak hanya berfungsi

sebagai alat untuk menyampaikan materi secara menarik dan interaktif tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik yang telah diajarkan. Dengan menggunakan pendekatan melalui permainan, peserta didik cenderung lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Kahoot merupakan aplikasi atau media ajar untuk memainkan kuis pembelajaran yang menyenangkan. Dalam media Kahoot terdapat berbagai fitur, yaitu *games*, kuis, diskusi dan *survey*. Dewimarni, dkk (2022, hlm. 1936) dalam penggunaan media berbasis permainan, pendidik dapat merancang jenis-jenis pertanyaan lengkap dengan jawaban serta durasi waktu yang tersedia untuk menjawabnya. Yang menarik, jawaban dalam media ini disajikan dalam bentuk visual seperti gambar dan warna. Peserta didik kemudian diminta untuk memilih gambar atau warna yang merepresertasikan jawaban yang benar. Proses ini tidak hanya menuntut ketepatan dalam menjawab, tetapi juga ketelitian, karena peserta didik harus berhati-hati agar tidak salah dalam mengklik

Penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih fokus, antusias, dan dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Selaras dengan penelitian Nugraha (2018, hlm. 153) penggunaan Kahoot dalam pembelajaran matematika di tingkat SMP menunjukkan hasil yang positif terhadap pengalaman peserta didik. Selama proses pembelajaran, terjadi peningkatan pemahaman yang tercermin dari nilai rata-rata prestasi peserta didik. Pada siklus I, nilai rata-rata berada pada kategori cukup yaitu sebesar 67,84. Kemudian pada siklus II, terjadi peningkatan menjadi 81,20 dengan kategori baik. Peningkatan tersebut mencapai 13,36 poin dibandingkan dengan siklus sebelumnya, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif seperti Kahoot dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka judul penelitian ini adalah “Penerapan Kooperatif TAI (*Team Assisted Individualization*) Berbantuan Kahoot Pada Kemampuan Pemecahan Masalah dan *Self-Confidence* Peserta didik SMP”

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian Ilham (2023, hlm. 2-3) bahwa peserta didik mengalami masalah ketika mengerjakan soal-soal rutin ataupun soal berbentuk uraian cerita matematika, peserta didik sering kali tidak menyelesaikan soal dengan mengikuti langkah-langkah pemecahan masalah secara sistematis, melainkan langsung mencari jawaban tanpa memahami prosesnya. Walaupun pada saat belajar mengajar keterangan dari guru sudah memberikan contoh tahap pemecahan masalah yang tepat namun pada saat ujian mereka cenderung fokus pada jawaban akhir sehingga terkesan hanya menyalin jawaban akhir temannya.
2. Penelitian di SMPN 23 yang dilakukan oleh Sartika, dkk (2024, hlm. 117) menunjukkan hasil di mana rata-rata persentase seluruh indikator *self-confidence* sebesar 34,60% yang berarti hanya sepertiga peserta didik kelas VII memiliki tingkat kepercayaan diri yang baik. Sementara itu, sebanyak 65,40% peserta didik masih menunjukkan kurangnya rasa percaya diri dalam belajar matematika.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Awwalin dan Khairunnisa (2020) terhadap peserta didik kelas VIII di SMP Terpadu mengungkapkan bahwa beberapa indikator kepercayaan diri peserta didik berada pada kategori sangat rendah. Indikator kemampuan mengenai potensi diri sendiri mencapai persentase 31,5%. Ketekunan dalam menyelesaikan tugas matematika sebesar 23,1%, sementara menghargai diri dan usaha sendiri berada pada angka 22,7%. Semangat dalam menyampaikan pendapat saat diskusi juga tergolong rendah, dengan persentase 23,3%. Adapun indikator keberanian menghadapi tantangan memperoleh persentase 55,1%, dikategorikan rendah.

## C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik SMP melalui model kooperatif tipe TAI berbantuan Kahoot lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana *self-confidence* melalui model kooperatif Tipe TAI berbantuan kahoot lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional?

3. Apakah terdapat korelasi positif antara kemampuan pemecahan masalah dan *self-confidence* peserta didik SMP yang memperoleh model kooperatif tipe TAI berbantuan kahoot?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik SMP yang memperoleh model kooperatif tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) berbantuan Kahoot lebih baik daripada peserta didik SMP yang memperoleh model pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui *self-confidence* peserta didik SMP yang memperoleh model kooperatif tipe TAI berbantuan Kahoot lebih baik daripada peserta didik SMP yang memperoleh model konvensional.
3. Mengetahui korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dengan *self-confidence* peserta didik SMP yang memperoleh model kooperatif tipe TAI berbantuan Kahoot.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan, diharapkan manfaat yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Dapat menambah pemahaman mengenai kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* peserta didik SMP yang pembelajarannya menggunakan kooperatif tipe TAI. Serta dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang menggunakan model kooperatif tipe TAI.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peserta Didik**

Membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence*. Serta dapat membuat peserta didik menjadi semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran secara langsung.

###### **b. Bagi Guru**

Dapat menjadi sumber inspirasi bagi pendidik dalam mengelola pembelajaran di kelas, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih kondusif,

efektif, dan efisien. Dengan demikian, diharapkan kemampuan pemecahan masalah serta rasa percaya diri meningkat secara optimal.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan dampak positif yang berguna terhadap kemampuan pemecahan masalah dan *self-confidence* peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman berharga serta menambah wawasan mengenai kemampuan pemecahan masalah matematis dan tingkat kepercayaan diri peserta didik. Selain itu, proses penelitian ini juga menjadi bekal penting bagi peneliti dalam mempersiapkan diri sebagai calon pendidik di masa mendatang.

## F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan perbedaan penafsiran yang terdapat dalam rumusan masalah, maka dikemukakan definisi operasional *variable* sebagai berikut:

### 1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan seseorang yang berupaya mencari jalan keluar yang dilakukan dalam mencapai tujuan, yang di mana memerlukan kesiapan, kreativitas, pengetahuan dan kemampuan serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator kemampuan pemecahan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah:

- a) Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan.
- b) Merumuskan masalah matematika.
- c) Menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah.
- d) Menjelaskan hasil sesuai permasalahan awal.
- e) Menerapkan matematika secara bermakna.

### 2. *Self-confidence*

*Self-confidence* adalah sikap atau rasa percaya pada diri sendiri, percaya pada keterampilan diri sendiri, dan mampu bertanggung jawab atas pilihannya sendiri. Indikator *self-confidence* yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a) Percaya pada kemampuan sendiri.
- b) Kemampuan untuk membuat keputusan sendiri.
- c) Berpikir positif tentang diri sendiri dan kehidupan.
- d) Berani mengungkapkan pendapat.

### **3. Model Kooperatif tipe TAI (Team Assisted Individualization)**

Model Kooperatif tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang dimana peserta didik belajar secara kelompok kemudian diskusi dalam kelompoknya, lalu guru memberikan bantuan secara individual kepada peserta didik yang membutuhkan bantuan. Tipe TAI dirancang untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik secara individual.

Langkah atau sintak model kooperatif tipe TAI yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a) Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik.
- b) Menyajikan informasi.
- c) Pembentukan kelompok.
- d) Membimbing kelompok bekerja dan belajar.
- e) Evaluasi.
- f) Memberikan penghargaan.

### **4. Kahoot**

Media Kahoot, merupakan aplikasi untuk memainkan kuis pembelajaran yang menyenangkan. Guru dapat menjadi *host* atau penyelenggara permainan yang nantinya akan ditampilkan di proyektor. Pemain atau peserta didik dapat bergabung dalam kuis melalui tautan. Secara otomatis, skor akan terekam sistem langsung sehingga dapat menghemat waktu penyelenggara. Tujuan dari penggunaan Kahoot adalah menciptakan pengalaman belajar yang menarik, dan peserta didik menjadi lebih semangat dalam menyelesaikan soal.

### **5. Pembelajaran Konvensional**

Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Pada penelitian ini menggunakan metode ekspositori. Metode ekspositori adalah metode yang di mana salah satu pendekatan dalam pembelajarannya menekankan pada peran guru sebagai pengajar dan peserta didik sebagai penerima informasi.

Langkah-langkah yang digunakan pada penelitian ini dengan model pembelajaran ekspositori:

- a) Persiapan, memberikan gambaran umum mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b) Penyajian, penyampaian materi pelajaran.
- c) Korelasi, memberikan contoh masalah yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
- d) Menyimpulkan, menyimpulkan materi pembelajaran.
- e) Mengaplikasikan, pemberian tugas dengan materi pembelajaran.

### **G. Sistematika Skripsi**

Sistematika skripsi berisikan urutan penulisan setiap bab, mulai dari Bab I sampai Bab V. Berikut rinciannya:

1. Bagian awal, berisi *cover*, lembar pengesahan skripsi, moto dan persembahan, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.
2. Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
3. Bab II Kajian Teori, berisi kemampuan pemecahan masalah, *self-confidence*, model kooperatif tipe TAI, media Kahoot, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.
4. Bab III Metode Penelitian, berisi tentang pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.
5. Bab IV Hasil Penelitian, berisi analisis data hasil penelitian, pembahasan penelitian, dan kendala pelaksanaan penelitian.
6. Bab V Kesimpulan dan Saran.
7. Bagian akhir, berisi daftar pustaka dan lampiran. Terdiri dari lampiran perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, hasil uji coba instrumen, data hasil penelitian, analisis data hasil penelitian, hasil pengerjaan peserta didik, dokumentasi pelaksanaan penelitian, jadwal pelaksanaan penelitian, berita acara, pengarsipan surat dan riwayat hidup.