

**PENERAPAN MODEL *THINK-PAIR-SHARE* DIDUKUNG MEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI DAN
HASIL BELAJAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Matematika



OLEH:

ADYSTI NIKEN FEBRIANTI

NPM: 18.1.01.05.0001

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

ADYSTI NIKEN FEBRIANTI

NPM: 18.1.01.05.0001

Judul:

**PENERAPAN MODEL *THINK-PAIR-SHARE* DIDUKUNG MEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI DAN
HASIL BELAJAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Pendidikan Matematika
FIKS UN PGRI KEDIRI

Tanggal: 15 Juli 2022

Pembimbing I



Drs. Samijo, M.Pd.

NIDN. 0705096503

Pembimbing II



Dr. Bambang Agus Sulistyono, S.Si, M.Si.

NIDN. 0713087101

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

ADYSTI NIKEN FEBRIANTI

NPM: 18.1.01.05.0001

Judul:

**PENERAPAN MODEL *THINK-PAIR-SHARE* DIDUKUNG MEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI DAN
HASIL BELAJAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 21 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Samijo, M.Pd
2. Penguji I : Dian Devita Yohanie, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Bambang Agus Sulistyono, S.Si, M.Si









Mengetahui,
Dekan FIKS UN PGRI Kediri

Dr. Sulistyono, M.Si

NIDN. 0007076801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Adysti Niken Febrianti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/ 6 Februari 2000
NPM : 18.1.01.05.0001
Fak/Jur./Prodi. : FIKS/ S1 Pendidikan Matematika

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 24 Juli 2022

Yang Menyatakan



ADYSTI NIKEN FEBRIANTI

NPM: 18.1.01.05.0001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Do the best is better than do perfect.”

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, sebagai bentuk rasa syukur atas rahmat dan berkat yang diberikan kepada peneliti.

Ibu Ismiati dan Bapak Edy Supriono (Alm), karena telah melahirkan dan memberikan kasih sayang yang luar biasa, serta do'a dan dukungan yang tidak pernah putus kepada peneliti.

Bayu Kurniawan selaku kakak peneliti yang selalu mendukung.

Diri peneliti sendiri karena sudah bisa menyelesaikan tanggung jawab sebagai mahasiswa dan sudah melakukan terbaik selama ini.

Abstrak

Adysti Niken Febrianti: Penerapan Model *Think-Pair-Share* Didukung Media Interaktif Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Hasil Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Materi Akar-akar Persamaan Kuadrat, Skripsi, Pendidikan Matematika, FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2022.

Kata Kunci: *Think-Pair-Share*, Media interaktif, Kepercayaan Diri, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari studi pendahuluan dengan mewawancarai guru matematika, sebagian besar siswa kelas X SMK Negeri 2 Kediri mengalami kesulitan yang terbukti dari rata-rata nilai akhir atau hasil belajar pada sub pokok pembahasan Akar-akar Persamaan Kuadrat masih terbilang cukup rendah, kurangnya kepercayaan diri pada pembelajaran juga menyebabkan hal tersebut terjadi, kurangnya kepercayaan diri siswa terlihat dari bagaimana mereka menjawab pertanyaan pada saat proses pembelajaran atau pada lembar jawaban dari tugas siswa.

Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini adalah (1) Apakah kepercayaan diri siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Kediri meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share didukung media power-point interaktif? (2) Apakah hasil belajar siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Kediri meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share didukung media power-point interaktif?

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan penelitian eksperimental design (kelas kontrol dan kelas eksperimen), serta perolehan data hasil belajar dari nilai *posttest* dan kepercayaan dari skor hasil observasi. Penelitian telah dilaksanakan di SMK Negeri 2 Kediri dengan jumlah siswa dari masing-masing kelas adalah 25. Analisis data menggunakan *Independent Sample t-Test* yang sebelumnya sudah dilakukan uji normalitas data dengan bantuan *IBM SPSS Version 25*.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Ada peningkatan kepercayaan diri siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* didukung media power-point interaktif. Ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas eksperimen 57,9 meningkat dari kelas kontrol dengan 43,2, lalu dapat dibuktikan dari $sig(2-tailed) = 0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel} (3,739 > 2,064)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. (2) Ada peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* didukung media power-point interaktif. Ditunjukkan dari rata-rata nilai hasil belajar (*posttest*) pada kelas eksperimen 84,6 meningkat dari kelas kontrol dengan 42,3, lalu dapat dibuktikan dari $sig(2-tailed) = 0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel} (10,723 > 2,064)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Saran untuk peneliti selanjutnya pada saat akan melakukan penelitian dan menggunakan model pembelajaran *Think-Pair-Share* yang didukung media interaktif ini diharapkan mampu mengkoordinir siswa agar tidak ramai dan gaduh sehingga tujuan dari penelitian akan tercapai, karena model ini cenderung mengelompokkan siswa yang kemungkinan akan membuat suasana kurang kondusif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, karena hanya atas kehendak-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Penerapan Model *Think-Pair-Share* Didukung Media Interaktif Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Hasil Belajar” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Sulistiono, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Pd, M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Drs. Samijo, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang selalu membimbing dan memberikan saran serta ilmu baru mengenai skripsi yang bermanfaat bagi skripsi peneliti.

5. Dr. Bambang Agus Sulistyono, S.Si, M.Si, selaku dosen pembimbing II yang selalu membimbing dan memberikan ilmu baru dalam proses penyusunan skripsi peneliti.
6. Dr. Aan Nurfarudianto, M.Pd., Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si., Dian Devita Yohanie, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator dalam penyusunan skripsi ini.
7. Keluarga peneliti yang selalu memberikan dukungan moral dan support yang sangat membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini.
8. Teman-teman prodi Pendidikan Matematika angkatan 18 yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran yang membangun dari berbagai pihak.

Akhir kata, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, termasuk bagi pembaca, dan penyusun, serta semoga skripsi ini berguna bagi dunia pendidikan.

Kediri, 24 Juli 2022



ADYSTI NIKEN FEBRIANTI

NPM: 18.1.01.05.0001

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
Abstrak	vi
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II : KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Kepercayaan diri	9
2. Pembelajaran.....	12
3. Kepercayaan diri dalam pembelajaran.....	13
4. Hasil Belajar	16
5. Hasil Belajar Matematika	18
6. Model pembelajaran	19
7. Model pembelajaran konvensional	20
8. Model pembelajaran kooperatif	23
9. Power Point Interaktif	26
10. Think-Pair-Share	29

11. Akar-Akar Persamaan Kuadrat.....	32
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	37
C. Kerangka Berpikir	41
D. Hipotesis	43
BAB III : METODE PENELITIAN	41
A. Identifikasi Variabel Penelitian.....	41
B. Teknik dan Pendekatan Penelitian.....	42
1. Pendekatan Penelitian.....	42
2. Teknik Penelitian.....	46
C. Tempat dan Waktu Penelitian	48
1. Tempat Penelitian	48
2. Waktu Penelitian	48
D. Populasi dan Sampel	48
1. Populasi	48
2. Sampel	49
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	49
1. Pengembangan Instrumen	49
2. Validasi Instrumen.....	53
3. Reliabilitas Instrumen.....	56
4. Langkah-langkah Pengumpulan Data.....	58
F. Teknik Analisa Data.....	59
1. Jenis Analisis	59
2. Norma Keputusan.....	61
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Deskripsi Data Variabel.....	59
B. Analisis Data	67
1. Uji Instrumen Penelitian.....	67
2. Prosedur Analisis Data	70
3. Hasil Analisis Data	73
4. Interpretasi Hasil Analisis Data.....	75
C. Pengujian Hipotesis.....	76
D. Pembahasan	78

BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	60
A. Simpulan	60
B. Implikasi	76
1. Implikasi Teoritis.....	76
2. Implikasi Praktis	82
C. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu	39
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Kepercayaan Diri	50
Tabel 3.2 Kualifikasi Persentase Sikap Percaya Diri Siswa	51
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Tes	52
Tabel 3.4 Kriteria Nilai V	55
Tabel 3.5 Harga Product Momen	56
Tabel 3.6 Kriteria Koefisien Reliabilitas Alpha Cronbach	58
Tabel 4.1 Frekuensi Data Observasi Kepercayaan Diri Siswa Kelas Kontrol.....	60
Tabel 4.2 Frekuensi Data Observasi Kepercayaan Diri Siswa Kelas Eksperimen	64
Tabel 4.3 Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Dari Nilai <i>Postest</i> Kelas Kontrol.	65
Tabel 4.4 Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Dari Nilai <i>Postest</i> Kelas Eksperimen.....	66
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Isi dengan Koefisien Validitas Aiken's V.....	68
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Butir Soal dengan <i>Pearson Product Moment</i>	69
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	71
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Skor Pretest Siswa.....	72
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Skor Postest Siswa	72
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas Skor Kepercayaan Diri Siswa	73
Tabel 4.11 Deskriptif Kepercayaan Diri (Observasi)	74
Tabel 4.12 Deskriptif Hasil Belajar (<i>Postest</i>)	75
Tabel 4.13 Uji Hipotesis Pertama	77
Tabel 4.14 Uji Hipotesis Kedua	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Hubungan antar Variabel	41
Gambar 3.2 Bagan Rancangan Penelitian.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Modul Ajar Pembelajaran Konvensional
- Lampiran 2: Modul Ajar Pembelajaran *Think-Pair-Share*
- Lampiran 3: Kisi-Kisi Soal *Pretest* Dan *Postest*
- Lampiran 4: Soal *Pretest* Dan *Postest*
- Lampiran 5: Kisi-Kisi Lembar Observasi Kepercayaan Diri
- Lampiran 6: Lembar Observasi Kepercayaan Diri
- Lampiran 7: Rubrik Penilaian *Pretest* Dan *Postest*
- Lampiran 8: Pedoman Penskoran *Pretest* Dan *Postest*
- Lampiran 9: Daftar Nilai Kelas Kontrol Dan Eksperimen
- Lampiran 10: Lembar Validasi Soal
- Lampiran 11: Lembar Validasi Rpp (Modul Ajar)
- Lampiran 12: Lembar Validasi Observasi Kepercayaan Diri
- Lampiran 13: Uji Validitas Isi (*Expert Judgment*)
- Lampiran 14: Uji Validitas Butir Soal (*Pearson Product Moment*)
- Lampiran 15: Uji Reliabilitas
- Lampiran 16: Uji Normalitas
- Lampiran 17: Uji Homogenitas
- Lampiran 18: Uji Hipotesis
- Lampiran 19: Lembar Hasil Observasi Kepercayaan Diri
- Lampiran 20: Lembar Hasil *Pretest* Dan *Postest*
- Lampiran 21: Media Interaktif *Power Point*
- Lampiran 22: Dokumentasi
- Lampiran 23: Surat Permohonan Izin Melakukan Penelitian
- Lampiran 24: Surat Balasan Permohonan Izin Dari Sekolah
- Lampiran 25: Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian
- Lampiran 26: Kartu Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran matematika ialah subjek utama dan sangat mempengaruhi bagaimana cara kita berpikir. Mempelajari matematika juga termasuk dalam sarana berpikir ilmiah dan logis dan berperan utama demi kemajuan sumber daya manusia. Oleh sebab itu, mata pelajaran matematika yang mana sebagai mata pelajaran penting perlu diperhatikan dengan serius. Guru sebagai pembimbing dan pelaksana pembelajaran dengan siswa harus mampu memiliki metode berdaya guna dengan maksud tujuan pembelajaran selalu membuahkan hasil dengan maksimal.

Dewasa ini sering dijumpai pelajaran matematika disangka sukar, tidak menarik, serta membosankan, sehingga siswa-siswa terkesan sangat berjauhan dengan mata pelajaran ini. Perihal ini diakibatkan berbagai faktor seperti proses pendidikan yang monoton ataupun membosankan. Suasana di kelas sebisa mungkin harus mengaktifkan siswa, dan membuat suasana interaktif antar siswa, serta siswa dengan pokok bahasan yang dihadapannya. Sehingga proses pembelajaran berjalan optimal dan suasana di kelas bisa hidup.

Akan tetapi dengan adanya Covid-19 yang sudah menyebar di seluruh bagian Indonesia menyebabkan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) dilakukan atau dalam kata lain pembelajaran

daring (online), dilaksanakannya pembelajaran daring dari mulainya pandemi sampai saat ini bisa membuat siswa merasa lebih bosan serta jenuh sampai tujuan pendidikan susah dicapai, bahkan tidak sedikit siswa yang kehilangan minat belajar dan kepercayaan diri dalam belajar. Beberapa waktu lalu ada sebagian sekolah yang sudah menerapkan Pembelajaran Tatap Muka atau luring (offline) dikarenakan kasus covid-19 di daerah tersebut berstatus aman atau zona hijau, hingga pada saat ini bersamaan dengan diadakannya program dari pemerintah mengenai vaksin untuk usia sekolah mulai dari tingkat SMP hingga SMA, hal ini bertujuan agar proses Pembelajaran Tatap Muka di sekolah berlangsung secara aman, namun harus tetap mentaati protokol kesehatan yang ada secara ketat. Hal ini mengakibatkan seluruh sekolah di Indonesia dilakukan PTM (Pembelajaran Tatap Muka) namun secara restriktif yang mana kapasitas siswa di sekolah hanya 50% dan 50% sisanya bisa melaksanakan pembelajaran secara jarak jauh atau daring. Namun, pada setiap sekolah memiliki kebijakan yang berbeda-beda mengenai peraturan 50% Pembelajaran Tatap Muka dan 50% Pembelajaran Jarak Jauh dan yang peneliti jumpai di sekolah pada saat studi pendahuluan sistem tersebut biasanya berjalan secara bergilir, 50% siswa yang melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka juga akan merasakan Pembelajaran Jarak Jauh di 1 minggu berikutnya.

Pada saat Pembelajaran Tatap Muka agar proses pembelajaran berjalan secara optimal dan membuat suasana kelas menjadi hidup juga akan mempengaruhi siswa karena penggunaan media pembelajaran. Media

belajar yang tepat juga bisa membantu siswa meraih tujuan pembelajaran yaitu output belajar siswa yang meningkat. Media yang dapat berfaedah pada pembelajaran contohnya adalah *power point*. Media pembelajaran *power point* membuat proses pembelajaran tidak membosankan, sehingga siswa mendapatkan perasaan atau suasana yang senang pada saat pembelajaran berlangsung. Terutama media *power point* yang bersifat interaktif, yang mana dapat menyebabkan siswa lebih termotivasi belajar dibanding dengan *power point* yang hanya berisi full materi di setiap slide-slidennya. Alasan mengapa media *power point* yang bersifat interaktif terlampaui menyenangkan serta mengakibatkan siswa termotivasi dalam belajar adalah karena di dalam *power point* tersebut memiliki lebih banyak visualisasi suatu objek dan animasi serta efek-efek suara sehingga dapat membuat siswa lebih tertarik terhadapnya, selain itu di dalam *power point* interaktif lebih banyak menggunakan fitur *hyperlink* yang berguna untuk menghubungkan slide yang satu dengan slide lainnya hanya dengan mengklik tombol *hyperlink* yang dibuat sebelumnya, dengan banyak menggunakan fitur-fitur tersebut maka *power point* akan sangat interaktif. Guru juga bisa menggunakan *power point* interaktif tersebut untuk sesi tanya jawab dengan siswa menggunakan fitur *hyperlink* tadi yang dibuat seperti kuis. Sehingga dengan media *power point* interaktif diharapkan proses pembelajaran menjadi sangat menyenangkan serta interaktif antar siswa bisa berjalan optimal. Menurut Anisa, N., et al. (2021) penerapan model pembelajaran dengan bantuan *media interaktif* mampu

mengembangkan aspek afektif siswa berupa keberanian dalam berdiskusi dengan guru dan luaran belajar siswa menaik.

Selain hal-hal yang sudah disebutkan sebelumnya, kepercayaan diri siswa menjadikan perihal yang harus diintai dalam mewujudkan suasana kelas yang hidup dikarenakan dengan rasa percaya diri yang dibawa, proses pembelajaran yang diikuti siswa akan berjalan dengan baik juga berperan aktif. Sihotang (2021), Kepercayaan diri muncul dari keinginan untuk memanasiasikan diri dalam tindakan demi keberhasilan. Apabila kepercayaan diri siswa sangat tinggi, maka siswa pasti akan tidak takut dalam belajar dan hasil belajar bisa meningkat.

Dalam riset pendahuluan yang telah dilakukan dengan guru pengampu yang diwawancarai oleh peneliti, atau bertanya dengan salah satu guru pengampu pelajaran matematika, sebagian besar siswa kelas X SMK Negeri 2 Kediri pada sub materi "Akar-akar persamaan kuadrat" masih mengalami kesulitan, melihat rata-rata nilai akhir dari mata pelajaran tersebut masih terbilang cukup rendah, berdasarkan apa yang disampaikan oleh guru tersebut. Kurangnya kepercayaan diri selama pembelajaran juga menyebabkan siswa kesulitan dalam proses memahami dan menerima bahasan tersebut. Hal tersebut ditunjukkan dengan bagaimana cara mereka menjawab pertanyaan atau pada saat mengerjakan tugas yang diberikan, seolah-olah jawaban yang ditulis atau disebutkan masih ada keraguan atau menerawang dan kurang tegas.

Dari permasalahan tersebut di atas, peneliti ingin proses pembelajaran berjalan optimal, suasana pada saat belajar menyenangkan, dan tingkat kepercayaan diri siswa meningkat begitu pula hasil belajarnya. Sehingga, mengharapkan guru memakai model pembelajaran yang membuat siswa berpartisipasi aktif dan dapat menyebabkan suatu interaksi yang baik, model pembelajaran kooperatif contohnya.

Peneliti ingin melakukan peningkatan kualitas pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran kooperatif yang digunakan, yaitu *Think Pair Share*. Model pembelajaran ini bertujuan untuk membuat siswa berfikir secara individu selanjutnya berdiskusi dengan kelompok, kesempatan yang diberikan oleh model pembelajaran ini bagi siswa untuk berinteraksi serta berkoordinasi aktif antar siswa lainnya. Model pembelajaran *Think Pair Share* (Sugiharti, 2013) disusun agar siswa terbiasa dengan berkomunikasi dalam mengungkapkan ide-ide serta gagasan pada pikiran saat proses pembelajaran dengan siswa. Model pembelajaran *Think Pair Share* melibatkan lebih banyak siswa yang berinteraksi dan interaksi dengan guru atau siswa dengan lain sehingga membuat suasana belajar di kelas menjadi hidup dan ramai, maka siswa akan lebih melibatkan rasa kepercayaan diri dalam dirinya agar bisa mengikuti arus pembelajaran yang diselenggarakan. Menurut Fanny A., et al (2021) implementasi model *Think-Pair-Share* ini sangat berpengaruh dalam rasa percaya diri siswa, yang awalnya siswa tidak berani dalam mempresentasikan pendapatnya di hadapan siswa lain setelah belajar menggunakan pembelajaran *Think-Pair-Share* siswa mulai berani

berinisiatif terhadap pendapat yang ingin disampaikan di hadapan teman-temannya, juga terlihat dari meningkatnya jumlah persentase dalam setiap aspek penelitian.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN MODEL *THINK-PAIR-SHARE* DIDUKUNG MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR”

B. Identifikasi Masalah

Dari apa yang dipaparkan pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah-masalah berikut ini:

1. Matematika dianggap berupa mata pelajaran yang sangat sukar untuk dipahami dan diserap sehingga membuat siswa takut.
2. Suasana kelas yang kurang menyenangkan bagi siswa.
3. Hasil belajar yang cukup rendah.
4. Siswa kurang percaya diri, sehingga cenderung pasif di pembelajaran.
5. Model ajar yang telah dilakukan kurang ada keterlibatan pada siswa untuk dinamis berinteraksi.

C. Batasan Masalah

Pada pembatasan masalah ini penyimpangan atau pelebaran pokok masalah dapat dihindari, hal tersebut bertujuan agar penelitian terstruktur dan memudahkan pada pembahasan sehingga tujuan dari diadakannya

penelitian tercapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sub materi yang akan diteliti ialah akar-akar pada persamaan kuadrat dari bab Persamaan dan Fungsi Kuadrat.
2. Parameter yang diukur adalah hasil belajar dan kepercayaan diri.
3. Populasi dari penelitian ini ialah seluruh siswa SMK Negeri 2 Kediri.

D. Rumusan Masalah

Dari apa yang dipaparkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka permasalahan yang harus diselesaikan oleh peneliti, dengan merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah kepercayaan diri siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Kediri meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* didukung media power-point interaktif?
2. Apakah hasil belajar siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Kediri meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* didukung media power-point interaktif?

E. Tujuan Penelitian

Dari uraian rumusan masalah, tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah berikut ini:

1. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan kepercayaan diri siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Kediri setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* didukung media power-point interaktif.

2. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Kediri setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* didukung media power-point interaktif.

F. Kegunaan Penelitian

Berikut faedah dari diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

1. Siswa
 - a. Siswa mendapatkan pengalaman baru yang berdaya guna pada belajar matematika.
 - b. Meningkatkan luaran belajar siswa pada sub materi akar-akar persamaan kuadrat.
 - c. Meningkatkan kerja sama dan kemampuan berinteraksi siswa.
2. Guru
 - a. Mendapatkan masukan baru pada model pembelajaran demi meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
 - b. Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam rangka menciptakan atmosfer belajar yang bervariasi pada saat pembelajaran.
 - c. Diharapkan guru tidak ragu-ragu dalam mengimplementasikan model-model pembelajaran yang lebih bervariasi demi tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Sekolah
 - a. Untuk sumber dalam peningkatan bobot akademik, yang mengacu pada pelajaran matematika atau pembelajaran.

4. Peneliti

- a. Bekal yang bermanfaat bagi Peneliti sebagai calon guru di masa depan.
- b. Mendapatkan pengalaman langsung pada pembelajaran kooperatif menggunakan *Think Pair Share*, sehingga bisa dicontoh dan diterapkan di masa depan sebagai guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, M. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Amri, S. (2018). Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sma Negeri 6 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 3(2), 156-170.
(Tersedia: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/7520>).
Diunduh 19 Mei 2021
- Anisa, N. N., Septiana, I., & Purbiyanti, E. D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SDN 1 Kebonadem Kabupaten Kendal. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 460-466.
(<https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3912>)
- Anita, L. (2007). *Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT.Gransindo
- Anita, L. (2004). *101 Cara Meningkatkan Percaya Diri Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Anita, L. 2003. *Menjadi Orang Tua Bijak 101 Cara Menumbuhkan Percaya Diri Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Banathy, B. H. (1968). *Instructional System*. Belmont California: Fearon Publishers, Inc
- Ditya, A. (2015). Peningkatan Percaya Diri Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Serang Kulon Progo. Skripsi. Dipublikasikan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta (Fakultas Ilmu Pendidikan).
- Djamarah. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Felder, R.M. dan Brent, R. (1994). COOPERATIVE LEARNING IN TECHNICAL COURSES: PROCEDURES, PITFALLS, AND PAYOFFS. (Tersedia: <https://www.engr.ncsu.edu/wp-content/uploads/drive/1y4er1UbysUyLR2ZHitJLsVgCrIasp4Rj/1994-Coopreport.pdf>). Diunduh 26 Mei 2021.

- Ghufron, M. N., & Risnawati, R. S. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Cetakan I. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunter, M.A., *et al.* (1990). *Instructional A Model Approach*. Boston: Allyn and Bacon.
- Hakim, T. (2002). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara
- Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- I Wayan Santyasa. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Makalah disajikan dalam Pelatihan Tentang Penelitian Tindakan Kelas bagi GuruGuru SMP Dan SMA Di Nusa Penida, tanggal 29 Juni s.d 1 Juli 2007.
- Indrawati. 2011. *Perencanaan Pembelajaran Fisika: Model-Model Pembelajaran*. Jember: Universitas Jember
- Krishna, A. (2006). *Neo Psychic Awareness*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang: Unnes Press.
- Lauster, P. 2003. *Tes Kepercayaan Diri*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2). 9tersedia: <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/118>). Diunduh 26 Mei 2021.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Munir. (2020). *Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. In *Alfabeta, CV*.

- Nasution, S. (1982). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Purwanto, N. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Cetakan 5. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ramli M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press
- Roger, T. dan Johnson, D.W. (1994). *An Overview of Cooperative Learning*. (Tersedia: <http://www.cooperation.org/pages/overviewpaper.html>) Diunduh 26 Mei 2021.
- Ruseffendi, ET. 1980. *Pengajaran Matematika Modern Untuk Orangtua, Murid, Guru dan SPG*. Bandung: Tarsito.
- Sanaky, Hujair AH. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Shoimin, A., (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- SIHOTANG, I. Y. (2021). Hubungan Kepercayaan Diri Siswa dengan Hasil Belajar PAK Kelas VII Di SMP Negeri 4 Sumbul Kabupaten Dairi Tahun Ajaran 2020/2021. *Areopagus: Jurnal Pendidikan Dan Teologi Kristen*, 19(1), 106-114. (tersedia: <http://e-journal.iakntarutung.ac.id/index.php/areopagus/article/view/383>). Diunduh 14 Mei 2021
- Smith, P. L, Ragan, T.J. (2005). *Instructional Design, Third Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons
- Sudjana, Nana. 1991. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2009). *Teori Pembelajaran Kooperatif dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suprijono, A. (2011). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suriasumantri, Jujun S. 2009. *Filsafat Ilmu (Sebuah Pengantar Populer)*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Suyono, & Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tampomas, Husein. 2006. *Matematika Plus 1A*. Jakarta: Yudhistira.
- Tatan, Z.M., & Teti S. 2011. Pengaruh penggunaan media belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Formatif*, 1 (1): 70-81

- Wintania, F. A., Mulyadiprana, A., & Ganda, N. Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Think Pair Share dalam Meningkatkan Sikap Percaya Diri pada Keragaman Budaya Indonesia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 183-192.
- Yohanie, D. D., & Samijo, S. (2016). Mengembangkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Think Pair Share dengan pendekatan problem posing untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah aljabar linier. *Efektor*, 3(1). (<https://doi.org/10.29407/e.v3i1.11976>)
- Yoni, A., Purwanto, H., & Ambarwati, S. K. (2010). Menyusun penelitian tindakan kelas. *Yogyakarta: Familia*.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1). (<https://dx.doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>) Diakses akses 25 Januari 2022.