

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah suatu tahapan yang dapat membantu manusia dalam meningkatkan potensinya sehingga mampu dalam mengatasi apabila terjadinya perubahan. Dengan pendidikan, manusia bisa meningkatkan kemampuannya dalam perkembangan ranah ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam perkembangan tersebut, tentunya menyanggah peran yang penting dalam kehidupan. Dalam perkembangan ini sangat terkait dengan kontribusi pada bidang matematika, karena matematika adalah dasar dari adanya kemajuan teknologi modern.

Matematika adalah ilmu yang menguasai dalam perkembangan zaman ini. Tetapi faktanya, banyak yang berpendapat bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sangat sulit serta tidak begitu menarik bagi peserta didik. Padahal matematika itu ilmu yang sangat dibutuhkan manusia, sebab dengan matematika peserta didik terlatih sehingga mampu berpikir sistematis, logis, kritis, dan bisa memecahkan persoalan yang dijumpainya dalam kehidupan.

Matematika itu hanya memiliki satu solusi yang tepat dalam setiap permasalahan. Ini disebabkan karena matematika yang bersifat abstrak. Tetapi suksesnya seseorang dalam kemampuan matematikanya akan dipengaruhi oleh penguasaannya sejak dasar. Maka dari itu, anak-anak harus diperkenalkan pada matematika sejak usia dini dan merasakan dalam kehidupan (Fitria 2013:50).

Berdasarkan data hasil studi PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2018, peringkat Indonesia mengalami penurunan jika dibandingkan tahun 2015. Jika dalam kategori matematika, peringkat Indonesia berada di 7 terbawah dari 79 negara. Hal ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Sedangkan berdasarkan studi TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) dibuktikan bahwa peserta didik Indonesia berada di posisi bawah dalam berbagai aspek, salah satunya dalam kemampuan pemecahan masalah. Dapat dikatakan bahwa standar proses mata pelajaran matematika sesuai dengan yang dikemukakan oleh NCTM masih belum tercapai. Maka dari itu, dalam buku yang berjudul *How To Solve It*,

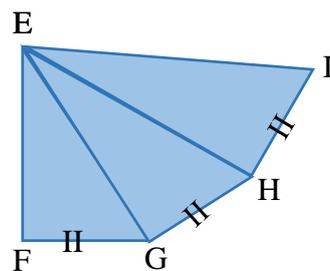
Polya merancang empat langkah dalam kemampuan pemecahan masalah yakni memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, serta memeriksa kembali.

*National Council of Teachers of Mathematics*, menjelaskan bahwa matematika memiliki standar prosedur dalam pengajaran di sekolah mencakup beberapa hal, diantaranya: pemecahan masalah, penalaran dan pembuktian, komunikasi, koneksi, serta representasi (NCTM 2000:4). Pemecah masalah adalah elemen penting dalam matematika, sehingga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari program matematika. Peserta didik sering kali memerlukan peluang untuk merancang, menyelesaikan, dan menangani masalah yang kompleks sehingga memerlukan upaya yang besar. Peserta didik perlu didukung untuk merenungkan ide-idenya selama proses dalam memecahkan masalah, serta bersikap aktif dalam mengajukan pertanyaan sehingga dapat menerapkan strategi tersebut dalam konteks yang berbeda. Mengenai pentingnya kemampuan dalam memecahkan masalah matematis, oleh karena itu peserta didik harus menguasai kemampuannya dengan baik (Ghurfah et al. 2023:8).

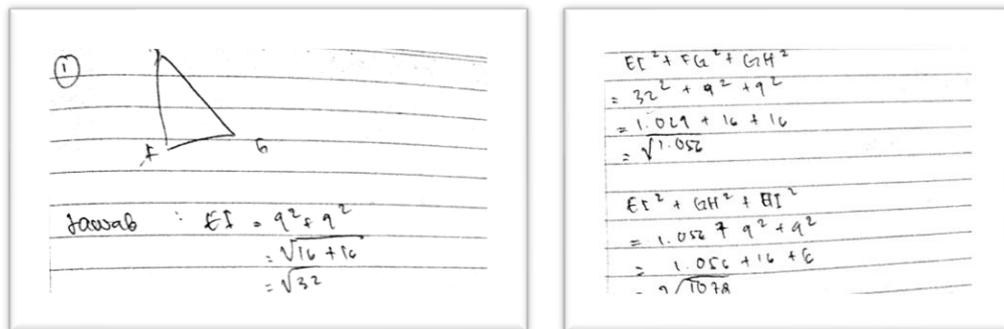
Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan pada salah satu sekolah di Kota Bandung, terdapat beberapa penemuan yang menunjukkan belum memadainya kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Dalam studi pendahuluan yang diberikan yaitu berupa soal uraian dengan materi teorema pythagoras. Indikator atau aspek kemampuan pemecahan masalah matematis yang digunakan yakni (a) memahami masalah; (b) merencanakan strategi; (c) menyelesaikan masalah; dan (d) memeriksa kembali. Berikut hasil dari studi pendahuluan.

Soal No. 1

Perhatikan gambar di samping! Tentukan panjang EI jika panjang  $EF = FG = 4$  cm!

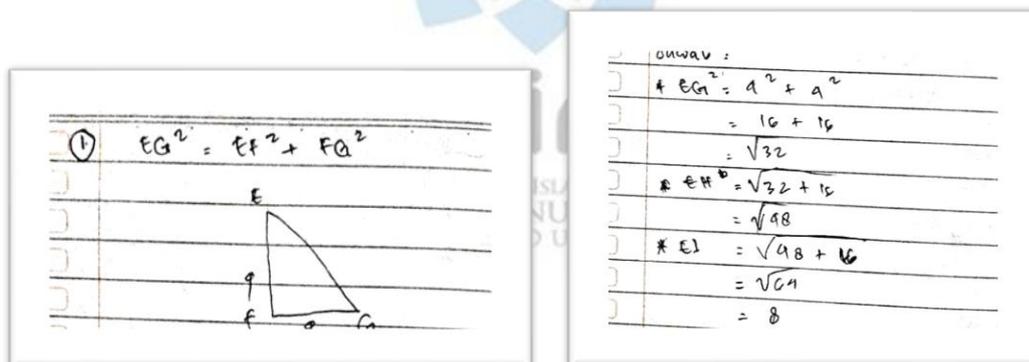


**Gambar 1. 1** Soal No. 1



**Gambar 1. 2** Jawaban Soal Studi Pendahuluan

Dari jawaban pada Gambar 1.2, peserta didik tersebut sudah memahami masalah tersebut dengan menuliskan rumus teorema pythagoras dan menggambar segitiga siku-siku, tetapi tidak menuliskan informasi apa saja yang diketahui pada soal tersebut. Selain itu juga peserta didik tidak memeriksa kembali jawaban dengan menuliskan kesimpulan akhir untuk pertanyaan yang diberikan. Sehingga peserta didik tersebut belum memenuhi aspek pada kemampuan pemecahan masalah.

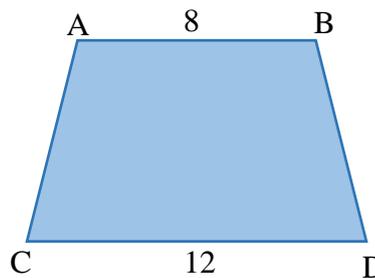


**Gambar 1. 3** Jawaban Soal Studi Pendahuluan

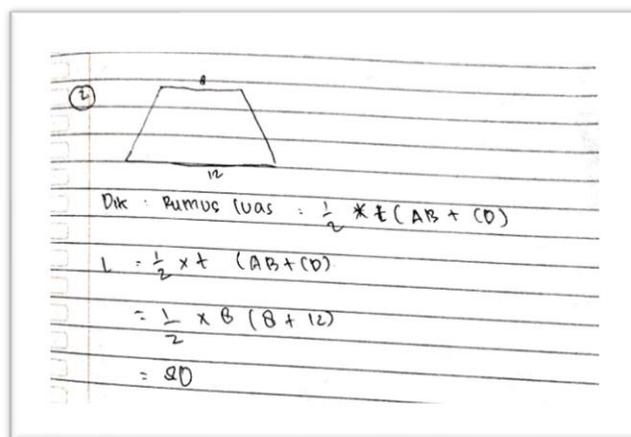
Dari jawaban pada Gambar 1.3, peserta didik sudah dapat mengerjakan soal tersebut dengan strategi/langkah penyelesaian yang mengarah pada jawaban yang benar, tetapi peserta didik tersebut tidak menuliskan apa saja yang diketahui dan apa yang ditanyakan dalam soal serta tidak melakukan pengecekan kembali dengan menuliskan kesimpulan akhir. Sehingga peserta didik tersebut belum memenuhi aspek kemampuan pemecahan masalah.

Soal No. 2

Pak Hito memiliki kebun berbentuk trapesium. Ia akan membuat pagar untuk mengelilingi kebun tersebut. Tentukan panjang pagar yang dibutuhkan!



**Gambar 1. 4** Soal No. 2



**Gambar 1. 5** Jawaban Soal Studi Pendahuluan

Dari jawaban pada Gambar 1.5, peserta didik hanya menggambarkan trapesium yang diberikan. Peserta didik tidak memahami masalah yang diberikan sehingga tidak merencanakan dan melaksanakan penyelesaian masalah. Seperti yang terlihat pada gambar, peserta didik menuliskan rumus luas trapesium sedangkan dalam soal yang ditanyakan adalah berapa panjang pagar yang dibutuhkan untuk mengelilingi kebun tersebut. Sehingga peserta didik tersebut belum memenuhi aspek pada kemampuan pemecahan masalah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik masih perlu ditingkatkan.

Dalam kemampuan memecahkan suatu masalah matematis dapat dikuasai peserta didik dengan baik apabila peserta didik menguasai kemampuan afektif, termasuk diantaranya adalah kepercayaan diri atau lebih dikenal dengan *self efficacy*. Hal ini disebabkan bahwa dalam menyelesaikan suatu persoalan, peserta didik merasa masih ragu dengan kemampuan yang dimilikinya. (Septiani 2022:3)

mendefinisikan *self efficacy* merupakan suatu keyakinan yang ada pada dirinya sendiri dalam menyelesaikan permasalahan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan adanya *self efficacy* akan mempermudah peserta didik dalam memahami suatu konsep apabila ada keinginan dalam diri sendiri, dengan begitu peserta didik memiliki kepercayaan terhadap dirinya sendiri.

*Self efficacy* memberikan peranan yang penting bagi peserta didik, karena keyakinan peserta didik dalam belajar matematika akan memengaruhi hasil belajar yang dicapainya. Karena adanya *self efficacy* akan terbentuk dampak yang positif untuk peserta didik dalam menguasai mata pelajaran matematika. Hubungan positif muncul karena *self efficacy* yang dimiliki seseorang membuatnya tetap gigih dan pantang menyerah meskipun menghadapi situasi yang berat. Kepercayaan diri ini akan mendorong seseorang untuk berusaha lebih giat dan tetap bertahan dalam menghadapi berbagai rintangan (Cubukcu 2008:149).

Berdasarkan penyebaran angket yang dilakukan di SMP Negeri 50 Bandung dengan jumlah peserta didik yang mengisi angket sebanyak 36 orang. Diperoleh data 58% tingkat keyakinan peserta didik pada kesulitan soal yang diberikan sesuai dengan salah satu indikator *self efficacy* yaitu tingkat kesulitan (*magnitude*). Sebesar 52% peserta didik memiliki kekuatan dalam menyelesaikan soal yang diberikan sesuai dengan salah satu indikator *self efficacy* yaitu tingkat kekuatan (*strength*). Sebesar 55% peserta didik mampu mengatasi soal yang diberikan sesuai dengan salah satu indikator *self efficacy* yaitu tingkat keluasan (*generality*). Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat rasa keyakinan diri peserta didik berada pada tingkat rendah.

Maka dari itu, peneliti ingin meningkatkan suatu keyakinan yang ada dalam diri peserta didik agar dapat belajar lebih percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya ketika sedang belajar matematika dan di kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini *self efficacy* peserta didik dimaknai dengan rasa percaya diri dan suatu keyakinan peserta didik dalam berpikir dalam memecahkan suatu permasalahan matematika. Artinya, jika peserta didik diberi sebuah permasalahan matematika, maka ia akan menyelesaikannya dengan keyakinan dan rasa percaya diri dalam menyelesaikan masalah tersebut (Andriani 2023:9).

Salah satu strategi yang memungkinkan untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis yaitu dengan menerapkan *Think Aloud Pair Problem Solving (TAPPS)*. Strategi ini pertama kali diperkenalkan oleh Claparade, kemudian dikembangkan oleh Bloom dan Bloder pada proses pemecahan masalah tingkat SMA (Pate and Miller 2011). *Think aloud* artinya berpikir keras, *pair* artinya berpasangan dan *problem solving* artinya penyelesaian masalah. Maka strategi *TAPPS* adalah strategi yang dilakukan dalam memecahkan suatu masalah kemudian menjelaskan kepada pasangannya sehingga yang menjadi pasangannya akan mengerti apa yang telah dikerjakan.

Dalam penggunaan strategi ini peserta didik dibagikan kedalam beberapa kelompok. Untuk setiap kelompoknya melibatkan dua belah pihak. Yakni pihak pertama sebagai *problem solver* (pemecah masalah) dan pihak kedua sebagai *listener* (pendengar). Tugas *problem solver* yaitu menyelesaikan masalah yang disajikan oleh guru dan pasangannya sebagai *listener* yang bertugas untuk mendengarkan kemudian menanggapi apa yang telah dikerjakan oleh pasangannya. Melalui metode *TAPPS* ini, peserta didik diharapkan untuk bersikap interaktif dan mengungkapkan sebanyak mungkin mengenai informasi yang telah diperoleh. Pembentukan pengetahuan peserta didik akan menghasilkan pemahaman yang baik pada mereka. Penggunaan strategi ini dilakukan secara berkelompok maka kemungkinan terjadi interaksi positif antara peserta didik dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam memecahkan suatu permasalahan matematika.

Berdasarkan permasalahan dan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan, peneliti tertarik untuk membahas kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self efficacy* peserta didik kemudian dikemas dengan strategi *TAPPS*. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Strategi *Think Aloud Pair Problem Solving (TAPPS)* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self Efficacy* Peserta didik”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, adanya permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan strategi *TAPPS*?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang menerapkan strategi *TAPPS* dengan peserta didik yang menerapkan pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan *self efficacy* peserta didik yang menerapkan strategi *TAPPS* dengan peserta didik yang menerapkan pembelajaran konvensional?

### **C. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, pada penelitian ini memiliki tujuan diantaranya::

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran melalui strategi *TAPPS*.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis antara peserta didik yang menerapkan strategi *TAPPS* dengan peserta didik yang menerapkan pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan *self efficacy* peserta didik yang menerapkan strategi *TAPPS* dengan peserta didik yang menerapkan pembelajaran konvensional.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk berbagai pihak. Adapun beberapa manfaat penelitian ini diantaranya:

1. Bagi Peserta didik

Dapat memperoleh pengalaman baru secara langsung dalam pembelajaran menggunakan strategi *TAPPS* yaitu membantu peserta didik berpikir dalam menentukan langkah-langkah untuk menyelesaikan permasalahan serta memahami apa yang dijelaskan oleh teman kelompoknya.

2. Bagi Guru

Dapat menyajikan bantuan dalam proses perkembangan kualitas mata pelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan kemampuan dalam memecahkan permasalahan matematika dan *self efficacy* peserta didik melalui strategi *TAPPS*.

### 3. Bagi Peneliti

Dapat memperluas pengetahuan mengenai strategi *TAPPS* serta menjadikan bekal untuk menjadi seorang pendidik khususnya guru matematika dalam meningkatkan kemampuan memecahkan permasalahan matematika dan *self efficacy* peserta didik..

### **E. Kerangka Berpikir**

Dalam bidang matematika kemampuan memecahkan masalah sangat penting. Hal ini karena dengan adanya kemampuan memecahkan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan proses berpikirnya melalui pengumpulan data, analisis data, penyusunan berbagai solusi, dan solusi yang paling efektif untuk masalah tersebut. Dari latar belakang yang telah dipaparkan, perlu adanya upaya untuk peserta didik dalam meningkatkan kemampuan memecahkan suatu permasalahan matematika.

Kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan bagi peserta didik harus diperbaiki agar peserta didik terlatih dalam mencari solusi untuk berbagai masalah yang ada. Maka dari itu, peserta didik perlu membiasakan diri dalam menyelesaikan permasalahan yang dapat meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan suatu permasalahan. Adapun indikator kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan menurut (Polya 2004) adalah sebagai berikut:

#### 1. Memahami Masalah

Kegiatan yang bisa dilakukan meliputi: memastikan pengetahuannya mengenai data apa saja yang ada pada permasalahan tersebut, informasi apa saja yang ada dan hal-hal yang perlu untuk dipertanyakan.

#### 2. Merencanakan Strategi

Kegiatan yang bisa dilakukan meliputi: harus mengingatkan masalah yang telah dipecahkan sebelumnya yang serupa dengan masalah yang akan diselesaikan saat ini, mencari prosedur atau aturan untuk menyusun langkah-langkah penyelesaiannya.

#### 3. Menyelesaikan Masalah

Kegiatan yang bisa dilakukan meliputi: menjalankan pola atau langkah yang telah dirancang untuk mencapai suatu penyelesaian.

#### 4. Memeriksa Kembali

Kegiatan yang bisa dilakukan meliputi: menilai dan memeriksa mengenai prosedur yang dilakukan dan hasil yang didapatkan benar.

Dalam kemampuan pemecahan masalah matematika bisa dikuasai peserta didik dengan baik apabila peserta didik memiliki sikap keyakinan pada dirinya. Hal ini disebabkan dalam memecahkan suatu permasalahan peserta didik merasa masih ragu terhadap kemampuannya sendiri. (Septiani 2022:4) mendefinisikan *self efficacy* adalah suatu keyakinan yang ada pada diri seseorang terhadap kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun indikator *self efficacy* peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Tingkat Kesulitan (*Magnitude*)

Individu melakukan sesuatu sesuai yang dirasa mampu dan berusaha untuk menghindari sesuatu yang tidak sesuai dengan kemampuannya.

2. Tingkat Kekuatan (*Strength*)

Keyakinan individu terhadap sesuatu seberapa kuat dan gigih dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

3. Tingkat Keluasan (*Generality*)

Dimensi yang berhubungan dengan keluasan individu dimana banyak individu yang berhasil dalam menyelesaikan permasalahan pada situasi yang bervariasi.

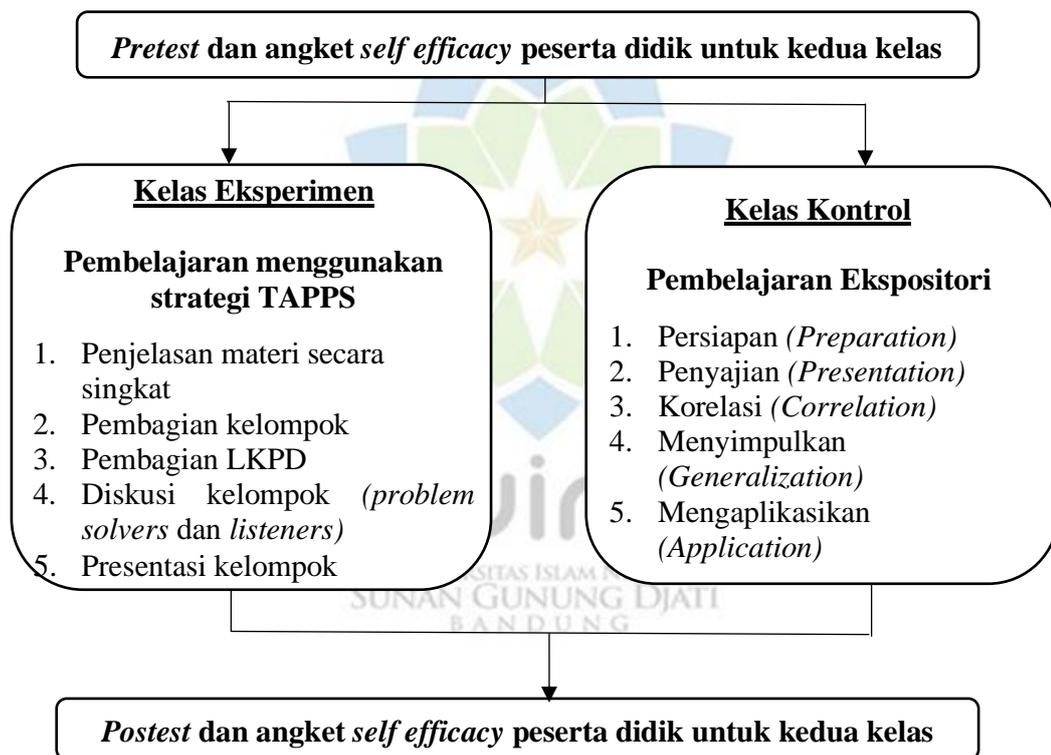
Dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dan keyakinan diri peserta didik tentunya dibutuhkan strategi pembelajaran, salah satunya yaitu strategi *TAPPS*. Strategi ini dapat meningkatkan motivasi dan membuat peserta didik lebih aktif dalam menyelesaikan masalah (Pate 2004:122).

Langkah-langkah dalam strategi *TAPPS* diantaranya:

1. Guru menjelaskan materi secara singkat kemudian membahas contoh soal bersama peserta didik.
2. Guru mambagi peserta didik menjadi berkelompok secara berpasangan.
3. Guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok.

4. Pihak pertama yaitu pemecah masalah (*problem solver*) menyelesaikan permasalahan pertama kemudian dijelaskan kepada pasangannya atau pihak kedua yaitu pendengar (*listener*). Jika masalah pertama telah selesai maka setiap kelompok akan bertukar peran sehingga permasalahan yang ada akan terselesaikan.
5. Peserta didik melakukan presentasi kelompok.

Berdasarkan penjelasan di atas, apabila disajikan bentuk kerangka pemikiran dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 6 Kerangka Pemikiran

## F. Hipotesis

Mengacu pada perumusan masalah, landasan teori, dan kerangka pemikiran yang telah dipaparkan sebelumnya, hipotesis untuk penelitian ini diantaranya:

1. Adanya perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang menerapkan strategi *TAPPS* dengan peserta didik yang menerapkan pembelajaran konvensional. Hipotesisnya adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang menerapkan strategi *TAPPS* dengan peserta didik yang menerapkan pembelajaran konvensional.

$H_1$  : Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang menerapkan strategi *TAPPS* dengan peserta didik yang menerapkan pembelajaran konvensional.

2. Adanya perbedaan peningkatan *self efficacy* peserta didik yang menerapkan strategi *TAPPS* dengan peserta didik yang menerapkan pembelajaran konvensional. Hipotesisnya adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada perbedaan peningkatan *self efficacy* peserta didik yang menerapkan strategi *TAPPS* dengan peserta didik yang menerapkan pembelajaran konvensional.

$H_1$  : Terdapat perbedaan peningkatan *self efficacy* peserta didik yang menerapkan strategi *TAPPS* dengan peserta didik yang menerapkan pembelajaran konvensional.

## **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Terdapat beberapa penelitian yang mengkaji mengenai strategi *TAPPS*, kemampuan memecahkan suatu permasalahan, dan *self efficacy* peserta didik, namun diantara penelitian tersebut memiliki karakteristiknya tersendiri yang membedakan antara penelitian satu dengan yang lainnya, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Aini Masfufah (2019) dengan judul Penerapan pembelajaran matematika menggunakan metode *TAPPS* di SMP YPP Nurul Huda Surabaya. Pada penelitian ini kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan, aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung memperoleh skor dengan persentase sebesar 93%, serta respon peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode *TAPPS* ini diperoleh persentase keseluruhan mean yakni 85,55%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah menerapkan metode pembelajaran *TAPPS*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah peneliti menambah kemampuan kognitif yaitu kemampuan dalam

memecahkan suatu permasalahan matematika dan aspek afektif yaitu *self efficacy* dalam penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Surabina Br. Tarigan (2020) dengan judul Efektivitas model *TAPPS* dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik SMP Muhammadiyah 47 Medan. Pada penelitian ini model *TAPPS* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dan didukung juga dengan peningkatan *N-Gain* yang menunjukkan model pembelajaran *TAPPS* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dengan hasil peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 0,7 termasuk kategori tinggi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah menerapkan model *TAPPS* dengan melihat apakah efektif atau tidak dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada penelitian ini meningkatkan hasil belajar matematika sedangkan peneliti meningkatkan kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan matematika dan *self efficacy*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Adji W. S. Minadja (2021) dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran *TAPPS* Dengan Strategi *Quick On The Draw* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Gaya Kognitif Peserta Didik. Penelitian ini kemampuan memecahkan suatu permasalahan matematis peserta didik yang menerapkan metode *TAPPS* lebih baik dari pada peserta didik yang menerapkan pembelajaran konvensional. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan metode *TAPPS* dalam meningkatkan kemampuan memecahkan suatu permasalahan matematika. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian ini dengan menambahkan strategi *Quick Of The Draw* dan peneliti dengan menambahkan aspek afektif yaitu *self efficacy* dalam penelitian.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Resfi (2022) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TAPPS* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik SMP. Dalam penelitian ini kemampuan

memecahkan suatu permasalahan matematika peserta didik yang diajarkan dengan menerapkan model *TAPPS* lebih baik dari pada peserta didik yang menerapkan pembelajaran konvensional. Hal ini berdasarkan dari hasil uji hipotesis diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 1,72 dan  $t_{hitung}$  sebesar 17,68 yang artinya  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $17,68 > 1,72$  maka  $H_0$  ditolak, sehingga model *TAPPS* dapat meningkatkan kemampuan memecahkan suatu permasalahan matematika pada peserta didik SMP. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah menerapkan model *TAPPS* dalam kemampuan memecahkan suatu permasalahan matematika. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah peneliti menambahkan aspek afektif yaitu *self efficacy* dalam penelitian.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Safira Nurrafifah (2023) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *TAPPS* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik SMP/MTs. Pada penelitian ini diperoleh adanya pengaruh pada kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan matematika peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *TAPPS* di kelas VIII Mts. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan model *TAPPS*. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah peneliti menambah kemampuan kognitif yaitu kemampuan memecahkan suatu permasalahan matematis dan aspek afektif yaitu *self efficacy* dalam penelitian.

Setelah meneliti hasil dari berbagai penelitian yang relevan, diperoleh bahwa belum ada yang melakukan penelitian dengan menerapkan strategi *TAPPS* dengan fokus untuk meningkatkan kemampuan memecahkan suatu permasalahan matematis dan *self efficacy* peserta didik.