

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika termasuk ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Hidayati, 2024). Pentingnya matematika disebabkan oleh perannya dalam membentuk pola pikir yang sistematis, mengasah kemampuan logika dan berpikir kritis, serta mendorong kreativitas dalam memecahkan masalah (Rihi & Saija, 2022). Mengingat pentingnya peran matematika, proses pembelajarannya tidak hanya berpusat pada pemahaman materi, tetapi juga lebih menekankan pada kemampuan siswa dalam berpikir kritis, logis, kreatif, serta memiliki kecermatan dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah (Baeti, 2023). Pembelajaran matematika membangun interaksi antara guru dan siswa yang berperan dalam mengembangkan pola pikir siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika, serta mengaitkan konsep-konsep abstrak dengan konteks kehidupan sehari-hari (Andayani & Amir, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran matematika yang efektif sangat diperlukan untuk membangun dasar yang kuat dalam pengembangan kemampuan analitis dan pemecahan masalah siswa.

National Council of Teacher of Mathematics (NCTM) (2000) menyatakan bahwa terdapat lima standar proses dalam pembelajaran matematika, yaitu (1) pemecahan masalah (*problem solving*), (2) penalaran dan bukti (*reasoning and proof*), (3) komunikasi (*communication*), (4) koneksi (*connection*), dan (5) representasi (*representation*). Salah satu standar tersebut adalah pemecahan masalah, yang merupakan kompetensi penting bagi siswa karena dapat membekali siswa dalam menghadapi berbagai persoalan di kehidupan nyata (Oktasya dkk., 2022). Pemecahan masalah merupakan aspek penting dalam kurikulum matematika karena melatih siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk menyelesaikan masalah non-rutin (Setialesmana dkk.,

2021). Masalah non-rutin merupakan jenis permasalahan yang penyelesaiannya memerlukan perencanaan terlebih dahulu dan tidak hanya bergantung pada penggunaan rumus, teorema, atau dalil (Ananda dkk., 2022). Dalam pembelajaran matematika, pemecahan masalah menitikberatkan pada penggunaan metode, langkah-langkah, dan strategi yang dapat dibuktikan kebenarannya secara terstruktur dan logis (Rahmatiya & Miatun, 2020). Menurut pendapat Istiqlal dan Kustianingsih (2020), pemecahan masalah merupakan suatu upaya dalam mencari solusi guna mencapai tujuan, yang melibatkan persiapan, kreativitas, pengetahuan, kemampuan, serta penerapannya dalam kehidupan nyata. Oleh sebab itu, kemampuan pemecahan masalah menjadi hal yang sangat penting bagi siswa agar dapat memahami materi yang dipelajari serta mengaplikasikannya pada situasi nyata.

Pemecahan masalah dianggap sebagai keterampilan penting yang perlu dimiliki siswa, meskipun penguasaannya masih menjadi tantangan bagi banyak siswa. Penelitian Hermawati dkk. (2021) menunjukkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP, dengan persentase rata-rata kemampuan sebesar 41,72%. Jana dan Fahmawati (2020) mengungkapkan kesulitan yang dialami siswa di SMP PGRI Kasihan dalam memecahkan masalah matematika, terutama soal berbentuk permasalahan dan menentukan langkah awal yang tepat. Selain itu, penelitian Fatmala dkk. (2020) juga mengungkapkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII di salah satu SMPN Kabupaten Purwakarta, terutama dalam memahami soal, merencanakan penyelesaian, dan memeriksa jawaban. Penelitian Daulay dan Ruhaimah (2019) juga menemukan bahwa siswa kelas VIII-B SMP Muhammadiyah 8 Medan masih mengalami kesulitan, terutama saat menghadapi soal masalah kontekstual yang menuntut pemahaman dan penerapan konsep matematika.

Berdasarkan hasil tes prapenelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 275 Jakarta pada tanggal 7 Februari 2025, sebanyak 34 siswa telah mengerjakan soal matematika yang telah disusun berdasarkan indikator kemampuan pemecahan masalah. Soal yang diujikan dalam prapenelitian terdiri dari dua masalah mengenai materi Bangun Ruang. Materi

Bangun Ruang dipilih berdasarkan wawancara dari salah satu guru matematika di SMP Negeri 275 Jakarta, yang mengungkapkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah matematika dengan baik pada topik tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes yang menunjukkan bahwa pada masalah pertama sekitar 62% siswa masih belum mampu memecahkan masalah dengan baik, sedangkan pada masalah kedua persentasenya lebih tinggi, yaitu sekitar 83%.

Pada tes prapenelitian masalah pertama, siswa diminta untuk menentukan panjang kardus berbentuk balok jika diketahui luas permukaan, lebar dan tinggi kardus. Berikut ini soal yang dimaksud:

1. Pak Tama memiliki kardus berbentuk balok. Kardus tersebut memiliki lebar 6 cm dan tinggi 8 cm. Jika luas permukaannya adalah 516 cm^2 .
 - a. Berapa panjang kardus milik Pak Tama? Tuliskan langkah-langkah yang kamu lakukan untuk menghitungnya.
 - b. Apakah hasil perhitungan Anda sudah benar? Buktikan!

Gambar 1.1 Soal Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Pertama

Berikut ini adalah beberapa kesalahan peserta didik dalam menjawab permasalahan pertama.

$l, \text{dik} = l = 6 \text{ cm}$
 $t = 8 \text{ cm}$
 $P = 516 \text{ cm}^2$
 $\text{Dit} : P. : ?$
 Jawab
 $L = 6 \times 8$
 $t = 48 \times 516$
 $P = 604$

Gambar 1.2 Hasil Pekerjaan Siswa Pertama pada Masalah Pertama

Pada Gambar 1.2, hasil jawaban siswa menunjukkan bahwa siswa pertama masih kurang memahami masalah yang diberikan. Hal ini terlihat dari kesalahan siswa dalam menuliskan informasi yang diketahui dan yang ditanyakan pada soal. Seharusnya, siswa menuliskan 516 cm^2 sebagai luas permukaan, bukan sebagai panjang. Siswa juga masih salah dalam merencanakan strategi penyelesaian yang tepat. Seharusnya, siswa menggunakan rumus luas permukaan balok. Akibatnya, siswa juga salah menuliskan langkah-langkah penyelesaian. Selain itu, siswa tidak memeriksa kembali langkah-langkah yang telah dilakukan, sehingga jawaban yang diperoleh menjadi salah.

1. a. ① Diketahui luas = 516 cm^2
 lebar = 6 cm
 tinggi = 8 cm
 Ditanya : panjang?
 Penyelesaian:
 Panjang = $516 : (6 \times 8)$
 $= 516 : 48$
 $= 10,75 \text{ cm}$

b. $6 \times 8 \times 10,75$
 $= 48 \times 10,75$
 $= 480 + (48 \times 0,75)$
 $= 480 + (48 \times \frac{3}{4})$
 $= 480 + (144 : 4)$
 $= 480 + 36$
 $= 516 \text{ cm}^2$

Benar

Gambar 1.3 Hasil Pekerjaan Siswa Kedua pada Masalah Pertama

Pada gambar 1.3 menunjukkan bahwa siswa kedua telah memahami masalah dengan baik karena mampu menuliskan informasi yang diketahui dan yang ditanyakan pada soal. Namun, siswa belum mampu merencanakan strategi penyelesaian soal dengan tepat, karena rumus yang digunakan untuk

menghitung panjang balok masih salah. Pada perhitungan awal, siswa hanya membagi luas permukaan dengan hasil perkalian lebar dan tinggi, yaitu $516 : (6 \times 8)$, yang menghasilkan panjang 10,75 cm. Seharusnya, untuk menghitung panjang balok, siswa menggunakan rumus luas permukaan balok yang tepat. Selanjutnya, siswa mencoba membuktikan hasilnya dengan cara yang keliru menggunakan rumus volume balok, sehingga menjadi $6 \times 8 \times 10,75$. Meskipun hasil tersebut cocok dengan luas permukaan yang diberikan, langkah-langkah yang diambil tidak sesuai dengan prosedur yang benar. Kesalahan ini terjadi karena siswa tidak mengikuti rumus yang tepat dan tidak memeriksa kembali langkah-langkah yang telah dilakukan.

Berdasarkan analisis jawaban siswa pada gambar 1.2 dan 1.3 menunjukkan bahwa meskipun kedua siswa menunjukkan pemahaman terhadap informasi yang diberikan, terdapat kesalahan dalam merencanakan strategi penyelesaian masalah dan langkah-langkah yang diambil. Kedua kesalahan ini mengindikasikan kurangnya pemahaman siswa tentang penerapan strategi penyelesaian mengenai rumus yang tepat, langkah penyelesaian dan ketidakmampuan memeriksa kembali langkah-langkah perhitungan.

Untuk permasalahan kedua, siswa diminta untuk menentukan panjang sisi kubus dan total biaya yang dibutuhkan untuk membuat kubus beton apabila diketahui luas permukaan kubus. Berikut ini soal yang dimaksud:

2. Pak Nawi adalah seorang kontraktor yang sedang mengerjakan proyek pembangunan sebuah kubus beton untuk taman kota. Luas permukaan kubus beton tersebut adalah 54 m^2 . Jika biaya pembuatan beton per meter kubik adalah Rp 1.500.000.
- Berapa panjang sisi kubus beton tersebut dan berapa total biaya yang dibutuhkan untuk membuat kubus beton tersebut?
 - Apakah hasil perhitungan Anda sudah benar? Berilah kesimpulan.

Gambar 1.4 Soal Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Kedua

Berikut ini adalah kesalahan peserta didik dalam menjawab permasalahan kedua.

(2) a.) diketahui : luas kubus = 54 m^2
 Biaya / m^2 = $1.500.000$

ditanya: a. panjang kubus
 b. Total biaya

penyelesaian

a: panjang kubus = $54 : 3$
 $= 18 \text{ m}$

b. Biaya = $1.500.000 \times 54$
 $= \text{Rp } 81.000.000$
 (81 juta rupiah)

b) dik = panjang kubus = 18 m
 luas kubus = $s \times s \times s$

(?)
 benar

Gambar 1.5 Hasil Pekerjaan Siswa pada Masalah Kedua

Pada gambar 1.5, hasil jawaban siswa menunjukkan bahwa siswa sudah memahami masalah dengan baik karena mampu menuliskan informasi yang diketahui dan yang ditanyakan pada soal. Namun, siswa mengalami kesalahan dalam merencanakan dan melaksanakan perhitungan untuk menghitung panjang sisi kubus dan total biaya. Pada tahap perencanaan, siswa salah memahami rumus untuk menghitung panjang sisi kubus. Siswa membagi luas permukaan 54 cm^2 dengan 3, yang menghasilkan panjang sisi 18 meter, sementara rumus yang benar adalah $L = 6 \times s^2$, yang menghasilkan panjang sisi 3 meter. Selain itu, dalam perhitungan biaya, siswa mengalikan luas permukaan dengan biaya per meter persegi (Rp. 1.500.000), sedangkan biaya seharusnya dihitung berdasarkan volume kubus. Akibatnya, siswa memperoleh total biaya yang salah, yaitu Rp. 81.000.000, karena perhitungan volume tidak dilakukan dengan tepat. Kesalahan ini terjadi karena siswa tidak memeriksa kembali langkah-langkah perhitungan dan tidak menggunakan rumus yang tepat untuk setiap tahap, baik dalam menghitung panjang sisi kubus maupun biaya pembuatan beton.

Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang rendah dipengaruhi oleh kurangnya keaktifan dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada tingkat kemampuan siswa (Sriwahyuni & Maryati, 2022). Berdasarkan wawancara dengan salah satu pendidik di SMP Negeri 275 Jakarta, pembelajaran matematika di sekolah tersebut masih menerapkan model pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran konvensional, siswa cenderung kurang aktif, kurang memperhatikan guru, serta cenderung berbicara sendiri atau mengabaikan pelajaran (Prameswara, 2023). Untuk mengatasi kondisi tersebut, penerapan model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan menjadi salah satu alternatif guna meningkatkan keterlibatan siswa dan mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah matematika.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah memberikan ruang bagi siswa untuk berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan saling bertukar pendapat. Menurut Silitonga (2024), partisipasi aktif dan tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran, seperti melalui diskusi, penting untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Hal ini sejalan dengan pendapat Riyani dan Hadi (2023) yang mengungkapkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran matematika melalui diskusi, kerja kelompok, dan interaksi dengan teman sebaya membantu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis dengan memperluas pemahaman, melatih berpikir kritis, dan mengasah keterampilan analisis.

Sejalan dengan pentingnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penerapan model pembelajaran kooperatif. Model ini melibatkan kelompok kecil yang heterogen, di mana setiap anggota bekerja sama, berbagi gagasan dalam memecahkan masalah, memiliki tujuan bersama dengan ketergantungan positif, serta berlatih dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan bersosialisasi (Anitra, 2021). Melalui model pembelajaran kooperatif, siswa memperoleh kesempatan untuk berkomunikasi dengan teman-temannya serta berkolaborasi dalam menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan (Wahyuni, 2019). Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif menjadi alternatif yang tepat karena dapat

menumbuhkan keaktifan dan tanggung jawab siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar, salah satunya adalah *Numbered Heads Together* (NHT). Tipe ini dipilih karena beberapa kajian menunjukkan bahwa NHT lebih efektif dibandingkan tipe kooperatif lainnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Penelitian Dhana dan Astriani (2025) mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran NHT lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *Jigsaw* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP pada materi persamaan linear. Temuan serupa dikemukakan oleh Nasution (2016), yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP dibandingkan dengan model STAD pada materi pecahan. Selain itu, Tanjung dkk. (2022) juga menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih unggul dibandingkan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP pada materi bilangan berpangkat dan akar. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa NHT memiliki keunggulan dalam mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa.

Model NHT memiliki karakteristik unik, yaitu setiap siswa diberikan nomor kepala, yang memudahkan guru dalam membentuk kelompok serta meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Amri, 2021). Dalam penerapannya, siswa dilibatkan secara aktif melalui berbagai aktivitas belajar, seperti memahami materi bersama dan bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan (Sukiastini dkk., 2021). Oleh karena itu, model NHT dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Machfud, 2018). Model NHT juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar gagasan, memberikan tanggapan yang sesuai, serta menyampaikan pendapatnya (Utami dkk., 2024). Keunggulan lain dari model ini adalah meningkatkan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, mendorong partisipasi aktif dalam diskusi, berbagi ide, serta mencari solusi

alternatif dalam memecahkan sebuah permasalahan yang diberikan (Istiqlal & Kustianingsih, 2020).

Pada pelaksanaannya, guru menyampaikan informasi terlebih dahulu, kemudian membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari tiga hingga lima orang dan memberikan nomor urut kepada setiap anggota kelompok (Wahyuni, 2019). Model pembelajaran NHT menekankan interaksi antar siswa dengan tujuan yang sama, di mana setiap siswa harus siap mempresentasikan hasil diskusi ketika nomornya dipanggil oleh guru untuk mengevaluasi pemahaman yang telah dibahas bersama di dalam kelompoknya (Asmoro dkk., 2023). Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model NHT dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, mendorong keterlibatan aktif dalam diskusi, serta memastikan pemahaman setiap anggota kelompok terhadap jawaban atau langkah-langkah penyelesaian yang telah dibahas.

Namun, kelemahan model NHT adalah memerlukan waktu pelaksanaan yang cukup lama (Maha dkk., 2024). Solusi untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan memanfaatkan media atau teknologi dalam pembelajaran. Sukiastini (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dapat lebih efektif apabila didukung oleh media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan dapat belajar secara mandiri tanpa bergantung sepenuhnya pada teman dalam menyelesaikan tugas kelompok. Agar penerapan model NHT lebih optimal, guru dapat memanfaatkan media yang mampu menarik perhatian siswa dan mendukung proses pembelajaran.

Blooket merupakan media yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung penerapan model NHT, khususnya dalam mengatasi kendala durasi diskusi. Nur'aeni dan Hasanudin (2023) menyatakan bahwa penggunaan Blooket dapat menjadi solusi yang efektif karena memungkinkan guru mengontrol durasi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Febriana dan Pujosusanto (2023) menjelaskan bahwa Blooket adalah platform pembelajaran interaktif berbasis web yang dikemas dalam bentuk *game*-kuis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Ambarwati (2019) mengemukakan bahwa media web *game* membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa

melalui penyajian soal-soal kontekstual yang menuntut penerapan konsep dalam situasi nyata. Selain itu, media pembelajaran berbasis permainan juga mampu menarik minat siswa karena di dalamnya terdapat tantangan yang secara tidak langsung melatih kreativitas dalam memecahkan masalah (Habib & Arini, 2021). Blooket juga berfungsi sebagai alat bantu berbentuk kuis yang berisi soal-soal yang dapat diakses secara daring, dengan berbagai fitur dan konten interaktif yang dapat dimainkan (Rahmayanti & Akhmad, 2024).

Selanjutnya, menurut Thu dan Dan (2023), Blooket merupakan platform pembelajaran unik yang menyediakan berbagai pilihan permainan dengan tema dan aturan berbeda untuk individu maupun kelompok, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memungkinkan setiap siswa menjawab kuis sesuai dengan kecepatan masing-masing melalui sistem yang mencatat jawaban secara cepat dan langsung menampilkannya pada layar. Selain itu, Blooket juga mendorong pembelajaran mandiri serta kolaboratif (Nugroho & Romadhon, 2022). Berdasarkan penjelasan tersebut, Blooket dapat membantu siswa melatih kemampuan pemecahan masalah dengan menyediakan soal-soal yang bervariasi. Selain itu, meskipun Blooket tidak secara eksplisit menyediakan fitur permainan kelompok, guru dapat mengintegrasikannya dalam aktivitas diskusi kelompok, sehingga siswa tetap dapat berinteraksi dan berkolaborasi dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Mekanisme ini sejalan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT), yang mengharuskan siswa berdiskusi dan berbagi pemahaman dengan anggota kelompoknya sebelum menyampaikan jawaban. Dengan demikian, perpaduan antara model pembelajaran NHT dan media Blooket diharapkan dapat semakin meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Penguatan harapan tersebut didukung oleh beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait model pembelajaran NHT dan kemampuan pemecahan masalah matematis. Birillina dan Hartatik (2019) menyatakan bahwa penerapan NHT berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis serta hasil belajar siswa. Hasil penelitian Laila dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa penerapan NHT mampu meningkatkan kemampuan

siswa dalam memecahkan masalah serta berkomunikasi secara matematis. Selain itu, beberapa penelitian mengombinasikan NHT dengan penggunaan media pembelajaran. Koyumah (2016) menemukan bahwa penerapan NHT berbantuan GeoGebra berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis, dengan temuan bahwa media pembelajaran berkontribusi positif dalam menunjang proses belajar. Selanjutnya, penelitian Dwiyana dkk. (2025) menunjukkan bahwa model NHT berbantuan media kuis interaktif lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dibandingkan NHT tanpa media dan dibandingkan model konvensional, karena fitur gamifikasi seperti skor, papan peringkat, dan umpan balik langsung meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung kerja sama dalam menyelesaikan soal, temuan ini mengimplikasikan bahwa penggunaan Blooket dalam model NHT memiliki potensi yang sama dalam mendukung pengembangan kemampuan pemecahan masalah siswa secara lebih optimal.

Keterbaruan dalam penelitian ini yaitu belum ditemukannya model pembelajaran kooperatif tipe NHT yang berbantuan media Blooket dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media Blooket terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP Negeri 275 Jakarta. Sehingga peneliti berminat untuk melakukan penelitian yang berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan Media Blooket terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP"**.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini antara lain:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SMP Negeri 275 Jakarta masih tergolong rendah.
2. Keaktifan dan keterlibatan siswa masih kurang optimal karena pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan konvensional (*teacher-centered*).

3. Guru belum menggunakan media pembelajaran digital yang interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

C. Pembatasan Masalah

Dikarenakan adanya keterbatasan dalam penelitian ini, maka tidak memungkinkan untuk mengeksplorasi seluruh permasalahan yang ada. Untuk membuat penelitian ini lebih terfokus, efektif, dan efisien, ruang lingkup penelitian dibatasi pada siswa kelas VII semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SMP Negeri 275 Jakarta. Materi yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada bangun ruang, yaitu kubus, balok, prisma, dan limas.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, "Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media Blooket terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP Negeri 275 Jakarta?".

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media Blooket terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP Negeri 275 Jakarta.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.
2. Bagi guru, menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif dan menarik untuk diterapkan di kelas.
3. Bagi sekolah, berkontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran melalui penerapan model yang inovatif.

4. Bagi peneliti selanjutnya, menjadi referensi dalam pengembangan penelitian terkait model pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran digital.

