

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran yang berkualitas dapat dilihat dari keberhasilannya dalam proses kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan tersebut sangat ditentukan oleh bagaimana guru tersebut menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Sebab itulah pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mendukung proses pembelajaran yang berjalan efektif dan efisien, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan tepat. Hal ini, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah pencapaian hasil belajar siswa yang optimal.

Salah satu dari mata pelajaran yang diberikan pada sekolah jenjang dasar adalah pelajaran Matematika. Dari dulu hingga sekarang pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menurut banyak siswa pelajaran yang menyulitkan, membingungkan, tidak menyenangkan, bahkan menjadi momok yang menakutkan bagi siswa. Matematika menjadi pelajaran yang tidak disenangi bukan berarti dari pelajaran yang menyulitkan, melainkan dari bagaimana cara guru untuk menyampaikan pelajaran yang menarik dan disenangi oleh para siswa.

Sebagaimana hal yang kita tahu dan yang kita alami sendiri, pembelajaran Matematika umumnya didominasi oleh pengenalan terhadap rumus-rumus Matematika, simbol dan lambang penulisan Matematika, serta penanaman konsep Matematika yang berlandaskan pada rumus semata tanpa penjelasan secara nyata.

Salah satu bukti dari Matematika menjadi pelajaran yang dirasa sulit dan menakutkan itu bisa dilihat dari prestasi Matematika siswa yang masih rendah. Itu semua karena pembawaan dari guru untuk menyampaikan

pelajaran Matematika menjadi pelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan. Kurangnya interaksi antar siswa dan penerapan model pembelajaran yang kekinian dirasa menjadi salah satu faktor penyebabnya rendahnya prestasi siswa itu sendiri dikarenakan Matematika bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman konsep yang bersifat nyata.

Pembelajaran yang ingin dicapai adalah pencapaian hasil belajar siswa yang optimal. Salah satu jenis model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama kelompok adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Agus Suprijono, Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Suprijono, Agus, 2014).

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi. Cara belajar kooperatif, lebih seringnya menggantikan pengaturan tempat duduk yang individual, cara belajar individual, dan dorongan yang individual. Jika diatur dengan baik, siswa-siswa dalam kelompok kooperatif akan belajar satu sama lain untuk memastikan bahwa tiap orang dalam kelompok telah menguasai konsep-konsep yang telah dipikirkan. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya.

Salah satu strategi *Think Pair Share* atau berpikir berpasangan berbagi adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa (Trianto, 2007). Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* ini, Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai, kemudian, siswa diminta untuk berfikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan oleh Guru. Kemudian siswa diminta berpasangan dengan temannya mengutarakan hasil pemikiran masing-masing. Setelah itu, Guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya. Berawal dari kegiatan tersebut Guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan. Guru memberikan kesimpulan.

Model pembelajaran *Think Pair Share* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif. Selain itu juga siswa akan menjadi lebih aktif dalam belajar karena akan selalu berinteraksi dengan teman-teman yang lain dalam mengerjakan tugas.

Pembelajaran kooperatif ini sudah banyak diterapkan di SD/MI. Menurut Mardi Susanto selaku guru kelas 5 SD 2 Ngembalrejo Bae Kudus (Susanto, Mardi, 2020), belum pernah menerapkan pembelajaran *Think Pair Share*. Model pembelajaran belum pernah digunakan pada mata pelajaran Matematika di SD 2 Ngembalrejo. Karena, ada kendala yang ditemukan jika siswa di model dengan pembelajaran yang berkelompok salah satunya adalah siswa yang cenderung pandai enggan jika disatukan dengan temannya yang kurang pandai dan yang kurang pandai pun merasa minder jika digabungkan dengan temannya yang pandai.

Suatu keberhasilan pembelajaran pada umumnya dinilai dari perolehan pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Semua ini dapat dicapai melalui proses belajar-mengajar yang efektif, efisien dan bermakna. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat dan menarik yang mampu memberikan pemahaman yang bermakna untuk siswa. Agar model pembelajaran yang sudah dipilih dapat berhasil maka guru dituntut untuk terampil dan cekatan dalam menyajikan materi pembelajaran.

Faktanya, kualitas pembelajaran yang banyak ditemui saat ini masih belum optimal karena masih kurang inovasi dalam pembelajaran. Hal itu ditandai dengan proses pembelajaran yang tidak berjalan secara efektif dan tujuan pembelajaran yang belum tercapai secara optimal. Pemilihan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik bidang studi mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang bermakna dan tidak mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri, sehingga akibatnya berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Kondisi tersebut juga terjadi dalam pembelajaran Matematika di SD 2 Ngembalrejo.

Mata pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang sudah diajarkan sejak kelas pemula. Dan Matematika merupakan salah satu mata pelajaran Ujian Nasional. Maka dari itu, setiap guru kelas diberi kesempatan untuk berinovasi serta menuntun siswa untuk bekerja sama dengan temannya, agar tercipta suasana saling bantu-membantu dan berdiskusi untuk mencapai tujuan belajar. Apabilala interaksi siswa dengan siswa yang lain dapat terjalin dengan baik maka dalam pembelajaran siswa ikut terlibat aktif, yang akan tercapai hasil belajar yang optimal.

Minat belajar mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan baik, karena tidak ada daya tarik tersebut. Oleh karena itu, untuk mengatasi siswa yang kurang berminat dalam belajar, guru hendaknya berusaha menciptakan kondisi tertentu agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar. Dalam arti menumbuhkan minat belajar siswa, salah satunya adalah mengembangkan variasi dalam mengajar. Dengan variasi tersebut siswa bisa merasakan senang, memperoleh kepuasan terhadap belajar dan mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru tersebut.

Apa yang menjadikan belajar aktif? Agar belajar menjadi aktif siswa harus mengerjakan banyak sekali tugas. Mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berfikir keras (*moving about dan thinking aloud*) . Belajar aktif diperlukan sarana dan media pembelajaran. Minat belajar dapat membuat siswa untuk mengarahkan diri pada tugas yang akan diberikan, melihat masalah-masalah yang akan diberikan, memilih dan memberikan fokus pada masalah yang harus diselesaikan. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasi untuk mempelajarinya.

Minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang yang mampu membuat seseorang ingin merasakan hal-hal yang menyenangkan. Seseorang yang memiliki minat terhadap apa yang dipelajari lebih dapat mengingatnya dalam jangka panjang dan menggunakannya kembali sebagai sebuah dasar untuk pembelajaran di masa yang akan datang. Salah satu factor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah minat belajar siswa. Minat merupakan suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap sesuatu aya kegiatan tertentu. (Susanto, Ahmad,2013). Dengan demikian minat menjadi factor yang sangat penting untuk membuat siswa perhatian, fokus dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Bakat dan minat siswa berpengaruh terhadap prestasi siswa pada mata pelajaran tertentu (Uno, Hamzah B dan Muhamad Nurdin, 2011).

Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung siswa untuk melakukan pembelajaran berpusat pada siswa salah satunya yaitu strategi pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Jadi, dalam pembelajaran Matematika diperlukan strategi pembelajaran aktif, karena itulah diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada penerapan matematika yang meningkatkan keaktifan pribadi dan kelompok dimana siswa ikut aktif dalam pembelajaran Matematika.

Bukan hanya itu saja, media pembelajaran disini juga ikut berperan penting dalam suksesnya kegiatan pembelajaran. Karena dengan adanya media yang menarik dan sesuai dengan tema pembelajaran akan dapat memudahkan proses kegiatan belajar siswa. Berbagai macam bentuk permainan memberikan ruang lingkup kepada siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka tentang pembelajaran. Salah satu permainan edukatif yang sering digunakan sebagai media pembelajaran adalah permainan *puzzle*.

Puzzle dan permainan berfikir adalah bagian dari media yang dapat menunjang proses pengajaran berfikir dan dapat membuatnya menjadi sesuatu yang bias dilihat dan diamati. *Puzzle* merupakan permainan yang

menghibur dan dapat diamati oleh peserta didik, serta memiliki urgensi yang besar dalam mengembangkan imajinasi dan pemikiran yang inovatif di dalam diri siswa. Sebab siswa dipaksa untuk berkomunikasi dari penggunaan daya pikirnya secara maksimal agar dapat menyesuaikannya. Karena *puzzle* tidak lain adalah pertanyaan yang membutuhkan pemikiran yang tidak langsung bisa dijawab dengan benar.

Pada praktiknya, menurut Noor Chasanah selaku Plt Kepala Sekolah di SD 5 Ngembalrejo Bae Kudus serta Kusmiyati selaku Guru Kelas 5 SD 4 Ngembalrejo Bae Kudus, dalam pembelajaran Matematika guru masih menerapkan pembelajaran konvensional yaitu TCL (*Teacher Centered Learning*). Ketika pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa, merasa bosan dan tidak memperhatikan pelajaran. Selain itu, siswa cenderung individual dalam belajar, tidak ada interaksi yang positif antar siswa. Dan ini akan mengakibatkan siswa yang aktif tidak akan memperoleh pengetahuan yang lebih besar dibandingkan dengan siswa yang cenderung pendiam. Selain itu, hal tersebut membuat siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir abstraknya sehingga mengakibatkan perolehan hasil belajar Matematika menjadi kurang optimal (Chasanah, Noor dan Kusmiyati, 2020).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis ingin mengetahui pengaruh penerapan model *Think Pair Share* dan media *Crossword Puzzle*. Penulis memilih model pembelajaran *Think Pair Share* dan media *Crossword Puzzle* yang didasarkan pada pertimbangan model ini diasumsikan dapat memberi pengaruh baik minat belajar siswa. Maka dari itu, penulis tertarik ingin mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Think Pair Share* dan Media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka terdapat beberapa permasalahan pokok yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model *Think Pair Share* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di SD 2 Ngembalrejo Bae Kudus?
2. Bagaimana pengaruh media *crossword puzzle* terhadap minat belajar matematika siswa di SD 4 Ngembalrejo Bae Kudus?
3. Bagaimana model *Think Pair Share* dan media *crossword puzzle* secara stimulant terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di SD 5 Ngembalrejo Bae Kudus?
4. Adakah perbedaan pengaruh model *Think Pair Share*, media *crossword puzzle*, model *Think Pair Share* dan media *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Ngembalrejo Bae Kudus?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menemukan pengaruh model *Think Pair Share* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di SD 2 Ngembalrejo Bae Kudus
2. Menemukan pengaruh media *crossword puzzle* terhadap minat belajar matematika siswa di SD 4 Ngembalrejo Bae Kudus
3. Menganalisis hasil pengaruh model *Think Pair Share* dan media *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di SD 5 Ngembalrejo Bae Kudus
4. Mengetahui perbedaan pengaruh model *Think Pair Share*, media *crossword puzzle*, model *Think Pair Share* dan media *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Ngembalrejo Bae Kudus

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu manfaat teoritis dan paraktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah sebagai sumbangan bagi khasanah keilmuan terutama keilmuan dibidang pendidikan. Di samping ini juga bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut dalam penelitian lanjut yang berkaitan dengan penerapan pembelajaran *Think Pair Share* dengan *crossword puzzle* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi madrasah

Sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan pada umumnya dan khususnya bagi lembaga pendidikan di mana tempat penelitian ini berlangsung, mengenai penggunaan model *Think Pair Share* dan *crossword puzzle* terhadap minat belajar Sekolah Dasar

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan pemikiran dan pertimbangan bagi guru untuk memberikan pengetahuan kepada guru tentang penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan *crossword puzzle* terhadap minat belajar pada mata pelajaran lainnya di SD Islam Nurul Yasin Mejobo Kudus.

c. Bagi Siswa

Diharapkan bagi siswa memahami penerapan model *Think Pair Share* dan *crossword puzzle* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Matematika yang dilakukan oleh guru di Sekolah Dasar.

1.5 Definisi operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variable yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang diamati. Proses perubahan definisi konseptual yang lebih menekankan kriteria hipotetik menjadi definisi operasional disebut dengan operasionalisasi variabel penelitian (Saifudin Anwar, 2001). Definisi operasional menjelaskan variabel yang dimaksud dalam penelitian dan cara pengukurannya. Adapun penjelasan variabel yang terdapat dalam judul peneliti adalah :

1. Model *Think Paire Share* (TPS)

Model pembelajaran *Think Pair Share* ini diperkenalkan oleh Frank Lyman di University of Maryland pada tahun 1981, yang mana pembelajaran ini dirancang untuk memengaruhi interaksi siswa (Aqib, 2013). Seperti namanya "*Thinking*" model pembelajaran ini mengajak siswa untuk berpikir. "*Pair* yang artinya berpasangan" dan "*Share* yang artinya berbagi" (Huda, 2013). Model pembelajaran *Think pair Share* ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif, dimana peserta didik bertanggungjawab atas belajar mereka dan Guru hanya sebagai fasilitator.

2. Media *crossword puzzle*

Crossword Puzzle (teka-teki silang) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan dari strategi *active learning*. Melvin menjelaskan pengertian model *Crossword Puzzle* dengan suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk bisa dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun tergantung posisi kata-kata yang harus diisi (Melvin L. Silberman, 2010).

3. Minat belajar.

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya , karena tidak ada daya tarik baginya.

Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai minat (Slamet, 2003). Minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menempatkan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain, minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka keterkaitan seseorang (peserta didik) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dalam belajar (Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, 2012).

