

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu hal terpenting bagi setiap negara untuk dapat berkembang pesat. Negara yang hebat akan menempatkan pendidikan sebagai prioritas pertamanya, karena dengan pendidikan, kemiskinan pada rakyat di negara tersebut akan dapat tergantikan menjadi kesejahteraan Megawanti (2013). Hal itu sejalan dengan pendapat Syarief (2021) bahwa Pendidikan juga sebagai suatu kunci terpenting dalam kehidupan karena dengan adanya pendidikan seseorang akan menjadi lebih dewasa atau mencapai tingkat hidup yang lebih tinggi. Selain itu secara umum pendidikan juga bertujuan untuk membantu manusia mendapatkan eksistensi kemanusiaan secara utuh sehingga menjadi manusia yang lebih baik. Berdasarkan uraian diatas mengenai Pendidikan adalah salah satu penolak kemiskinan, dengan pendidikan seseorang akan menjadi pribadi yang lebih berkualitas dan afektif dari segi pola pikir maupun pengalaman seseorang.

Dalam bidang pendidikan, Sekolah Dasar (SD) merupakan sekolah pertama yang mendapatkan tumpuan besar dan harapan untuk dapat membekali konsep dasar bagi siswa. Oleh karena itu, hendaknya ada korelasi antara harapan masyarakat dan tujuan pendidikan dasar Unaenah dan Sumantri (2019). Selain itu dalam penelitian Mahanani (2017) mengungkapkan bahwa Pendidikan terdiri dari berbagai jenjang, namun jenjang pendidikan yang paling utama dan paling dasar untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) adalah pendidikan SD. Maka dari itu, SD merupakan salah satu ruang bagi siswa untuk mendapatkan pendidikan melalui proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran di sekolah terjadi karena adanya proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Dalam proses pembelajaran tersebut, dapat dilakukan oleh siswa bukan hanya di dalam kelas saja, tetapi luar kelas pun siswa dapat belajar dan mengenal lingkungan sekitar sekolah.

Inti dari proses pembelajaran atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru yang bertujuan untuk membantu siswa agar secara aktif dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Jadi, berhasil tidaknya suatu pendidikan akan tergantung pada proses pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran, seorang guru tidak hanya dituntut untuk mengetahui serta menguasai bahan yang diajarkan tetapi juga harus mampu mengelola pembelajaran agar efektif dan efisien. Salah satu tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran adalah tingkat pemahaman pemecahan masalah siswa. Rendahnya kemampuan masalah matematika siswa akan berdampak pada rendahnya prestasi siswa di sekolah Maskhopipah (2017). Dalam standar isi pada permendiknas No. 22 Tahun 2006 dinyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika yaitu meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh adalah salah satu dari tujuan mata pelajaran matematika. Mulyati (2016) mengemukakan bahwa pemecahan masalah sangat penting dikuasai oleh siswa setelah belajar matematika. Pemecahan masalah adalah salah satu kemampuan yang bertujuan agar siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapinya pada lingkungan sekitar mereka serta mampu mengembangkan diri mereka sendiri. Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah perlu mendapatkan perhatian khusus dalam proses pembelajaran matematika dari jenjang pendidikan formal paling dasar, yaitu di SD.

Selanjutnya sesuai uraian diatas, agar terciptanya pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa, sangat memerlukan peran guru dalam proses pembelajaran. Menurut Naniek et al. (2019) Guru harus berperan sebagai motor terjadinya aktivitas belajar dengan cara memotivasi siswa, memfasilitasi siswa, memfasilitasi belajar, mengorganisasi kelas, mengembangkan bahan pembelajaran, serta menilai program-proses hasil pembelajaran, memonitor aktivitas, siswa, dan sebagainya. Maka dari itu, seorang guru harus melaksanakan tugasnya secara profesional dan selalu meningkatkan kompetensi diri. Seorang guru harus

memiliki wawasan dan pengalaman luas mengenai proses pembelajaran. Selain itu, seorang guru juga harus dapat mengarahkan siswa pada tingkat kedewasaan yang berkepribadian sempurna.

Mengingat peran guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas, terdapat salah satu pelajaran yang wajib diberikan dan diikuti oleh siswa yaitu mata pelajaran Matematika. Mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang pokok dan harus diajarkan pada siswa. Pelajaran matematika mulai diberikan di Sekolah Dasar, sampai Sekolah Menengah Atas bahkan di Perguruan Tinggi.

Menurut Anggraini (2021) mengemukakan bahwa Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan, anak usia SD sedang mengalami perkembangan dalam berpikir dan belajarnya. Abdurrahman (2014) mengemukakan bahwa alasan pentingnya matematika diajarkan kepada peserta didik adalah: a) Matematika selalu digunakan dalam segi kehidupan manusia, b) semua bidang studi memerlukan keterampilan Matematika yang sesuai, c) Matematika merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas, d) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, e) meningkatkan kemampuan berpikir logis dan ketelitian, f) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang Widyasari et al. (2015). Oleh karena itu penting bagi siswa sekolah dasar untuk mempelajari mata pelajaran matematika guna untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan Matematika sangat bermanfaat untuk kehidupan manusia.

Tetapi, pada kenyataannya sebagian siswa beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit. Rasa takut akan pelajaran matematika juga sering menghinggapi siswa sehingga mereka menjadi kurang aktif terhadap pelajaran matematika. Pembelajaran matematika yang cenderung menggunakan pembelajaran satu arah yakni hanya dari guru ke siswa menjadikan guru lebih mendominasi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan seringkali membuat siswa merasa

kurang bersemangat karena pembelajaran yang monoton. Hal tersebut yang menjadi salah satu penyebab tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika belum maksimal. Dari uraian tersebut dijelaskan bahwa tingkat pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika di Indonesia menurun dan masih kurang. Hal tersebut juga dialami oleh siswa kelas III SD Negeri 5 Klaling.

Berdasarkan hasil tes studi pendahuluan yang peneliti laksanakan di kelas III SDN 5 Klaling pada tanggal 17 November 2022 terdapat hasil nilai rata-rata siswa rendah, nilai tersebut dibuktikan dari nilai studi pendahuluan soal kemampuan pemecahan masalah dengan nilai rata-rata yaitu 46,3. Dalam hal ini, membuktikan bahwa siswa belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh pihak sekolah yaitu 65.00. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya kemampuan pemecahan masalah pada siswa, sehingga siswa masih perlu ditingkatkan dalam menyelesaikan tugas kerja individu maupun kelompok.

Hal ini di dukung dari pengamatan awal saat guru kelas melakukan proses pembelajaran Matematika, yaitu pada contoh soal cerita yang dituliskan di papan tulis, siswa masih belum bisa menyelesaikan pemecahan soal cerita tersebut. Sehingga, siswa masih rendah dalam kemampuan pemecahan masalah. Permasalahan lain pada kelas yaitu adanya kecenderungan guru memilih dan menggunakan metode dalam mengajar yang kurang variatif, sehingga hasil dalam kegiatan pembelajaran kurang menarik bagi siswa, hal ini membuat siswa merasa jenuh ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Rasa jenuh yang dialami siswa mengakibatkan kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru, tidak jarang siswa sering izin ke kamar kecil atau sekedar membuang sampah saat pelajaran sedang berlangsung. Oleh sebab itu hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika rendah dan kurang maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan serta dengan permasalahan tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu memotivasi dan mengkondisikan siswa untuk berpartisipasi aktif baik secara

individu maupun kelompok atas dasar kemampuan dan keyakinannya sendiri serta dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam memecahkan suatu permasalahan. Menurut Silberman yang dikutip oleh Rusman (2013) mengemukakan bahwa banyak cara yang bisa membuat siswa belajar secara aktif yang disebutnya dengan perlengkapan pembelajaran aktif. Maksud dari perlengkapan pembelajaran aktif adalah semua yang dapat menunjang agar siswa bisa belajar secara aktif, diantaranya adalah pemilihan model pembelajaran dan media yang digunakan.

Adapun model yang ingin diterapkan dalam mengatasi masalah tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS). Model pembelajaran *Think Pair Share* atau berpikir, berpasangan, berbagi merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Model pembelajaran *Think Pair Share* merupakan suatu teknik sederhana dengan keuntungan besar. *Think Pair Share* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat suatu informasi dan seorang siswa juga dapat belajar dari siswa lain serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan di depan kelas. Model pembelajaran *Think Pair Share* juga dapat memperbaiki rasa percaya diri dan semua siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelas. *Think Pair Share* sebagai salah satu metode pembelajaran kooperatif yang terdiri atas 3 tahapan, yaitu *thinking* (berpikir), *pairing* (berpasangan), dan *share* (berbagi). Guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber pembelajaran (*teacher oriented*), tetapi justru siswa dituntut untuk dapat menemukan dan memahami konsep-konsep baru (*student oriented*). Marta (2017) berpendapat bahwa Pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* merupakan model belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara pikiran dan lisan menjelaskan bagian-bagian dari materi yang dipelajari.

Peningkatan penguasaan isi akademis siswa terhadap materi pelajaran dilalui dengan tiga proses tahapan yang sesuai dengan sintaks *Think Pair Share*, yaitu melalui proses *thinking* (berpikir) siswa diajak untuk merespon,

berpikir dan mencari jawaban atas pertanyaan guru, melalui proses *pairing* (berpasangan) siswa diajak untuk bekerja sama menemukan jawaban yang paling tepat atas pertanyaan guru. Terakhir melalui tahap *sharing* (berbagi), siswa diajak untuk mampu membagi hasil diskusi kepada teman dalam satu kelas. Jadi, melalui model pembelajaran *Think Pair Share* ini, penguasaan isi akademis siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat, yakni dengan proses permasalahan yang diberikan kepada siswa, siswa secara berkelompok saling membantu, bertukar ide, dan secara bersama menyelesaikan permasalahan tersebut. Sehingga ketika terdapat beberapa siswa yang masih memiliki kemampuan pemecahan masalah rendah, dengan adanya model *Think Pair Share* ini sangat membantu dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Pembelajaran dengan teknik *Think Pair Share* dapat menciptakan rasa kebersamaan dalam kelompok. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan kemampuan berpikir, berkomunikasi dan mendorong siswa untuk berbagi informasi dengan siswa lain. Dalam rangka mewujudkan tujuan matematika di sekolah, maka pembelajaran kooperatif merupakan strategi yang sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran matematika.

Setelah peneliti menemukan model pembelajaran yang tepat, tentu selanjutnya harus di sertai media pembelajaran yang sesuai. Arsyad (2016) berpendapat bahwa media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, dengan demikian dapat diartikan bahwa media pendidikan merupakan alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Sejalan dengan pendapat di atas, Kustandi et al. (2013) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Salah satu tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan sederhana, sehingga dapat memberi kesan pada siswa sehingga materi dapat diingat lebih lama

serta dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Media pembelajaran yang akan peneliti gunakan dalam pembelajaran matematika materi Pecahan Sederhana yaitu media *Pizza* Pecahan. Penggunaan media pembelajaran *Pizza* Pecahan salah satunya bertujuan agar mengasah pola pikir siswa, sehingga siswa dapat berpikir menemukan dan memasang media tersebut sesuai jawaban yang benar. Fitriyani (2019) menjelaskan bahwa penggunaan *Pizza* pecahan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep pecahan sederhana, membandingkan dua pecahan sederhana, serta operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pecahan sederhana. Dengan tujuan guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba secara mandiri sehingga dapat menumbuhkan pemahaman siswa pada materi yang disampaikan.

Di dalam penelitian ini, *Pizza* Pecahan sendiri di desain menyerupai *Pizza* terbuat dari kain fanel di potong-potong sehingga membentuk pecahan dari pecahan. Media *Pizza* Pecahan dibuat agar siswa lebih antusias, menarik dan semangat karena adanya media pembelajaran tersebut, sehingga adanya semangat belajar tersebut membuat siswa akan lebih cepat paham akan materi yang diterapkan guru berbantuan media konkrit. Media *Pizza* pecahan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, pada media ini siswa harus merangkai dan memasang potongan-potongan *Pizza* menjadi rangkaian *Pizza* dengan sesuai perintah, sebelum merangkai potongan-potongan *Pizza* tersebut, siswa diminta untuk mengambil kartu soal yang telah disediakan oleh guru. Sehingga, setelah siswa memecahkan permasalahan berbantuan media *Pizza* pecahan tersebut diharapkan dapat meningkatnya kemampuan pemecahan masalah siswa.

Terdapat beberapa jurnal yang mendukung berjalannya penelitian ini, yang pertama yaitu dari Maskhopipah (2017) yang didalamnya menjelaskan mengenai penggunaan TPS untuk meningkatkan kemampuan pemecahan matematika siswa dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan matematika siswa. Yang kedua yaitu, dari Wardana (2019) yang menjelaskan bahwa telah

berhasil diterapkannya media *Pizza* pecahan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif matematika siswa dengan judul Implementasi Model Rme dengan media *Pizza* pecahan terhadap hasil belajar kognitif matematika siswa. Dari jurnal-jurnal relevan tersebut, dapat diartikan bahwa telah adanya penerapan model Think Pair Share dan media *Pizza* pecahan pada pembelajaran matematika siswa, dan nyatanya berpengaruh serta berhasil untuk meningkatkan nilai siswa ketika proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang dan jurnal relevan yang mendukungnya penelitian ini seperti yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti tertarik untuk membahas penelitian tersebut dengan judul “Pengaruh Model *Think Pair Share* Berbantuan Media *Pizza* Pecahan Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas III SD 5 Klaling Kudus”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah diterapkan model *Think Pair Share* berbantuan media *Pizza* pecahan pada materi pecahan sederhana di kelas III SDN 5 Klaling Kudus?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan media *Pizza* pecahan pada materi pecahan sederhana di kelas III SDN 5 Klaling Kudus?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah diterapkan model *Think Pair Share* berbantuan media *Pizza* pecahan pada materi pecahan sederhana di kelas III SDN 5 Klaling Kudus.
2. Untuk menganalisis peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan media

Pizza pecahan pada materi pecahan sederhana di Kelas III SDN 5 Klaling Kudus.

1.4 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka hasil penelitian diharapkan akan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah pemahaman dan wawasan terkait penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media *Pizza* pecahan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran tematik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi atau rujukan bagi pihak-pihak terkait seperti dinas pendidikan, sekolah, dan institusi pendidikan yang lainnya.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

1. Meningkatkan pengetahuan dan dapat meningkatkan kemampuan Pemecahan masalah siswa terutama dalam keberhasilan proses pembelajaran.
2. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan tidak menghilangkan tujuan dari pembelajaran.
3. Membantu siswa untuk keaktifan dan meningkatkan pemahaman materi saat proses pembelajaran.

b) Bagi Guru

1. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* dalam proses kegiatan pembelajaran.
2. Guru dapat mengetahui dan meningkatkan inovasi dan kreativitasnya dalam mengembangkan model pembelajaran dalam setiap proses kegiatan pembelajaran.
3. Sebagai solusi atau metode yang bisa digunakan untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

c) Bagi Peneliti

1. Dapat memperoleh pengalaman saat menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan bantuan media *Pizza* pecahan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
2. Sebagai bekal peneliti yang merupakan calon guru dalam melaksanakan praktik mengajar pada pembelajaran tematik di sekolah.

1.5 Definisi Operasional Variable

1. Model pembelajaran *Think Pair Share*

Model pembelajaran *Think Pair Share* atau berpikir, berpasangan, berbagi ini merupakan suatu model pembelajaran untuk mengembangkan pola interaksi antar siswa. Model pembelajaran ini sangat efektif untuk membuat konsep pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi. *Think Pair Share* adalah salah satu model pembelajaran yang terdiri atas 3 tahapan, yaitu *thinking* (berpikir), *pairing* (berpasangan), dan *share* (berbagi). Dalam model pembelajaran *Think Pair Share* ini seorang siswa di minta dapat secara mandiri *thinking* (berpikir) untuk menyelesaikan suatu permasalahan tanpa dibantu oleh pendidik, siswa juga diberi kesempatan untuk berpikir mengenai jawaban mereka sendiri sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Selanjutnya, seorang siswa diminta *pairing* (berpasangan) belajar bersama siswa lain untuk menyamakan ide dan pendapat mereka, serta siswa diminta *share* (berbagi) menyampaikan hasil ide atau diskusi mereka lalu dapat disampaikan di depan kelas.

2. Media pembelajaran *Pizza* Pecahan

Media pembelajaran *Pizza* pecahan adalah media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti untuk memberi pemahaman kepada siswa mengenai konsep dari pecahan sederhana dan membantu siswa agar dapat menyelesaikan soal permasalahan secara mandiri dengan lebih

konkrit. *Pizza* pecahan sendiri di desain menyerupai *Pizza* terbuat dari kain fanel di potong-potong sehingga membentuk pecahan dari pecahan. Media *Pizza* pecahan dibuat agar siswa lebih antusias, menarik dan semangat karena adanya media pembelajaran tersebut, sehingga adanya semangat belajar tersebut membuat siswa akan lebih cepat paham akan materi yang diterapkan guru berbantuan media konkrit.

3. Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Kemampuan pemecahan masalah yaitu sebuah cara yang dilakukan dalam dunia pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara membiasakan siswa agar dapat menentukan penyelesaian suatu permasalahan secara mandiri. Pada kemampuan pemecahan masalah ini, diharapkan siswa dapat terampil menemukan dan menyelesaikan masalah sendiri, serta dapat membangkitkan minat dan antusiasisme pada siswa. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan indikator kemampuan pemecahan masalah, antara lain: (1) Memahami dasar permasalahan, (2) Membuat rancangan pemecahan masalah, (3) Menyelesaikan rencana penyelesaian.