

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan zaman dan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, masyarakat di dorong untuk selalu mengembangkan diri dalam berbagai bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan. Pendidikan memajukan pemikiran seseorang, sehingga dengan pendidikan dapat meningkatkan taraf hidup manusia (Indy, 2019). Hal itu sejalan dengan pendapat Ilham (2021) bahwa dengan adanya pendidikan akan tampak perubahan dalam proses perubahan pemikiran manusia, dari yang tidak tahu menjadi tahu karena pendidikan merupakan suatu keharusan dalam upaya meningkatkan taraf hidup manusia, agama, dan terutama bangsa Indonesia agar tidak tertinggal dengan bangsa lain. Berdasarkan uraian tersebut, pendidikan merupakan proses pembelajaran yang di dapat oleh setiap manusia untuk membuat manusia itu mengerti, paham, dan menjadi pribadi yang lebih berkualitas dari segi pola pikir maupun pengalaman seseorang untuk meningkatkan taraf hidupnya.

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan yang mempunyai masa belajar paling lama yaitu enam tahun, dimana jenjang pendidikan formal yang lebih rendah sangat menentukan dalam pembentukan kepribadian siswa di masa depan. Pada jenjang inilah siswa akan diberikan ilmu pengetahuan dan penanaman nilai moral agar menjadi pribadi yang baik secara akademis, spiritual, maupun emosional. Oleh karena itu, hendaknya ada korelasi antara harapan masyarakat dengan tujuan pendidikan. Sekolah Dasar (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 di luar kelas pun siswa dapat belajar dan mengenal lingkungan sekitar sekolah.

Inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Dengan demikian efektifitas proses pembelajaran terletak dipundak guru atau dengan kata lain guru menjadi komponen yang menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran (Agustin et al., 2021). Menurut Jainiyah et al (2023) peranan guru dalam proses belajar mengajar mencakup banyak unsur seperti guru sebagai pengajar, mengorganisasi kelas, memonitor aktivitas siswa, membimbing siswa yang mengalami masalah, menjadi motivator, dan sebagainya. Untuk itu, guru harus menjalankan tugasnya secara profesional dan terus meningkatkan kompetensi diri. Seorang guru harus mempunyai pengetahuan dan pengalaman yang luas tentang proses pembelajaran. Selain itu, guru juga harus mampu membimbing siswa untuk mencapai kedewasaan dengan kepribadian yang sempurna.

Terdapat salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa yaitu pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika mulai diberikan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA), bahkan di Perguruan Tinggi. Pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat penting bagi anak karena ilmu yang diperoleh pada jenjang ini akan berdampak besar pada jenjang selanjutnya (Fauzi et al., 2020). Hal itu sejalan dengan pendapat Ivania et al (2023) mempelajari matematika menjadi sesuatu yang penting, karena matematika juga berperan dalam memajukan daya pikir manusia. Ermawati et al (2023) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan matematika adalah untuk meningkatkan berpikir kritis, analitis, logis dan kreatif siswa melalui proses pemecahan masalah. Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dapat mewakili hasil belajar matematika siswa (Khurriyati et al., 2022).

Kehidupan sehari-hari secara sadar maupun tidak sadar, setiap hari kita dihadapkan dengan berbagai permasalahan yang menuntut kemampuan pemecahan masalah. Pemecahan masalah merupakan suatu langkah untuk menghadapi dan mengatasi kesulitan-kesulitan dalam mencapai tujuan yang diharapkan (Ermawati et al., 2023). Rendahnya kemampuan ini akan mengakibatkan rendahnya kualitas sumber daya manusia, yang ditunjukkan pada rendahnya kemampuan pemecahan

masalah (Cahyani & Setyawati, 2016). Kendala yang sering dialami siswa yaitu lemahnya siswa dalam memahami maksud soal dan kurangnya keterampilan (Sagita et al., 2023). Jika siswa sering berlatih menyelesaikan masalah, maka siswa dapat mengambil keputusan dengan benar (Hijrilliawanni et al., 2023). Siswa yang mampu menyelesaikan masalah secara sistematis berarti telah memiliki pemahaman yang bagus dan mengetahui ide-ide matematika yang masih terkait (Shofiah et al., 2022). Oleh karena itu, keterampilan pemecahan masalah perlu mendapat perhatian khusus dalam proses pembelajaran matematika mulai dari jenjang pendidikan formal yang paling rendah yaitu sekolah dasar.

Hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 3 Blimbingrejo pada tanggal 13 Oktober 2023 diperoleh informasi bahwa siswa masih kesulitan memahami materi pembelajaran yang disampaikan, siswa juga kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta keaktifan siswa dalam mata pelajaran matematika yang masih perlu ditingkatkan. Beberapa permasalahan tersebut disebabkan karena pembelajaran yang diterapkan guru masih bersifat konvensional dan tidak disertai dengan penggunaan media pembelajaran sehingga membuat siswa pasif dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas III yang menunjukkan bahwa guru ketika mengajar yaitu langsung menyampaikan materi kepada siswa menggunakan papan tulis, memberikan contoh soal, latihan soal, dan belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif hanya menggunakan media sederhana seperti benda-benda sekitar. Untuk memperkuat data wawancara guru dan siswa, peneliti melakukan observasi pada pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri 3 Blimbingrejo.

Hasil observasi peneliti menunjukkan pembelajaran matematika di SD Negeri 3 Blimbingrejo guru masih menerapkan pembelajaran konvensional. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan soal tanpa ada kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung dalam mengkomunikasikan gagasannya. Proses ini menekankan penyampaian tekstual serta kurang mengembangkan motivasi dan kemampuan belajar siswa. Guru juga belum menggunakan media

pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Rasa jenuh yang dialami siswa mengakibatkan kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru, tidak jarang siswa sering izin ke kamar mandi atau sekedar membuang sampah saat pelajaran sedang berlangsung.

Tes kemampuan pemecahan masalah juga diberikan kepada siswa untuk memperkuat data wawancara dan observasi. Tes ini diujikan kepada siswa kelas III yang berjumlah 11 orang. Hasil tes menunjukkan nilai rata-rata siswa yaitu 59,27 dari 11 siswa, terdapat 8 siswa yang belum tuntas. Dalam hal ini, membuktikan bahwa ada siswa yang belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan oleh pihak sekolah yaitu 70. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya kemampuan pemecahan masalah pada siswa, sehingga siswa masih perlu ditingkatkan dalam menyelesaikan tugas kerja individu maupun kelompok.

Kemampuan pemecahan masalah sangat diperlukan bagi siswa, berkaitan dengan kebutuhannya dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hidayat & Sariningsih (2019) tentang kemampuan pemecahan masalah matematika yaitu siswa menguasai sejumlah materi pembelajaran, dimana siswa tidak sekedar mengenal dan mengetahui, tapi mampu memecahkan masalah matematika yang lebih mudah dimengerti serta mampu mengaplikasikannya. Namun, kondisi siswa kelas III di SD Negeri 3 Blimbingrejo masih belum sesuai dengan teori kemampuan pemecahan masalah matematika tersebut. Siswa belum mampu mencerna materi pembelajaran dengan baik. Akibatnya siswa tidak mampu memecahkan masalah matematika serta mengaplikasikan kembali suatu konsep yang telah diajarkan dengan menggunakan bahasa mereka sendiri.

Pembelajaran yang seharusnya berpusat pada siswa namun kenyataannya masih bersifat konvensional. Sehingga siswa tidak tertarik mengikuti pembelajaran karena pembelajaran yang monoton. Proses dan pelaksanaan yang dilakukan guru pada tiap sekolah tentunya akan berbeda. Sehubungan dengan hal tersebut diperlukan suatu inovasi pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Usaha atau cara yang diperlukan untuk

menangani permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengutarakan ide-ide atau gagasannya. Penggunaan model pembelajaran yang tepat menjadi sebuah hal yang harus diperhatikan karena hal tersebut bisa mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika.

Permasalahan yang ada, siswa lebih menyukai pembelajaran secara aktif dan berkelompok, karena siswa dapat saling bertukar pendapat dan mendiskusikan jawaban dari tugas yang telah diberikan guru. Model pembelajaran *Think Pair Share* atau berpikir, berpasangan, dan berbagi merupakan model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa di sekolah, siswa diberi kesempatan untuk berpikir mandiri dan saling membantu dengan teman yang lain (Sumarsya & Ahmad, 2020). Model *Think Pair Share* mengoptimalkan siswa belajar secara berkelompok terutama dengan teman sebangkunya untuk memecahkan suatu permasalahan secara bersama-sama. Selain itu model ini juga dapat menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, meningkatkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan mendorong siswa untuk berbagi informasi dengan siswa lain. Sehingga apabila model ini diterapkan dalam proses pembelajaran matematika sangat cocok dan mampu mengatasi permasalahan yang ada. Siswa yang awalnya takut dan bosan saat pembelajaran matematika akan merasa senang saat mengikuti pembelajaran.

Selain penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran juga merupakan komponen pendidikan yang sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran. Aini et al (2024) berpendapat media pembelajaran merupakan komponen penting yang tidak bisa dipisahkan dari sistem pembelajaran. Fenomena di sekolah dapat menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika, guru masih menggunakan media yang ada disekitar belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Keadaan tersebut membuat pembelajaran matematika menjadi tidak menarik dan tidak menyenangkan.

Media pembelajaran yang dibutuhkan yaitu media pembelajaran yang konkret mengingat siswa kelas III merupakan kelas rendah yang memerlukan media yang konkret untuk memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. Media pembelajaran konkret yaitu sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang dapat dengan mudah dipahami siswa karena media pembelajaran konkret dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan siswa dengan mengotak-atik benda secara langsung, sehingga siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri (Destrinelli et al., 2018). Media pembelajaran yang akan peneliti gunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan sederhana yaitu media Pizza Pecahan. Fitriyani (2017) mengungkapkan penggunaan media Pizza Pecahan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep pecahan sederhana, membandingkan dua pecahan sederhana, serta operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pecahan sederhana. Media Pizza Pecahan dibuat seperti potongan-potongan pizza yang dapat dibongkar pasang, hal ini akan membuat siswa dapat bermain sambil belajar. Media ini juga menyerupai makanan pizza yang dikenal siswa, sehingga siswa akan tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, media Pizza Pecahan bisa membantu siswa agar dapat menyelesaikan soal permasalahan secara mandiri dengan lebih konkret. Dengan menggunakan media Pizza Pecahan siswa dapat terlibat langsung, siswa lebih aktif, kreatif, dan dapat menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran matematika sehingga mampu mengatasi permasalahan yang ada.

Terdapat beberapa penelitian yang mendukung berjalannya penelitian ini, Penelitian yang dilakukan oleh Kharismawati, et al (2019) yang didalamnya menjelaskan mengenai penggunaan model *Think Pair Share* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan model pembelajaran ceramah. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Ermawati, et al (2023) yang didalamnya menjelaskan mengenai penggunaan media pecahan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa lebih baik setelah diterapkan media pecahan. Dari penelitian-penelitian yang relevan tersebut, dapat diartikan bahwa telah adanya penerapan

model *Think Pair Share* dan media pecahan pada pembelajaran matematika siswa, dan nyatanya efektif serta berhasil untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa saat proses pembelajaran. Perpaduan model pembelajaran *Think Pair Share* dan media pembelajaran Pizza Pecahan akan menarik siswa dalam pembelajaran matematika. Sehingga peneliti merasa model pembelajaran *Think Pair Share* dan media pembelajaran Pizza Pecahan dapat mengatasi kemampuan pemecahan masalah siswa yang masih rendah.

Sesuai latar belakang yang telah dipaparkan di atas terkait rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III SD Negeri 3 Blimbingrejo, Jepara. Peneliti ingin mengkaji lebih dalam terkait penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Pizza Pecahan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Think Pair Share* Berbantuan Media Pizza Pecahan Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Pizza Pecahan di kelas III SD Negeri 3 Blimbingrejo Jepara?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan media Pizza Pecahan di kelas III SD Negeri 3 Blimbingrejo Jepara?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah tersebut maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah diterapkan model *Think Pair Share* berbantuan media Pizza Pecahan di kelas III SD Negeri 3 Blimbingrejo Jepara.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan media Pizza Pecahan di Kelas III SD Negeri 3 Blimbingrejo Jepara.

1.4 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka hasil penelitian dapat memberikan manfaat baik teoretis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat memberikan referensi mengenai model pembelajaran *Think Pair Share* dan media Pizza Pecahan yang dapat menambah wawasan kepada pembaca tentang model dan media pembelajaran yang inovatif khususnya pada pembelajaran matematika.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

1. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa menghilangkan tujuan dari pembelajaran.
2. Membantu keaktifan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman materi saat proses pembelajaran.
3. Meningkatkan pengetahuan dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa terutama dalam keberhasilan proses pembelajaran.
4. Memperkenalkan model pembelajaran *Think Pair Share* dan media Pizza Pecahan kepada siswa.

1.4.2.2 Bagi Guru

1. Dapat memberikan pengetahuan guru tentang pemanfaatan model *Think Pair Share* dan media Pizza Pecahan untuk meningkatkan pembelajaran khususnya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
2. Guru dapat meningkatkan inovasi dan kreativitasnya dalam mengembangkan model pembelajaran dalam setiap proses kegiatan pembelajaran.

3. Bahan pertimbangan dalam merencanakan dan merancang pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

1. Dapat memberikan informasi mengenai model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas kemampuan pemecahan masalah.
2. Dapat memberikan informasi mengenai media pembelajaran Pizza Pecahan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

1.4.2.4 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 di sekolah.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Agar permasalahan yang terjadi dapat terarah, maka dalam penelitian ini membatasi masalah-masalah yang ada, yaitu penelitian dilakukan di SD Negeri 3 Blimbingrejo di kelas III pada semester 2 pada Tema 5 Cuaca. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan berbantuan media Pizza Pecahan serta membahas tentang kemampuan pemecahan masalah siswa.

1.5.1 Kompetensi Inti

- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

1.5.2 Kompetensi Dasar

3.5 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama.

4.5 Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama.

1.6 Definisi Operasional Variabel

Untuk memperoleh pengertian yang sama dengan pembaca, maka dalam penelitian ini menjelaskan pengertian dari istilah-istilah melalui definisi operasional. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah.

1.6.1 Model Pembelajaran *Think Pair Share*

Model pembelajaran *Think Pair Share* atau berpikir, berpasangan, berbagi merupakan salah satu model pembelajaran yang mengedepankan siswa untuk aktif bersama dengan teman kelompok atau pasangannya dengan cara berdiskusi untuk memecahkan suatu permasalahan. Siswa dibimbing untuk memiliki tanggung jawab baik individu maupun kelompok. Model pembelajaran ini sangat efektif untuk membuat konsep pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* dalam penelitian ini sebagai berikut (1) *think* (berpikir), (2) *pair* (berpasangan), (3) *share* (berbagi).

1.6.2 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 konkret. Media pembelajaran Pizza Pecahan terbuat dari triplek dan di atas triplek dibuat 3 lingkaran dari kardus yang menyerupai loyang pizza yang nantinya akan diisi dengan potongan-potongan pizza yang terbuat dari styrofoam. Dibawah 3 lingkaran yang berbentuk loyang ditempel mika transparan yang bisa ditulis dengan spidol untuk menulis soal dan jawaban tentang pecahan sederhana.

Cara penggunaan media pembelajaran Pizza Pecahan, yaitu (1) siapkan media Pizza Pecahan (2) susun potongan pizza sesuai dengan perintah soal, misalnya menjumlahkan pecahan $\frac{2}{4} + \frac{1}{4}$, siswa memasang pecahan dua perempat pada lingkaran pizza, kemudian di lingkaran pizza sampingnya pecahan seperempat, (3) tempel potongan pizza hasil perhitungan ke dalam loyang jawaban. Kelebihan media pembelajaran Pizza Pecahan ini, yaitu (1) dapat digunakan berkali-kali, (2) dapat mengatasi keterbatasan pengalaman siswa, (3) siswa menjadi senang karena belajar sambil bermain, (4) siswa lebih mudah memahami materi karena ada media yang bisa digunakan secara langsung, (5) dapat menanamkan konsep yang benar, (6) memudahkan guru dalam menjelaskan materi. Selanjutnya, kekurangan media pembelajaran Pizza Pecahan, yaitu (1) memerlukan waktu untuk mempersiapkannya, (2) membutuhkan kreatifitas yang tinggi untuk membuatnya lebih menarik.

1.6.3 Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah yaitu suatu usaha siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan secara mandiri. Kemampuan pemecahan masalah ini, diharapkan siswa dapat memahami masalah dan menyusun rencana pemecahan masalah tersebut sehingga akhirnya siswa dapat menentukan solusi dari permasalahan tersebut. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan indikator kemampuan pemecahan masalah, antara lain (1) memahami masalah, (2) merencanakan penyelesaian masalah, (3) melaksanakan rencana penyelesaian, (4) memeriksa kembali