

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan saat ini sangat berperan penting dalam membentuk generasi emas, kreatif, dan mampu beradaptasi di era teknologi informasi sekarang ini. Salah satu ranah inti dalam sistem pendidikan adalah matematika, yang melibatkan berbagai aspek dan keterampilan untuk memecahkan masalah serta memahami lingkungan di sekitar kita. (Alman et al., 2023). Kita tidak bisa terlepas dari masalah matematika yang ada dalam aktivitas keseharian, sehingga seseorang perlu mempunyai keterampilan matematika yang baik untuk menyelesaikan masalah tersebut. Kemampuan ini mencakup pemahaman masalah, pencarian solusi, pemecahan masalah, dan pemulihan dari kesalahan. Pembelajaran matematika yang fokus pada penyelesaian masalah mampu membantu siswa menjadi lebih kreatif dalam bidang tersebut. Memiliki pemahaman matematika yang kuat di tingkat sekolah dasar sangat penting untuk keberhasilan di mata pelajaran matematika selanjutnya. (Putri et al., 2024).

Menurut Zain (2021) keahlian siswa dalam menyimpulkan dan memanfaatkan lambang matematika untuk menyelesaikan masalah masih belum memuaskan. Hasil kerja siswa menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman matematika. Respon siswa terhadap pembelajaran matematika juga sangat penting untuk diperhatikan, karena proses interaksi antara guru dan siswa antara dalam dan di luar ruang belajar memanfaatkan beragam sumber

pembelajaran sebagai topik pembahasan. Menurut Litna (2019) pembelajaran matematika pada umumnya memegang peranan yang utama dalam berbagai disiplin ilmu, namun di lain pihak belajar matematika sering kali dipersepsikan sebagai pelajaran yang paling menantang bagi mereka. Hal ini dikarenakan minimnya variasi dalam proses belajar matematika, hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi dan pencapaian belajar para siswa.

Tantangan dalam pembelajaran matematika salah satunya adalah materi penyajian data. Penyajian data adalah proses menggambarkan hasil pengamatan agar dapat dipahami dan dianalisis sesuai tujuan. Memahami penyajian data penting untuk menyusun informasi dari data yang telah dikumpulkan secara sistematis dan dalam format yang mudah dibaca. Materi ini dipilih karena nilai matematika siswa masih rendah, serta didasarkan pada kebutuhan siswa, relevansi dengan kehidupan sehari-hari, dan persiapan untuk jenjang pendidikan selanjutnya (Astutiani et al., 2019). Dalam memecahkan suatu permasalahan memerlukan keahlian berpikir yang melibatkan pemikiran kritis, terstruktur, logis, kreatif, dan juga kemampuan untuk berkolaborasi dengan yang lain, terutama pada materi penyajian data. Matematika adalah pengetahuan penting yang perlu dipelajari oleh semua kalangan usia, karena sangat dibutuhkan dalam rutinitas harian. Diantaranya fokus dalam pembelajaran matematika berupa pemecahan masalah (Halimah et al., 2021). Dalam menggunakan konsep matematika untuk memecahkan masalah, individu menaapkan fakta, prosedur, dan penalaran yang diperlukan untuk mencapai hasil agar dapat memperoleh solusi. Proses ini melibatkan beberapa langkah

matematika yang diperlukan guna menyelesaikan masalah yang dihadapi (Sholikhah & Chamidah, 2022).

Menurut Hadi (2023) pemecahan masalah dalam matematika adalah suatu kemampuan penting untuk meningkatkan pemahaman matematika serta berpikir kritis para siswa. Dalam pemecahankan suatu masalah siswa diikuti sertakan dalam menghadapi berbagai masalah, baik secara individu maupun dalam kelompok. Menurut Ginanjar (2019) didalam proses kegiatan pembelajaran diperlukan kemampuan pengolaan kelas yang wajib dimiliki oleh seorang guru guna menyampaikan materi pembelajaran sebab setiap siswa memiliki kapasitas dan keterampilan yang tidak sama. Guru perlu memiliki strategi metode pengajaran yang sesuai agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan.

Matematika sebaiknya diajarkan melalui berbagai permasalahan yang nyata dengan lingkungan sehari-hari para siswa. Dengan begitu dirasa penting agar siswa bisa meraih pencapaian belajar yang memuaskan dan mampu meningkatkan kegiatan mereka dalam proses belajar. Proses belajarpun harus dirancang dengan baik, memanfaatkan semua kemampuan yang dimiliki siswa, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif (Ermayani et al., 2018). Menurut Ayudya (2020) belajar matematika dapat dianggap sebagai sarana untuk meningkatkan kecerdasan, antara lain: 1) berpikir bijaksana dan rasional, 2) menemukan cara mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari, 3) mampu mengenali keterkaitan suatu hal dan mampu menarik kesimpulan 4) mendorong pertumbuhan kreativitas. Selain itu, berpikir kritis menjadikan matematika alat

yang berguna dalam kehidupan. Dengan begitu pembelajaran dirasa lebih bermakna bagi siswa dan konsep tidak mudah di mengerti oleh siswa, yaitu dengan cara menggunakan model pengajaran yang sesuai dan pas salah satunya adalah model pengajaran TPS.

Metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk kreatif adalah model TPS. Model ini merupakan bagian dari yang utama kali diperkenalkan oleh Frank Lyman dengan timnya di Universitas Maryland ditahun 1985 (Khaeirani, 2021). Model pembelajaran TPS ini mengaktifkan siswa dalam proses belajar, di mana guru bertindak sebagai pendukung dan memberikan peluang kepada siswa untuk berinteraksi dalam menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Siswa dapat berbagi pendapat dan melengkapi kekurangan di antara anggota tim. Model pembelajaran TPS mendukung siswa menginterpretasikan gagasan mereka dan meningkatkan pemahaman (Jumrah, 2023). Pembelajaran dianggap lebih berarti bagi siswa dan pemahaman materi akan lebih mudah diingat oleh siswa, yaitu dengan cara diterapkannya model pembelajaran yang cocok dan tepat salah satunya modei pembelajaran TPS.

Menurut Pradana (2021) TPS merupakan model pembelajaran yang memberikan waktu lebih banyak kepada siswa untuk berpikir, merespon dan saling membantu, sehingga mereka dapat segera menemukan solusi permasalahan dan mengembangkan ideya. Model pembelajaran TPS ini terdiri dari tiga langkah, yaitu berpikir, berpasangan, dan berbagi, sehingga siswa dapat memahami konsep pemecahan masalah matematika. Menurut Latifah (2020) siswa memiliki peluang untuk memecahkan masalah secara mandiri

terlebih dahulu. Setelah itu, mereka mendiskusikan hasil pemikiran dalam kelompok (pasangan). Hal ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa secara mandiri atau berkelompok. Agar pelaksanaannya lebih optimal dan menarik bagi siswa model TPS dapat dipadukan dengan media pembelajaran *Wordwall* untuk mendukung efektivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Menurut Sinaga (2022) *Wordwall* adalah media pembelajaran berbasis inovasi yang efektif untuk membangun karakter disiplin siswa. Fitur *Open the Box* mengajak siswa memilih dari beberapa kotak yang berisi pertanyaan untuk dijawab. Media ini membantu mengetahui pemahaman siswa mengenai pembelajaran yang telah disampaikan. Melalui fitur game ini, siswa tidak hanya menyampaikan pemahaman secara lisan, tetapi juga bermain bersama. Siswa membuka kotak sesuai angka yang dipilih saat namanya disebutkan. Pemanfaatan fitur *Open the Box* menarik perhatian siswa, menciptakan suasana ceria di kelas, dan memengaruhi tingkah laku mereka dalam menjawab pertanyaan. Menurut Azadia et al. (2024) penggunaan *wordwall* sendiri memudahkan guru untuk melihat skor atau nilai yang diperoleh siswa setelah permainan selesai. Guru tidak perlu kesulitan lagi dalam mengoreksi soal yang telah diberikan. Selain itu, soal-soal tersebut akan dilengkapi dengan tanda yang membedakan antara jawaban yang tepat dan yang tidak tepat.

Berdasarkan hasil studi awal yang dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa prestasi siswa kelas III SDN Patihan kurang dari nilai KKM. Hal ini menjadi dasar untuk penggunaan model pembelajaran

TPS yang didukung oleh *Wordwall* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah untuk mencapai hasil belajar yang lebih bagus terutama pada materi penyajian data.

## **B. Batasan Masalah**

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Variabel Penelitian: Model TPS yang diterapkan dengan bantuan media *Wordwall* sebagai variable bebas dan kemampuan pemecahan masalah pada materi penyajian data sebagai variable terikat.
2. Subyek penelitian adalah siswa kelas III sekolah dasar.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan Batasan masalah di atas, penulis merumuskan masalahnya sebagai berikut: Apakah model TPS berbantuan media *Wordwall* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi penyajian data siswa kelas III sekolah dasar?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model TPS berbantuan media *Wordwall* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi penyajian data siswa kelas III sekolah dasar.

## **E. Kegunaan Penelitian**

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi terhadap kemajuan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait:

- Penerapan model pembelajaran TPS dalam pembelajaran matematika.
- Pemanfaatan media *Wordwall* dengan sebagai alat bantu yang inovatif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi guru

- 1) Memberikan alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi penyajian data.
- 2) Memotivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

### b. Bagi sekolah

- 1) Menjadi referensi dalam pengembangan program pembelajaran yang inovatif dan berbasis kolaborasi di tingkat sekolah dasar.
- 2) Membantu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika secara keseluruhan, terutama dalam pembelajaran berbasis pemecahan masalah.

### c. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan keterampilan baru untuk peneliti dalam memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan.

d. Bagi peneliti lain

Menambah pengetahuan bagi peneliti lain dan sebagai referensi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan model maupun media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

## F. Definisi Oprasional

Dalam penelitian ini digunakan dua variabel. Masing-masing komponen dalam hal ini model pembelajaran TPS dengan berbantuan media *Wordwall* berfungsi sebagai variabel bebas, kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III dijadikan sebagai variabel terikat.

a. Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS)

Model pembelajaran TPS adalah Model pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran aktif dan diskusi, mendorong siswa untuk belajar secara mandiri maupun dalam kelompok guna meningkatkan hasil belajar. TPS sendiri memberikan peserta didik kesempatan untuk berpikir, merespons, dan saling membantu, dengan konsep waktu berpikir yang penting untuk meningkatkan kemampuan menjawab pertanyaan. Model ini juga lebih sederhana karena tidak memerlukan waktu lama untuk pengaturan tempat duduk atau pengelompokan siswa.

b. Media Pembelajaran *Wordwall*

*Wordwall* adalah situs web gratis yang memungkinkan guru untuk membuat kuis atau soal-soal dengan lebih bervariasi dengan berbagai template permainan interaktif seperti *Open The Box*. Penggunaan *Wordwall*

dalam model pembelajaran TPS di kelas III pada materi "Penyajian Data" membantu siswa terlibat aktif dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

c. Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah adalah keterampilan penting dalam pembelajaran matematika yang membantu siswa memahami dan mengatasi tantangan. Kemampuan ini berguna tidak hanya di sekolah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, mempersiapkan siswa untuk berpikir kritis dan analitis dalam menghadapi berbagai situasi