

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS)

###### a. Pengertian Model Pembelajaran *Think Pair Share* TPS

Menurut Muthoharoh (2017) model pembelajaran TPS adalah model pembelajaran alternatif yang dibuat guna menciptakan pembelajaran aktif dan diskusi. Model tersebut mampu membuat siswa lebih belajar dengan mandiri maupun dalam kelompok, yang tujuannya meningkatkan hasil belajar mereka.

Menurut Ramadhani & Sumadi (2023) TPS adalah penerapan pembelajaran yang terstruktur oleh guru untuk memfasilitasi pola interaksi antar siswa. Model pembelajaran TPS juga memberikan banyak waktu kepada siswa untuk meningkatkan kerja sama, di mana mereka saling membantu dalam bertukar informasi atau pengetahuan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam memberikan respons kepada teman-temannya.

Mengacu pada pandangan para ahli sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan bahwa 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. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Think Pair Share* TPS**

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran TPS, terdapat tiga tahapan utama Fahrullisa et al. (2018) Tahap tahap TPS ada tiga, yaitu *Think* (berpikir), *Pair* (berpasangan), dan *Share* (berbagi).

1. *Think*, guru akan memberikan suatu pertanyaan atau permasalahan dan meminta peserta didik untuk memikirkan secara individu mengenai isu yang disampaikan.
2. *Pair*, siswa akan berdiskusi terkait pemikiran mereka dengan pasangan masing-masing.
3. *Share*, siswa diimbau untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan hasil diskusi mereka kepada peserta didik lainnya di depan kelas.

Lebih lanjut menurut Dwita (2018) model pembelajaran TPS terdiri dari tiga tahapan.

1. Pertama adalah *thinking*, di mana guru merangsang siswa untuk berpikir dengan memberikan suatu permasalahan yang harus dipecahkan.

2. Tahap kedua adalah *pairing*, di mana siswa diminta untuk berdiskusi dengan teman sekelompok mereka mengenai pemikiran yang telah mereka lakukan.
3. Tahap terakhir adalah *sharing*, di mana siswa memaparkan hasil diskusi yang telah dikerjakan di depan kelas. Melalui tahapan ini para siswa tidak hanya belajar untuk berpikir kritis, tetapi juga mengasah keterampilan komunikasi dan kolaborasi mereka.

Mengacu pada pandangan para ahli sebelumnya, peneliti dapat merik krsimpulan bahwa model pembelajaran TPS terdiri dari tiga tahapan. Pertama, pada tahap *thinking*, kedua, pada tahap *pairing*, terakhir, pada tahap *sharing*. Melalui tahapan ini, siswa dilatih untuk berpikir logis serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi.

**c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS)**

**a. Kelebihan Model Pembelajaran *Think Pair Share***

Menurut Rukmini (2020) setiap metode atau strategi pembelajaran, termasuk TPS memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan metode TPS antara lain meningkatkan kehadiran siswa dalam setiap pertemuan dan mendorong mereka lebih berperan aktif dalam proses belajar. Metode ini juga memberikan keberagaman dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa lebih senang dan termotivasi, yang pada akhirnya dapat memperbaiki hasil belajar

mereka. Selain itu, TPS meningkatkan keaktifan siswa, membantu mengurangi rasa malas akibat pembelajaran yang monoton, serta mendorong kerja sama antar siswa, yang meningkatkan kepekaan sosial, toleransi, empati, dan penghargaan terhadap pendapat orang lain. Menurut Damayanti et al. (2021) metode pembelajaran TPS ini memaksimalkan partisipasi siswa dengan memberikan kesempatan untuk terlibat lebih banyak dan memudahkan interaksi. Hal ini dapat meningkatkan keyakinan siswa serta meningkatkan kemampuan berpikir dan menyelesaikan masalah. Selain itu, metode ini meningkatkan budaya diskusi untuk menyelesaikan permasalahan dan melatih siswa menerapkan konsep melalui proses berbagi opini dengan teman. Siswa termotivasi selama belajar, sehingga mereka mampu mencapai hasil yang lebih baik.

Mengacu pada pandangan para ahli sebelumnya, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran TPS memiliki kelebihan dalam meningkatkan kehadiran dan partisipasi siswa, mendorong keaktifan, serta menciptakan keberagaman dalam pembelajaran. Metode ini juga meningkatkan rasa percaya diri, keterampilan berpikir, dan budaya diskusi, sehingga siswa termotivasi dan mampu mencapai hasil belajar lebih baik.

**b. Kekurangan Model Pembelajaran *Think Pair Share***

Menurut Adianto (2018) model TPS juga memiliki beberapa kekurangan, salah satunya dalam sebuah kelompok, jumlah ide yang

dihasilkan menjadi lebih sedikit ketika terjadi perbedaan pendapat, karena tidak ada pihak ketiga yang dapat menengahi. Siswa sering kali bergantung pada teman satu kelompok mereka. Jumlah siswa yang tidak genap juga mempengaruhi pembentukan tim, karena akan ada terdapat siswa yang tidak memiliki pasangan. Akibatnya, banyak tim yang dibentuk dalam situasi tersebut.

Menurut Azizah et al. (2020) kelemahan metode TPS terletak pada kesulitan penerapannya di sekolah dengan rata-rata kemampuan siswa yang kurang baik dan waktu yang sedikit. Ketika jumlah kelompok yang dibuat terlalu banyak, hal ini dapat menyulitkan pengelolaan kelas. Kondisi tersebut membuat pengaturan diskusi menjadi lebih rumit, sehingga menghambat efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan kemampuan siswa dan jumlah kelompok saat menerapkan metode ini agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Mengacu pada pandangan para ahli sebelumnya, peneliti dapat merik krsimpulan bahwa metode TPS memiliki beberapa kekurangan, seperti berkurangnya jumlah ide dalam kelompok akibat perbedaan pendapat tanpa penengah, ketergantungan siswa pada teman sekelompok, dan tantangan dalam pembentukan kelompok dengan jumlah siswa yang tidak genap. Selain itu, penerapan metode ini di sekolah dengan kemampuan siswa yang

rendah dan waktu terbatas dapat menyulitkan pengelolaan kelas, sehingga menghambat efektivitas pembelajaran.

## **2. Media *Wordwall***

### **a. Pengertian Media *Wordwall***

Menurut Lubis & Nuriadin (2022) *Wordwall* adalah sebuah platform yang mudah diakses melalui website dan biasanya digunakan sebagai alat untuk mengukur pengetahuan dalam pembelajaran. Aplikasi ini menyediakan berbagai template yang dapat diisi dengan materi atau digunakan untuk membuat soal pembelajaran. Terdapat banyak cara untuk menyampaikan soal atau materi, seperti menjodohkan, mengelompokkan, atau dalam bentuk esai.

Menurut Valensia & Purwati (2024) *Wordwall Open The Box* adalah media pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa untuk terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan menantang, sehingga dapat memperdalam pemahaman mereka tentang isi materi dibahas. Pemakaian *Wordwall* dalam model pembelajaran TPS di kelas III pada materi "Penyajian Data" memudahkan siswa memahami pelajaran yang disampaikan guna memfasilitasi keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar.

Mengacu pada pandangan para ahli sebelumnya, peneliti dapat merik krsimpulan bahwa *Wordwall* adalah situs web gratis yang memungkinkan guru membuat media pembelajaran berbasis game edukasi tanpa harus belajar coding, 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.

#### **b. Kelebihan Media *Wordwall***

*Wordwall* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya termasuk fitur yang bervariasi dan fleksibel, membuatnya menarik untuk semua mata pelajaran, sehingga mampu meningkatkan kreativitas siswa dan mudah digunakan (Ferlina & Fratiwi, 2024).

*Wordwall* secara bertahap dapat mendorong siswa untuk mengubah perilakunya menjadi lebih aktif. Hal ini disebabkan oleh fitur-fitur *Wordwall* yang menyenangkan dan menarik, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Selain itu, menggambarkan yang menarik dalam kegiatan belajar membuat suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis. Dengan pendekatan yang tidak kaku, siswa merasa lebih nyaman dan tidak tertekan selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan partisipasi mereka dalam proses belajar (Sinaga, 2022).

Mengacu pada pandangan para ahli sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Wordwall* memiliki kelebihan dan kekurangan, dengan fitur yang bervariasi dan fleksibel yang menarik untuk semua mata pelajaran. Fitur-fitur yang menyenangkan dan visualisasi yang menarik dapat membantu siswa agar lebih aktif, merasa nyaman, dan terlibat pada saat pembelajaran.

### c. Kekurangan Media *Wordwall*

Adapun beberapa kekurangan dari edugame *Wordwall* yaitu, penggunaannya di tingkat dasar rentan terhadap kecurangan, karena siswa dapat dibantu oleh orang di sekitarnya saat mengerjakan kuis hal ini dapat diatasi dengan mode timer yang membatasi waktu pengerjaan, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk bertanya. Ukuran huruf yang digunakan pada *edugame Wordwall* tidak dapat diubah sesuai keinginan. Bahasa yang dipakai dalam *edugame Wordwall* adalah bahasa Inggris, sehingga guru perlu menerjemahkan terlebih dahulu cara bermain dan arti kata-kata dalam game tersebut. Beberapa jenis kuis di *Wordwall* memerlukan biaya (Imanulhaq et al., 2022).

*Wordwall* game terdapat beberapa kekurangan, salah satunya memerlukan waktu yang cukup lama untuk pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, akses ke jaringan internet yang stabil sangat penting untuk menjalankan permainan ini dengan baik. Ketika siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk terlibat aktif, guru mungkin mengalami kesulitan dalam menertibkan mereka, sehingga diperlukan strategi pengelolaan kelas yang efektif untuk menjaga ketertiban selama proses (Marlita et al., 2024).

Mengacu pada pandangan para ahli sebelumnya, peneliti dapat merik krsimpulan bahwa *Edugame Wordwall* memiliki beberapa kekurangan, seperti potensi kecurangan di tingkat dasar, ketidakmampuan untuk mengubah jenis dan ukuran huruf, penggunaan bahasa Inggris yang

memerlukan penjelasan dari guru, serta biaya untuk beberapa jenis kuis, serta pelaksanaan pembelajaran memerlukan banyak waktu dan akses internet yang stabil, serta tantangan dalam menertibkan siswa yang antusias.

### **3. Kemampuan Pemecahan Masalah**

#### **a. Pengertian Pemecahan Masalah**

Menurut Katuuk et al. (2024) pemecahan masalah adalah salah satu hal yang dirasa penting serta perlu dipelajari dalam mata pelajaran matematika. Pemecahan masalah adalah suatu metode berpikir yang ditujukan guna menyelesaikan suatu permasalahan, yang melibatkan berbagai respons yang mungkin dan pemilihan di antara respons tersebut. Proses pemecahan masalah dimulai ketika siswa menghadapi sebuah masalah hingga mereka memperoleh jawaban dan telah menguji solusi yang ditemukan. Menurut Nasution et al. (2018) tujuan suatu pembelajaran matematika adalah mengembangkan keterampilan guna memecahkan masalah matematis. Keterampilan untuk menyelesaikan masalah matematis ialah penggunaan suatu kemampuan matematis sebagai alat dalam menghadapi berbagai masalah dalam keseharian. Keterampilan pemecahan masalah matematis sangat penting untuk dikuasai oleh siswa, sebab mayoritas unsur standar kompetensi dan kompetensi dasar matematika meliputi kemampuan tersebut. Hal ini menandakan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep atau teori matematika, tetapi juga harus mampu menangani masalah matematis yang memerlukan keterampilan tersebut.

Menurut Kok & Duman (2023) pemecahan masalah adalah proses yang membantu kita memahami perbedaan antara situasi yang kita hadapi saat ini dan situasi yang kita inginkan. Proses ini meliputi beberapa langkah: pertama, kita mencari tahu apa yang menyebabkan masalah; kedua, kita merancang solusi untuk mengatasi masalah tersebut; dan ketiga, kita melaksanakan solusi itu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Yapatang & Polyiem (2022) kemampuan dalam memecahkan masalah matematis adalah keterampilan yang sangat berharga, karena dapat mendukung pencapaian pembelajaran siswa di kelas serta membantu mereka menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan ini bukan hanya berguna dalam lingkungan belajar, namun juga berperan penting dalam pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah yang dihadapi di luar lingkungan sekolah. Dengan mengembangkan kemampuan tersebut para siswa akan lebih siap untuk menghadapi situasi yang memerlukan pemikiran kritis dan analitis, sehingga mereka dapat mengatasi kesulitan yang mungkin muncul dalam kehidupan mereka.

Mengacu pada pandangan para ahli sebelumnya, peneliti dapat merik krsimpulan bahwa 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.

#### **b. Indikator Pemecahan Masalah**

Menurut Son et al. (2020) tahapan pemecahan masalah merujuk pada prosedur yang dikemukakan oleh Polya (1957) meliputi memahami situasi, menyusun rencana, melaksanakan rencana, dan mengecek kembali.

- 1) Memahami situasi adalah keterampilan untuk memahami permasalahan, dengan menjelaskan mana yang diketahui dan yang tidak diketahui.
- 2) Menyusun adalah kemampuan untuk menemukan suatu informasi yang diberikan dan yang tidak diketahui, sehingga siswa dapat menyelesaikan suatu permasalahan.
- 3) Melaksanakan rencana adalah kemampuan untuk melaksanakan suatu rencana yang telah direncanakan sebelumnya serta mencatatnya dengan jelas agar setiap tahapan dalam proses pengerjaan tepat.
- 4) Melihat kembali adalah kemampuan untuk mengevaluasi solusi yang telah dicapai dengan menganalisis hasilnya dan menyusun kesimpulan dengan tepat.

Menurut Yuwono et al. (2018) kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika yang dapat digunakan ini.

Berikut adalah empat tahapan yang perlu diperhatikan saat menyelesaikan suatu permasalahan. Secara umum, terdapat empat tahap penyelesaian permasalahan menurut Polya, sebagai berikut :

- 1) Memahami situasi, siswa harus mengidentifikasi informasi yang diketahui, item-item yang ada, keterkaitan, dan hal yang terkait, serta apa yang ingin siswa temukan.
- 2) Menyusun rencana, siswa harus memahami suatu permasalahan yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang disampaikan.
- 3) Melaksanakan rencana, tindakan yang dilakukan didasarkan pada rencana yang telah disusun sebelumnya, mengubah data yang ada menjadi rumusan matematika, dan melaksanakan Langkah atau tahap perhitungan.
- 4) Melihat kembali, hal yang harus diperhatikan, yaitu memeriksa kembali data penting serta memastikan keseluruhan perhitungan yang telah dilakukan adalah benar.

Untuk mendapatkan data pemecahan masalah matematis siswa, dilakukan penilaian terhadap jawaban siswa untuk tiap butir soal. Pengukuran dalam pemecahan masalah pada penelitian ini mengacu pada pendapat dari Son et al. (2020) yang diadaptasi dari indikator Polya yang ditunjukkan pada tabel 2.1

Tabel 2. 1 Indikator Pemecahan Masalah

Indikator Umum	Sub Indikator
Memahami rencana ( <i>understand the problem</i> )	Dapat mengidentifikasi informasi yang telah disajikan serta pertanyaan yang diberikan
Merencanakan/ menyusun pemecahan ( <i>devising a plan</i> )	Memiliki rencana untuk memecahkan masalah yang digunakannya beserta -langkah pemilihannya
Melaksanakan rencana ( <i>carry out a plan</i> )	Dapat menuntaskan permasalahan melalui tahap pemecahan yang diterapkannya dan memperoleh jawaban yang tepat
Memeriksa langkah pemecahan yang diperoleh. ( <i>looking back at the complete solution</i> )	Melihat kembali hasil yang telah dikerjakan

## B. Kajian Yang Relevan

Penelitian dari Setiawan (2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Think Pair And Share* Terhadap Hasil Belajar Matematika” pada penelitian ini menunjukkan penggunaan model TPS dalam proses belajar matematika dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa jika dibandingkan penggunaan model pembelajaran lainnya.

Pada penelitian dari Rivai et al. (2021) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Think Pair Share* Pada Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penyajian Data Kelas IV Sekolah Dasar” dapat tarik kesimpulan bahwa ada dampak dari penerapan model pembelajaran TPS terhadap prestasi belajar siswa pada materi penyajian data kelas IV SD.

Pada penelitian dari Rahmadanti et al. (2024) yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran

Matematika Di Sekolah Dasar” penelitian tersebut ada dampak dari penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika jika dibandingkan dengan tidak menggunakan media tersebut atau menggunakan metode tradisional.

Pada penelitian dari Tela (2019) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share (TPS)* Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa” dalam penelitian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika mengalami peningkatan berkat penerapan metode pembelajaran jenis TPS. Peningkatan tersebut lebih signifikan dibandingkan dengan kemampuan siswa yang tidak menggunakan model tersebut.

Pada penelitian dari Wandira et al. (2017) yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair Share* dan *The Power Of Two* Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis” dalam penelitian tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif jenis *The Power of Two*.

Mengacu pada beberapa pandangan para ahli sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TPS berbantuan media *Wordwall* efektif terhadap pemecahan masalah pada materi penyajian data siswa SD

### C. Kerangka Berpikir

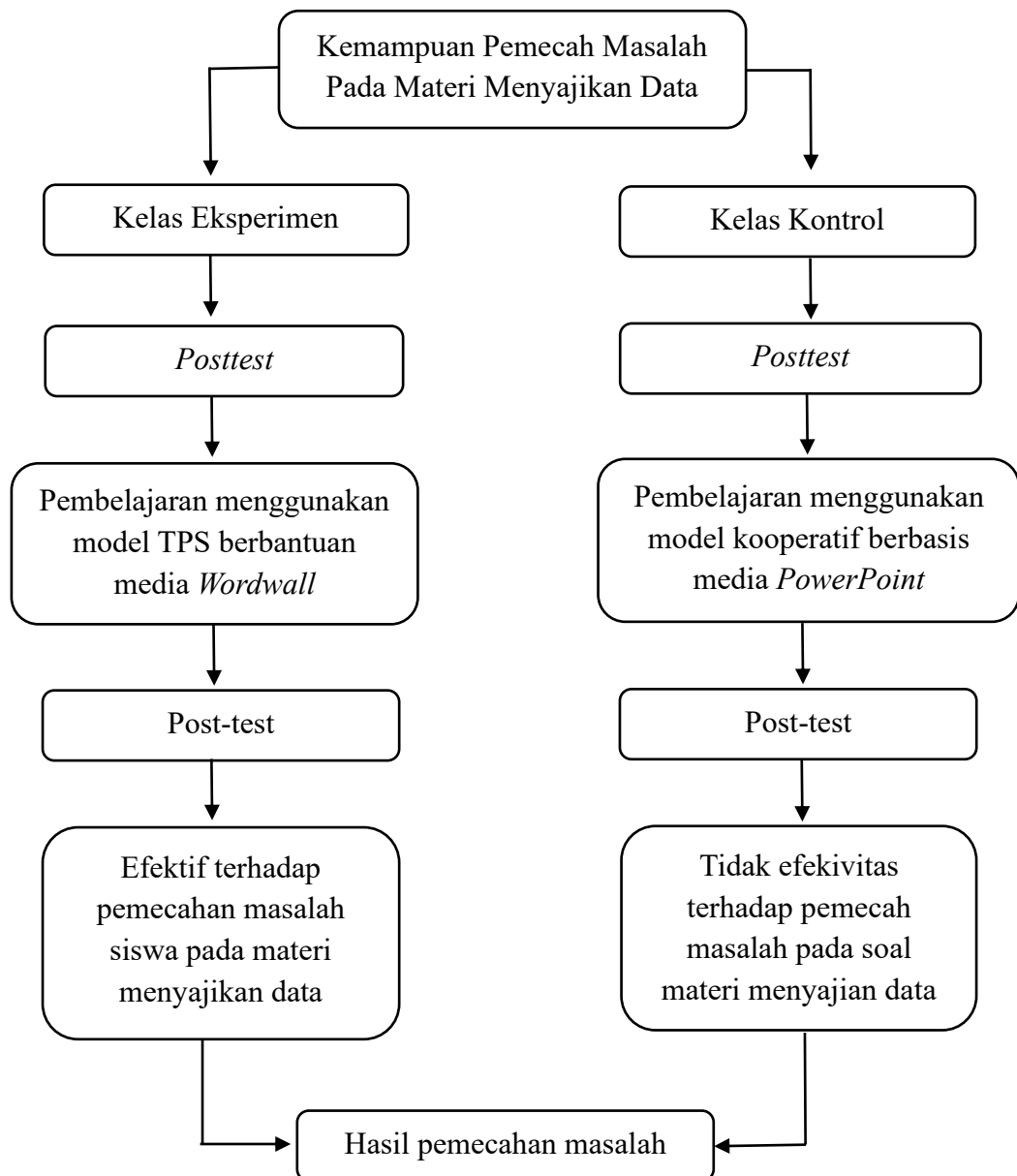
Berdasarkan permasalahan yang ada pada latar belakang, penelitian dilakukan di SD Negeri Patihan dalam pelaksanaan belajar matematika di dalam ruang kelas guru tidak menerapkan model pembelajaran TPS berbantuan media *Wordwall* berbasis permainan *Open the Box*. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru kelas III bahwa hasil belajar kemampuan kognitif matematika khususnya di kelas III masih kurang dari nilai KKM. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai siswa pada ulangan yang masih kurang dari batas KKM yang sudah ditetapkan.

Model pengajaran yang tepat menjadi jawaban atas masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pengajaran TPS. Model pembelajaran TPS ini dapat mempengaruhi daya tangkap materi yang telah dijelaskan oleh guru di dalam pembelajaran karena pada saat pembelajaran adanya interaksi dan kerja sama diantara siswa. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TPS dirasa mampu mewujudkan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif.

Penggunaan model pembelajaran juga diperlukan media pembelajaran yang dirasa cocok, salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah *Wordwall*. Media ini memungkinkan guru untuk membuat berbagai kegiatan interaktif, termasuk kuis, permainan, dan latihan soal yang menyenangkan. Dengan mengombinasikan model TPS dan media *Wordwall*, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga siswa dapat lebih cepat memahami materi dan terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini diharapkan siswa mampu meningkatkan semangat dan hasil belajar secara keseluruhan serta mampu

menyelesaikan masalah dalam materi menyajikan data dalam bentuk tabel sederhana.

Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Penelitian

Hasil sementara yang diperoleh dari perumusan masalah penelitian, di mana pernyataan penelitian yang diungkapkan dalam bentuk kalimat disebut sebagai hipotesis (Sugiyono, 2019). Respon yang dimaksud bersifat sementara karena apa yang ditampilkan hanya didasarkan pada teori yang bersangkutan, bukan fakta empiris yang ditemukan melalui pungumpulan data penelitian. Hipotesis adalah respon teoritis, bukan empiris, terhadap deskripsi masalah penelitian. Berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran yang telah dijelaskan, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0$ : model TPS berbantu media *Wordwall* tidak efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi menyajikan data siswa kelas III di sekolah dasar.

$H_a$ : model TPS berbantu media *Wordwall* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi menyajikan data siswa kelas III di sekolah dasar.