

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar adalah prestasi belajar yang ingin dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang (Yeni dkk., 2023). Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan (Mulia dkk., 2021). Hasil belajar berperan penting dalam menentukan perkembangan kemampuan peserta didik secara akademik dan non-akademik di lingkungan sekolah (Zulva T., 2016). Selain itu Hasil belajar juga dapat dijadikan indikator untuk mengevaluasi efektivitas metode, media, dan strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar (Wijoyo & Haudi, 2021). Dalam konteks ini, hasil belajar sebagai tolak ukur sejauh mana siswa dapat menangkap, memahami, materi pelajaran tertentu, termasuk pada pembelajaran Matematika (Yogi dkk., 2024).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak lepas dari kehidupan, karena matematika tumbuh dan berkembang sebagai aktivitas manusia dan membentuk pola pikir manusia (Sari & Himmi, 2019). Matematika sebagai ilmu dasar yang mempunyai peranan penting baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu dan teknologi (Rachmantika & Wardono, 2019). Dalam kehidupan matematika sangat bermanfaat dan membantu kehidupan sehari-hari, contohnya pada

sistem jual beli, pembuatan kerangka pembangunan dan lainnya (Miftahul Jannah & Miftahul Hayati, 2024). Oleh karena itu dengan belajar matematika siswa mampu untuk berpikir fleksibel, kreatif, memecahkan masalah, dan keterampilan inovatif untuk membantu dalam pekerjaan dan kehidupan sehari (Ulya & Wardono, 2019).

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas V di SDN Grobogan 02, Jiwan, Kabupaten Madiun, dalam proses pembelajaran bahwa langkah-langkah pembelajaran diawali dengan guru memberikan apersepsi di awal pembelajaran. Guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran dan langsung menjelaskan materi yang berfokus pada gurunya saja yang aktif. Pada saat guru menyampaikan materi pada siswa hanya berpedoman pada buku LKS, guru menjelaskan materi tanpa media ajar sehingga siswa kurang berminat dalam belajar. Hal ini menjadikan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran terbilang kurang. Pada saat ditanya dalam sesi tanya jawab siswa tidak mau menjawab secara merata hanya beberapa siswa saja. Pada saat pembelajaran di kelas siswa cenderung pasif dan tidak terdapat diskusi. Pada kegiatan akhir guru memberikan kesimpulan materi yang telah dibahas dan memberikan tugas hanya di LKS sehingga menyebabkan siswa mengerjakan soal yang mudah saja yang berakibatkan hasil belajar siswa rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai ulangan harian menunjukkan 9 dari 16 siswa nilainya di bawah KKM yaitu 56.25 %, yang dimana KKM satuan pendidikan yaitu 75. Rendahnya hasil belajar tersebut mengidentifikasi bahwa kegiatan pembelajaran Matematika di kelas V

SDN Grobogan 02, Jiwan belum optimal. Sehingga perlu adanya model pembelajaran yang efektif dan sesuai agar hasil belajar siswa meningkat. Model pembelajaran yang dapat di implementasikan dan menjadi alternatif adalah model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share (TPS)*.

Model pembelajaran kooperatif tipe TPS merupakan model pembelajaran kooperatif yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi (Nurhayati, 2017). Model ini lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok, interaksi lebih mudah, dan cepat membentuk kelompoknya (Ahmad, 2020). Seorang siswa juga dapat belajar dari siswa lain serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan di depan kelas (Fahrullisa dkk., 2018). Melalui penerapan model pembelajaran TPS dapat memperbaiki rasa percaya diri dan semua siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelas (Sunarti dkk., 2023). Pengimplementasian model pembelajaran ini akan lebih menarik dan tidak membosankan apabila dipadukan dengan media pembelajaran *Digimath Fun*.

Digimath Fun merupakan media pembelajaran menggunakan *Genially*. Media *Genially* merupakan media pembelajaran yang fungsinya hampir sama dengan power point (Rahayu dkk., 2023). Media *Genially* dapat digunakan untuk menampilkan konten presentasi tentang materi atau hal-hal lain yang ingin ditampilkan (Ni'mah dkk., 2022). *Digimath Fun* pada penelitian ini dapat menampilkan tujuan pembelajaran, ringkasan materi, dan soal LKS. Pada penelitian ini di dalam media *Digimath Fun* terdapat

animasi, biground dengan tema yang menarik yaitu tentang lingkungan alam dan kearifan lokal, serta ditambahkan dengan tombol interaktif. *Digimath Fun* memiliki tampilan yang bervariasi, sehingga menjadi salah satu alasan peneliti memilih media *Digimath Fun* sebagai alat untuk menyampaikan materi supaya lebih menarik dan tidak membuat siswa bosan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Marta (2017), menyatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe TPS mampu meningkatkan hasil belajar Matematika. Nurhayati (2017) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TPS dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sukadana (2022), dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPA setelah dilaksanakan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fatma & Ichsan (2022), mengemukakan bahwa pemakaian media *Genially* pada pelajaran IPA hasil belajar meningkat. Ni'mah dkk., (2022) juga menyatakan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media *Genially*. Penelitian yang dilakukan oleh Yustiningrum dkk., (2024), juga mengemukakan bahwa media *Genially* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan paparan dan penelitian terdahulu tersebut maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Model Kooperatif tipe *Think Pair Share (TPS)* Berbantuan Media *Digimath Fun* pada Kelas V SD.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, bagaimana peningkatan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran Kooperatif tipe TPS berbantuan media *Digimath Fun* pada kelas V SDN Grobogan 02, Jiwan, Kabupaten Madiun?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah, untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran Kooperatif tipe TPS berbantuan Media *Digimath Fun* pada kelas V SDN Grobogan 02, Jiwan, Kabupaten Madiun.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan sebagai masukan untuk pendidik dalam melakukan proses menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TPS dengan bantuan Media *Digimath Fun* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada Kelas V SDN Grobogan 02, Jiwan, Kabupaten Madiun.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini berharap penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *TPS* berbantuan media *Digimath Fun* dapat

Meningkatkan Hasil Belajar pada Kelas V SDN Grobogan 02, Jiwan, Kabupaten Madiun.

b. Bagi Guru

Penelitian ini, diharapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *TPS* Berbantuan Media *Digimath Fun* terhadap guru dapat memberikan wawasan, gambaran, dan pengetahuan yang dapat digunakan sebagai referensi dalam melaksanakan pembelajaran pada siswa terutama pada mata pelajaran Matematika kelas V di SDN Grobogan 02, Jiwan, Kabupaten Madiun.

c. Bagi Peneliti

Penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *TPS*, penelitian ini diharapkan dapat menemukan alasan mengapa siswa menghadapi kesulitan dalam mata pelajaran Matematika di kelas V. Selain itu, mereka berharap dapat menemukan cara terbaik untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan media *Digimath Fun*.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini, diharapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *TPS* berbantuan Media *Digimath Fun* yang digunakan oleh sekolah dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki kualitas pendidikan siswa pada pelajaran Matematika kelas V di sekolah dasar di masa mendatang.

E. Definisi Istilah

1. Kooperatif tipe TPS

Model pembelajaran TPS adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan aktivitas siswa dalam kelompok melalui tahapan berpikir, berpasangan, dan berbagi, dengan tujuan mengembangkan kemampuan berpikir, berinteraksi, dan memecahkan masalah secara bersama. Sintaks model Kooperatif tipe TPS adalah, Berpikir mandiri (*Think*), Berpasangan (*Pair*) dan Berbagi (*Share*).

2. Media *Digimath Fun*

Media *Digimath Fun* pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang bersifat gratis dan interaktif, menyediakan berbagai fitur seperti presentasi dan soal LKS serta ditambahkan dengan animasi yang menarik di dalamnya.

3. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika merupakan kemampuan siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan matematika serta menerapkan cara berpikir matematis dalam kehidupan sehari-hari. Indikator hasil belajar meliputi aspek kognitif berupa bentuk soal pilihan ganda. Tesi ini mencakup post tes siklus 1 dan post tes siklus II.