

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Kooperatif tipe TPS

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang bersifat inovatif dengan menitikberatkan kerja sama antar siswa dalam kelompok guna meraih tujuan pembelajaran bersama. (Oktaviana dkk., 2025). Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi pembelajaran di mana siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan bekerja sama untuk memahami suatu konsep atau menyelesaikan tugas, dengan mengedepankan keterlibatan aktif dan interaksi antar anggota (Widiani dkk., 2021). Model pembelajaran kooperatif adalah sebuah model pembelajaran yang menekankan kegiatan kolaboratif siswa dalam belajar yang diberi nama kelompok, mempelajari materi tentang memecahkan masalah bersama-sama (Yuberti, 2018). Model Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang dalam penerapannya lebih mengutamakan kerja sama antara siswa yang satu dengan yang lainnya, hal ini bertujuan untuk mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran (Fathurrohman, 2018). Model pembelajaran Kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja

sama saling membantu menginstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri (Hasanah & Himami, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk memahami materi, memecahkan masalah, dan mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama melalui keterlibatan aktif dan interaksi positif antar anggota kelompok.

b. Definisi Model Pembelajaran *Kooperatif* tipe *TPS*

Model TPS merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, mengurangi rasa bosan, memberikan dorongan semangat, serta meningkatkan hasil belajar siswa. (Kamil, 2020). Meilana dkk., (2020), menyatakan bahwa model pembelajaran TPS merupakan pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa di sekolah. (Winantara, 2017) menyatakan bahwa model pembelajaran TPS merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan struktur kelompok dalam mengembangkan kemampuan berfikir, berpasangan, dan berbagi yang memberikan kesempatan bagi siswa yang berguna mengembangkan kemampuan berfikir. Model pembelajaran TPS merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswanya memecahkan dengan mengembangkan kemampuan berfikirnya

secara kelompok (Zulfa dkk., 2022). Model kooperatif tipe TPS merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa (Pianda, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa 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.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Kooperatif tipe TPS*

Menurut pendapat (Rukmini, 2020) pada sebuah model pasti terdapat kekurangan dan kelebihan masing-masing. Demikian pula dengan model TPS, yang memiliki kelebihan sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan kehadiran. Tugas yang diberikan guru di setiap pertemuan mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Jika peserta didik tidak hadir sekali saja, maka mereka otomatis tidak dapat menyelesaikan tugas pada hari tersebut, yang berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Karena itu, peserta didik berupaya untuk selalu hadir dalam setiap kegiatan pembelajaran.

- 2) Menyajikan variasi dalam proses pembelajaran agar siswa merasa nyaman, lebih antusias, dan memperoleh hasil belajar yang optimal.
- 3) Penerapan metode TPS membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mengurangi rasa malas yang biasanya muncul akibat proses belajar yang monoton dan hanya berpusat pada penjelasan guru, yang seringkali menimbulkan kebosanan.
- 4) Model TPS dapat menumbuhkan sikap sosial siswa, seperti kepedulian dan toleransi, karena dalam pelaksanaannya siswa dituntut untuk bekerja sama. Dengan begitu, mereka belajar berempati, menghargai pendapat orang lain, serta bersikap sportif saat pendapatnya tidak diterima.

Kasimuddin, (2021) menyatakan selain mempunyai kelebihan, model TPS ini juga mempunyai kekurangan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran didominasi oleh beberapa siswa yang menonjol.
- 2) Memerlukan waktu yang banyak untuk melakukan diskusi secara mendalam.
- 3) Ketika suasana diskusi berlangsung hangat dan siswa berani mengemukakan yang ada dipikirkannya, biasanya akan sulit

untuk membatasi topik pembahasan yang sesuai pokok permasalahan.

- 4) Jika jumlah siswa terlalu banyak, hal tersebut dapat mengurangi kesempatan setiap siswa untuk menyampaikan pendapatnya.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan berpikir, berpasangan, dan berbagi dalam model pembelajaran TPS memberikan manfaat bagi siswa secara individu untuk mengembangkan pemikiran mereka, karena tersedia waktu untuk berpikir. Sementara kekurangannya, yaitu fokus yang cenderung tertuju pada siswa yang lebih mampu, masih dapat diatasi oleh guru. Dengan langkah-langkah yang sederhana, model ini cukup menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Koopertatif tipe* TPS

Berikut merupakan langkah-langkah model TPS menurut pendapat (Rukmini, 2020) :

1) Berpikir (*Think*)

Guru memberi pertanyaan atau permasalahan yang berhubungan dengan materi pelajaran, kemudian meminta siswa untuk memikirkan jawabannya.

2) Berpasangan (*Pair*)

Guru meminta peserta didik untuk berpasangan dan mendiskusikan hasil dari mereka berpikir mandiri. Guru memberi

waktu kepada peserta didik untuk menyatukan jawaban mereka sehingga dapat memperoleh gabungan dari gagasan mereka.

3) Berbagi (*Share*)

Guru meminta setiap pasangan untuk berbagi hasil diskusinya kepada seluruh teman dikelas. Selain itu guru juga berkeliling di kelas untuk membimbing siswa lain yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran Think-Paire-Share menurut pendapat (Rosita & Leonard, 2016), yaitu:

- 1) Guru membagi siswa dalam kelompok yang beranggotakan empat siswa dan memberi tugas kepada semua kelompok,
- 2) Setiap siswa diminta memikirkan dan menyelesaikan tugas secara mandiri terlebih dahulu,
- 3) Siswa berpasangan dengan salah satu teman dalam kelompok untuk mendiskusikan hasil pekerjaan masing-masing,
- 4) Kedua pasangan bertemu kembali dalam kelompok berempat dimana setiap anggota diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil diskusinya kepada kelompok.

Dari pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan langkah-langkah yang akan digunakan untuk model pembelajaran TPS adalah

- 1) *Think* (Berpikir)

Guru memberi pertanyaan berupa soal dari LKS, kemudian meminta siswa untuk berpikir secara mandiri mengenai pertanyaan yang telah diberikan.

2) *Pair* (Berpasangan)

Guru mengarahkan siswa untuk berkelompok secara berpasangan (2 siswa) untuk mendiskusikan hasil pemikirannya bersama pasangan masing-masing.

3) *Share* (Berbagi)

Guru meminta perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.

2. Media Pembelajaran

a. Definisi *Digimath Fun*

Digimath Fun adalah alat berbasis web tanpa biaya yang meningkatkan interaktivitas materi pendidikan (Wadud & Lailiyah, 2024). Media *Digimath Fun* adalah media pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur menarik seperti presentasi, video pembelajaran, poster digital, *game* edukasi, dan jenis bahan ajar lainnya dengan tampilannya yang menarik dan tidak membosankan (Fatma & Ichsan, 2022). *Digimath Fun* merupakan media pembelajaran berupa presentasi, video pembelajaran, *game* edukasi, dan bahan ajar lainnya (Muina & Rifda, 2024). *Digimath Fun* adalah aplikasi online gratis yang membuka konten pembelajaran interaktif dengan kualitas tinggi dan dapat mencakup

tiga gaya belajar siswa, yaitu visual, audio, dan kinestetik (Yolanda dkk., 2023). *Digimath Fun* adalah aplikasi yang dapat membantu guru membuat bahan ajar yang inovatif dan kreatif, seperti presentasi, game, kuis, dan video pembelajaran (Enstein dkk., 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Digimath Fun* adalah media pembelajaran berbasis web yang bersifat gratis dan interaktif, menyediakan berbagai fitur seperti presentasi, video, game edukasi, kuis, dan bahan ajar lainnya.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Digimath Fun*

Siti Rinjani (2024,) menyatakan kelebihan *Digimath Fun* adalah sebagai berikut :

- 1) Memiliki fitur permainan dan interaktif yang mampu menarik minat siswa. Sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih seru dan tidak membosankan.
- 2) Dapat diakses dengan mudah dan praktis oleh guru, sehingga menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan variatif.
- 3) Menyediakan beragam fitur, seperti presentasi, infografis, dan materi pembelajaran interaktif lainnya, yang memberi ruang untuk guru untuk berkreasi dan memberikan variasi dalam proses belajar mengajar.
- 4) Fitur interaktif *Digimath Fun*, seperti tombol navigasi, hyperlink, dan animasi, diyakini dapat meningkatkan partisipasi

siswa dalam pembelajaran, membuat suasana belajar lebih hidup.

- 5) Membantu guru dalam pembuatan soal dan evaluasi yang menarik perhatian siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih bervariasi.
- 6) Tampilan yang menarik, fitur interaktif, serta kemungkinan menambahkan animasi menjadikan *Digimath Fun* efektif dalam mempertahankan perhatian siswa selama pembelajaran.
- 7) Memberikan keleluasaan kepada guru untuk menyajikan materi kreatif, sehingga pembelajaran tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan.
- 8) Mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran melalui elemen permainan dan fitur interaktif yang tersedia.
- 9) Mempermudah guru dalam membuat materi presentasi, infografis, serta bahan ajar lainnya, sehingga menjadi solusi yang efisien.
- 10) Memberikan konten yang menarik, sesuai dengan zaman, dan dapat membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam belajar bahasa Indonesia.

Ayuningtyas dkk. (2024), menyatakan kekurangan *Digimath Fun* adalah sebagai berikut :

- 1) *Digimath Fun* memerlukan koneksi internet yang stabil untuk mengakses dan mengedit konten

- 2) Beberapa pendidik mungkin belum terbiasa atau kurang mengenal *Digimath Fun*, sehingga memerlukan waktu dan pelatihan tambahan untuk menguasai penggunaannya.

c. Langkah- Langkah *Digimath Fun*

Harahap (2022), menyatakan langkah-langkah proses pembuatannya dapat dilihat sebagai berikut.

- 1) Buka laman <https://genial.ly/> di google chrome.
- 2) Diharapkan sudah mendaftarkan diri untuk mempunyai akun Genially, lalu klik “*go to my panel*” yang tertera di pojok kanan atas dengan tujuan untuk dapat melihat isi beranda.
- 3) Selanjutnya klik “*create a genially*” dengan memilih jenis tampilan presentasi melalui template atau bisa memilih jenis “*blank creation*” untuk jenis ukuran tampilan yang diinginkan.
- 4) Jika ingin menentukan ukuran konten tanpa menggunakan template maka klik “*blank creation*”.
- 5) Jika ingin menggunakan template maka klik template yang diinginkan lalu klik “*use this template*” untuk gunakan template.
- 6) Kemudian pilih beberapa *slides* yang akan digunakan dengan menceklis slides tersebut atau dapat juga memilih semua slides yaitu klik “*select all*” dilanjut dengan klik “*add*” atau tambahkan.
- 7) Setelah klik “*add*” lalu muncul tampilan slides yang sudah dipilih, maka dapat mengubah dan mendesain isi tampilan

tersebut dengan fitur yang sudah disediakan di sebelah kiri. Fitur penting atau ciri khas dari *Genially* ini terletak pada “*interactive elements*” atau fitur interaktif yang ikonnya dapat digunakan oleh pengguna.

- 8) Jika sudah selesai membuat medianya, secara otomatis sudah tersimpan hasilnya.
- 9) Untuk melihat hasilnya dapat mengklik “*preview*” atau pratinjau hasilnya yang terdapat pada logo mata yang berada di pojok kanan atas.
- 10) Untuk membagikan hasilnya dapat dilakukan dengan kembali ke tampilan awal “*go to my panel*” dengan mengklik logo *Genially* yang berada di atas fitur-fitur *Genially*.
- 11) Agar bisa dibagikan / di unduh, maka publish terlebih dahulu desain yang sudah dibuat, dengan mengklik titik tiga pada hasil desain. Kemudian klik “*publish*” desain dibagikan secara online, lalu klik “*all set*”.
- 12) Selanjutnya menunggu pembaruan logo pada desain. Setelah menunggu, lalu arahkan kursor pada desain yang sudah dibuat dengan mengklik bagian logo “*download*” atau unduh (jika akunnya sudah premium) atau bisa juga dengan mengklik logo “*share*”. Pada logo “*share*” dapat dibagikan melalui link, email, media sosial, *google classroom*, dan *microsoft teams*.

3. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar Matematika

Nurita (2022), menyatakan hasil belajar merupakan penilaian yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, ketrampilan serta ditandai dengan adanya perubahan perilaku pada diri siswa. Susanto (2018), Hasil belajar mencakup penguasaan konsep (aspek kognitif), kemampuan dalam melakukan proses (aspek psikomotorik), serta sikap siswa (aspek afektif). Hasil belajar merupakan segala bentuk pencapaian yang diperoleh siswa berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan oleh kurikulum di pendidikan sebelumnya Mustakim dkk., (2016). Hasil belajar merupakan kemampuan atau kompetensi yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Wulandari & Rahma, 2021). Hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai seorang siswa melalui proses pembelajaran di sekolah atau lembaga pendidikan, yang diperoleh berdasarkan hasil evaluasi belajar (Nirmala et al., 2024). Sedangkan hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah memperoleh informasi berupa penjelasan materi pembelajaran matematika, sehingga mereka dapat berpikir secara kritis, logis, dan sistematis (Napitupulu, 2021). Prasetyo & Dasari (2023), menyatakan bahwa hasil belajar matematika merupakan

kemampuan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan matematika dan untuk berpikir matematis dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima penjelasan materi pembelajaran matematika, yang memungkinkan mereka untuk berpikir secara kritis, logis, dan sistematis. Selain itu, hasil belajar matematika juga mencakup kemampuan siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan matematika serta menerapkan cara berpikir matematis dalam kehidupan sehari-hari.

b. Indikator Hasil Belajar

Nurul Audie (2019), Indikator Hasil belajar terdiri dari 3 aspek, yaitu

- 1) Aspek kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.
- 2) Aspek afektif yaitu tentang sikap dan nilai. Aspek afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
- 3) Aspek psikomotorik tentang hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Menurut (Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dalam penelitian ini termasuk ke dalam ranah kognitif, yakni nilai yang diperoleh siswa melalui tes yang disusun berdasarkan materi yang telah dipelajari setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe TPS berbantuan Media *Digimath Fun*.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika

Pembelajaran efektif dapat terjadi jika guru memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dan merancang program pembelajaran sesuai dengan lingkungan. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar Matematika siswa, faktor tersebut diantaranya adalah motivasi, metode pembelajaran, kualitas pembelajaran, lingkungan belajar, kondisi kesehatan, kemampuan kognitif, dukungan keluarga dan teman, serta kebutuhan individual.

Hasil belajar Matematika dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kemampuan intelektual, kecemasan (emosi), motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap serta kebiasaan belajar, ketekunan, dan kondisi fisik dan mental siswa. Sementara itu faktor eksternal meliputi ukuran ruang kelas, suasana belajar yang mencakup peran guru, fasilitas, dan ketersediaan sumber belajar.

Kemudian faktor lain yang dinyatakan dapat mempengaruhi hasil belajar Matematika antara lain (Wirda, 2020) :

1) Ukuran Rombongan Belajar

Rombongan belajar yang berukuran kecil dapat memberikan efek yang baik terhadap hasil belajar siswa, karena guru lebih memperhatikan pengelolaan kelas dan capaian belajar siswa.

2) Kepemimpinan Intruksional (*Intruactional Leadership*)

Kepemimpinan Instruksional adalah rancangan kerja yang dilakukan oleh kepala sekolah untuk memenuhi tujuan pendidikan, yang meliputi kurikulum, proses belajar mengajar, dan penilaian hasil belajar.

3) Tutor Sebaya (*Peer Tutoring*)

Tutor sebaya artinya adalah teman yang memberikan pengetahuan juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

4) Kepemilikan dan Penggunaan TIK

Kepemilikan dan penggunaan TIK artinya adalah hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kelengkapan dan mutu fasilitas belajar.

5) Umpan Balik (*Feedback*)

Umpan balik dapat berupa pujian atau pemberian reward dari guru kepada siswa.

6) Pembelajaran Kolaboratif (*Collaborative Learning*)

Pembelajaran kolaboratif yaitu kerja sama guru dengan siswa atau siswa dengan guru.

7) Pembelajaran Individual (*Individualized Instructions*)

Pembelajaran individual artinya adalah pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan melaksanakan model pembelajaran dari guru yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

8) Keterlibatan Orang Tua (*Parental Engagement*)

Artinya, bimbingan orangtua dirumah juga sangat penting dalam keberhasilan belajar siswa.

9) Kesehatan Siswa

Artinya, faktor fisik atau kondisi siswa berpengaruh dengan hasil belajar.

Berdasarkan faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang dijelaskan diatas, faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar Matematika siswa adalah kualitas pembelajaran, kondisi kesehatan, kemampuan kognitif, dan ukuran rombongan belajar.

Faktor tersebut dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa apabila kualitas pembelajaran menyenangkan.

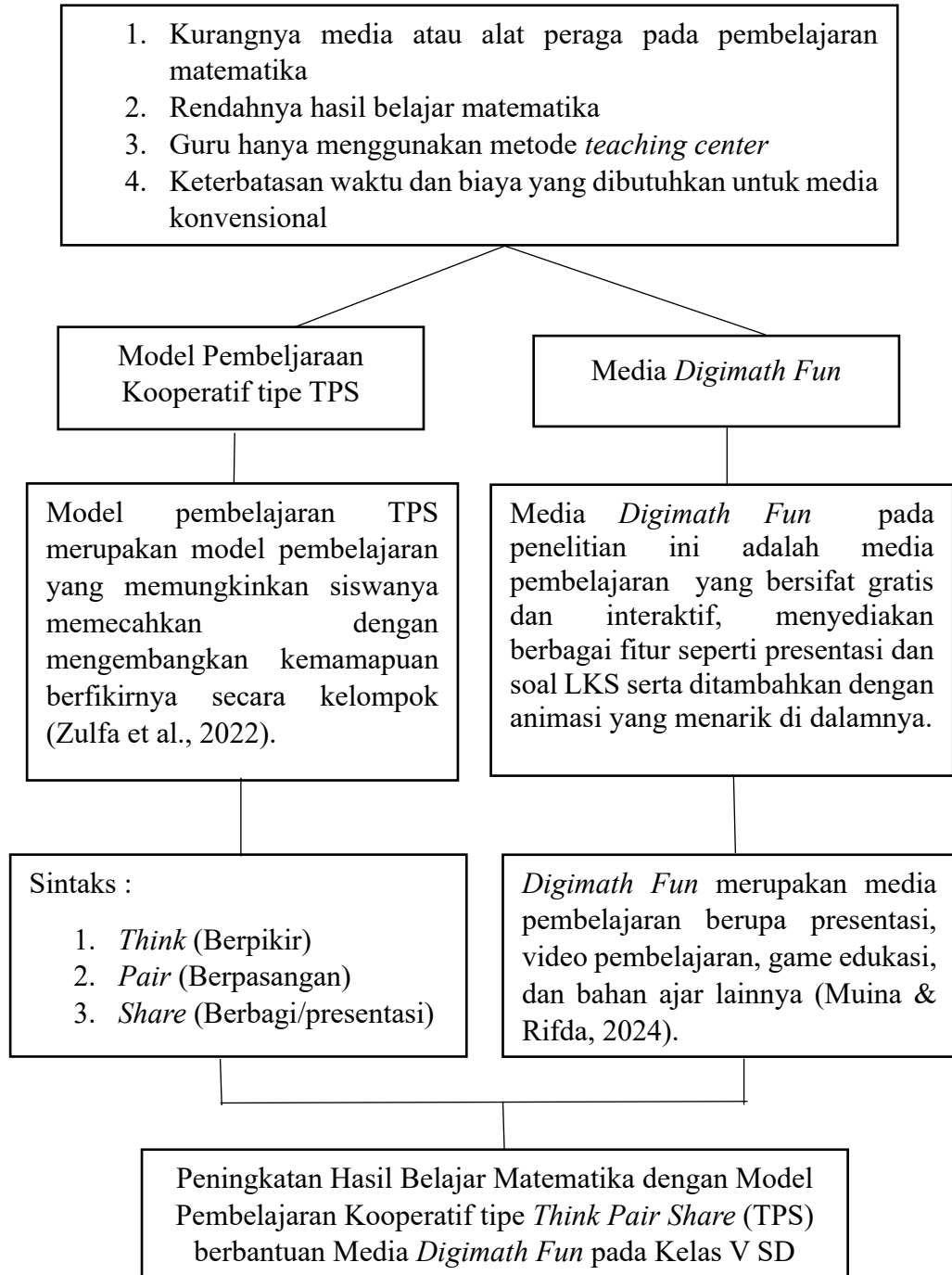
B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu model konseptual yang menggambarkan hubungan antara teori dengan berbagai aspek yang telah ditentukan sebelumnya (Syahputri dkk., 2023). Kerangka berpikir penelitian merupakan landasan pemikiran yang disusun berdasarkan hasil fakta, observasi serta kajian pustaka. Kerangka berpikir ini berfungsi untuk menjelaskan hubungan serta keterkaitan antar variabel yang di teliti.

Pembelajaran pada siswa kelas V awalnya masih menggunakan metode yang berpusat pada guru dan belum menggunakan strategi pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya tingkat pemahaman konsep siswa khususnya pada pelajaran matematika. Selain itu, juga berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, maka dibutuhkan suatu tindakan yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa sehingga hasil belajar matematika siswa mengalami perubahan yang lebih baik.

Tindakan yang dipilih untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai. Dalam penelitian ini strategi yang digunakan adalah model pembelajaran Kooperatif tipe TPS dengan berbantuan media *Digimath Fun*. Setelah, menerapkan model dan media pembelajaran tersebut pembelajaran didalam kelas menjadi lebih menarik, interaktif dan bermakna. Sehingga berdampak

pada pemahaman konsep peserta didik yang mengalami peningkatan. Berdasarkan uraian di atas dapat disajikan dalam bentuk bagan dari kerangka berfikir sebagai berikut :



Gambar 2.1. Kerangka Berfikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) *Digimath Fun* Berbantuan Media *Digimath Fun* pada Kelas V SD.