

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya ialah suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung di lingkungan sekolah (Tutiareni dkk, 2021). Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan terutama bagi siswa, karena membantu membentuk kepribadian serta mengembangkan pengetahuan, sikap, dan perilaku yang berguna dalam kehidupan (Yulianti dkk, 2024). Menurut Hidayat dkk. (2019), pendidikan berperan dalam membentuk spiritualitas, kepribadian, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan siswa untuk kehidupan pribadi dan masyarakat. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan disusun melalui berbagai pelajaran untuk memberikan pengetahuan yang dibutuhkan, dan matematika ialah mata pelajaran salah satunya

Matematika ialah mata pelajaran wajib di sekolah umum, yang materi materinya berfokus pada penggunaan angka dan simbol, serta membahas berbagai konsep seperti besaran, struktur, dan ruang (Soimah dkk, 2020). Matematika pada hakikatnya merupakan sarana untuk melatih kemampuan berpikir, sehingga keberadaannya sangat penting baik dalam aktivitas sehari hari (Jannah dkk, 2024). Oleh sebab itu, pembelajaran matematika sejak sekolah dasar sangat penting bagi siswa untuk membantu meningkatkan kemampuan dalam memahami pelajaran dengan lebih cepat serta melatih mereka untuk berpikir kritis, dan logis (Waskitoningtyas, 2016).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Grobogan 2 Kabupaten Madiun tepatnya pada kelas IV, dapat diketahui bahwa langkah pertama yang diawali dengan guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa tanpa memanfaatkan media pembelajaran, melainkan hanya berpedoman pada buku paket. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan terlihat tidak tertarik untuk menyimak materi pembelajaran. Ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa terlihat kurang aktif dan cenderung pasif dalam merespon. Selain itu, pemberian tugas kepada siswa dalam bentuk LKS tanpa disertai dengan pembahasan materi setelah mengerjakan. Kondisi tersebut berdampak kurang maksimal pada hasil belajar siswa. Dari permasalahan tersebut dapat dibuktikan sebanyak 21 dari 23 siswa memperoleh hasil ulangan harian yang belum mencapai memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Dari permasalahan tersebut, diperlukan suatu solusi guna menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan nyaman pada pelajaran matematika yaitu dengan penggunaan model pembelajaran *Think Talk Write* yang disinyalir lebih efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Model pembelajaran *Think Talk Write* adalah model pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan komunikasi matematis (Lubis, dkk 2024). Menurut Roisah dkk, (2023) model pembelajaran TTW mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan berpikir kritis, serta membentuk individu yang lebih cerdas serta mampu bersaing di berbagai bidang. Menurut Marzuki (2023), model pembelajaran TTW penting diterapkan karena meningkatkan kualitas

pembelajaran dan membantu guru merancang proses belajar yang efektif dan menarik. Model pembelajaran TTW memiliki keunggulan dalam mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap siswa untuk mendorong kebiasaan berpikir kritis serta berkomunikasi dengan teman dan gurunya (Arista dkk, 2019). Selain menggunakan model pembelajaran, guru juga bisa memanfaatkan media pembelajaran yang menarik guna siswa lebih antusias dalam mengikuti proses belajar, salah satu media yang dapat digunakan guru adalah gema (geogebra matematika).

Media pembelajaran gema adalah perpaduan antara geometri dan aljabar yang memungkinkan konsep matematika lebih bervariasi dan mudah diterapkan, terutama pada ranah geometri dan aljabar (Wati 2022). Menurut Yaumi (2017), media pembelajaran gema mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah dalam mata pelajaran matematika. Selain membantu dalam menyelesaikan persoalan matematika, gema juga dapat digunakan untuk merancang kegiatan pembelajaran virtual yang menarik terutama dalam bidang geometri (Rahadyan dkk, 2018). Menurut Wulandari (2024), pemanfaatan media gema dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif bagi siswa karena dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah matematika.

Berdasarkan penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Ganiati dkk. (2018), keterampilan pemecahan matematis dengan menggunakan strategi pembelajaran *ThinkTalk write* lebih signifikan dibandingkan dengan

pembelajaran biasa. Yadih dkk. (2023), dalam penelitiannya juga menemukan penerapan model *Think Talk Write* menunjukkan dampak positif pada perkembangan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan mendorong keaktifan dan melatih pola pikir. Selaras dengan peneliti sebelumnya Sopiany dkk.(2016), bahwa model *Think Talk Write* berbasis kontekstual lebih efektif dibanding pembelajaran konvensional guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Selain itu, penelitian yang lain juga dilakukan Fathurrahman dkk. (2023), gema terbukti berdampak positif dengan meningkatkan siswa pada keterampilan memahami konsep dan yang utama berpikir kritis. Japa dkk. (2017), mengemukakan penelitiannya bahwa hasil belajar geometri menunjukkan perbedaan perbedaan yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media gema dan mereka memperoleh secara konvensional. Dalam Sylviani dkk. (2020), mengatakan gema menjadi alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi geometri, karena mampu mendorong kemandirian siswa serta memudahkan mereka dalam memvisualisasikan konsep yang dipelajari. Berdasarkan latar belakang dan beberapa bukti penelitian terdahulu belum ada yang menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan dengan media pembelajaran gema, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “ penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan media pembelajaran gema untuk meningkatkan kemampuan pemecahan matematis siswa SD”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan dengan media pembelajaran gema untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SD?
2. Bagaimana aktivitas siswa dan guru dalam penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan dengan media pembelajaran gema untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SD.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada kesesuaian dalam rumusan masalah, jadi tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendiskripsikan penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan Media pembelajaran gema untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SD.
2. Untuk mendiskripsikan aktivitas siswa dan guru dalam penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan dengan Media pembelajaran gema untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SD.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan atau manfaat dari penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Menambah pengalaman dan wawasan pengetahuan dalam mengetahui pengaruh model *Think Talk Write* berbantuan media gema terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Untuk meningkatkan inovasi model pembelajaran dan media yang digunakan saat proses pembelajaran.

b. Bagi sekolah

Untuk mampu memperbaiki kualitas mutu pembelajaran di tempat penelitian.

c. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan inovasi model pembelajaran dan media yang digunakan saat proses pembelajaran

d. Bagi peneliti lainnya

hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan pada model pembelajaran *Think Talk Write* dan media pembelajaran Gema.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah bertujuan untuk mencegah terjadinya perbedaan terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Sehingga maksud yang disampaikan menjadi lebih jelas.

1. Model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW)

Model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) adalah model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan proses berpikir, berbicara, dan menulis secara berurutan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Model pembelajaran *Think Talk Write* merupakan model pembelajaran yang melibatkan beberapa tahapan dalam proses belajar siswa meliputi *Think, Talk dan Write*.

2. Media pembelajaran gema

Media gema adalah media pembelajaran yang menggunakan perangkat lunak gema sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi matematika secara visual dan interaktif. Dalam penelitian ini media gema dirancang untuk mendukung pemahaman konsep-konsep matematika dengan memanfaatkan fitur-fitur dalam GeoGebra seperti grafik, animasi, dan interaksi langsung dengan objek-objek matematika.

3. Pemecahan masalah matematis

Kemampuan pemecahan masalah adalah aspek kognitif yang dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran, sehingga diharapkan siswa mampu memecahkan masalah matematis dengan baik. Untuk mengukur

pemecahan masalah matematis dengan menggunakan tes dalam bentuk pilihan ganda.