

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 Suwirta, (2022) model pembelajaran *Think-Pair-Share* (TPS) adalah model pembelajaran kooperatif dimana siswa diberi kesempatan tentang suatu masalah atau pertanyaan secara individu, berdiskusi tentang masalah dengan teman mereka, dan kemudian berbagi hasil diskusi tersebut dengan orang lain. Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) menekankan terciptanya interaksi aktif antarsiswa di dalam kelas sebagai dasar terbentuknya proses belajar yang efektif dan bermakna (Zaman & Subagio, 2021).

Menurut Sholikhah & Chamidah, (2022), model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) adalah pendekatan kelompok yang dirancang untuk membuka ruang bagi setiap siswa dalam menunjukkan partisipasinya kepada orang lain. Melalui implementasi model ini, siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam seluruh proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pandangan ahli-ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) merupakan model pembelajaran kooperatif yang memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan pasangan, dan

menyampaikan hasil pemikirannya kepada orang lain. Model ini mendorong keaktifan dan partisipasi seluruh siswa, melatih kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan interaksi dan kerja sama dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, TPS efektif digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, komunikatif, dan berpusat pada siswa.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS)

Adapun langkah- langkah pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) terdapat tiga tahapan utama (Rivai & Mohamad, 2021) yaitu *Think* (berpikir), *Pair* (berpasangan), dan *Share* (berbagi).

1. *Think*, Guru akan memberikan pertanyaan atau permasalahan dan meminta siswa memikirkan jawaban dari pertanyaan yang diajukan guru secara individu.
2. *Pair*, Guru memintakan siswa berdiskusi secara berkelompok dan saling melengkapi ide.
3. *Share*, Guru mengimbau siswa untuk menyampaikan hasil diskusi mereka kepada siswa lainnya di depan kelas.

Menurut (Saputry et al., 2025) 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. Kedua adalah *pairing*, di mana siswa diminta untuk berdiskusi dengan kelompok mereka mengenai ide yang telah mereka lakukan.
3. Ketiga adalah *sharing*, di mana siswa mempresentasikan hasil diskusi yang telah dikerjakan di depan kelas. Melalui tahapan ini para siswa tidak hanya belajar untuk berpikir kritis, tetapi juga mengasah kemampuan komunikasi dan kolaborasi mereka.

Peneliti menarik kesimpulan dari pandangan para ahli sebelumnya bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi siswa merupakan tujuan utama dari model pembelajaran TPS. Target tersebut dicapai melalui tiga fase pengerjaan, yang meliputi aktivitas berpikir secara personal (*think*), bertukar ide dengan rekan berpasangan (*pair*), dan mempresentasikan hasil pemikiran ke seluruh ruang kelas (*share*).

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

Menurut Wandari et al., (2023), berikut beberapa kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS).

1) Kelebihan

- a) Memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk berpikir secara mandiri, menyampaikan jawaban, dan menjalin kerja sama dalam mendukung teman sekelompoknya.

- b) Siswa memiliki banyak kesempatan untuk berpikir kritis, menjawab pertanyaan, dan saling memberikan bantuan melalui model pembelajaran ini.
- c) Ada kemungkinan bertambah besar bahwa kontribusi masing-masing kelompok akan meningkat

2) Kelemahan

- a) Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara simultan
- b) Penggunaan ruang kelas harus diperhatikan
- c) Menggantungkan kepada pasangan kelompok.

Menurut Rivai & Mohamad (2021), ada beberapa kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS).

1. Kelebihan

- a) Memberikan waktu berpikir sebelum berbicara. Mendorong pemahaman siswa yang lebih mendalam serta mempertajam pemikiran mereka.
- b) Membantu siswa memahami konsep dengan baik, karena siswa dapat mendiskusikan dan mengklarifikasi pemahaman bersama pasangan sebelum berbagi didepan kelas.
- c) Meningkatkan rasa percaya diri siswa dan keinginan mereka untuk belajar, karena setiap siswa diberi kesempatan untuk menyuarakan pendapat mereka.

2. Kelemahan

- a) Siswa tidak selalu memiliki tugas yang mudah untuk mengembangkan cara berpikir sistemik.
- b) Ada lebih sedikit konsep.
- c) Apabila muncul suatu kejadian, tidak ada siswa dalam kelompok yang mengambil peran sebagai penengah, sehingga sebagian besar kelompok harus melapor dan diawasi

2. Media *Wordwall*

a. Pengertian Media *Wordwall*

Kebutuhan utama dalam dunia pendidikan adalah teknologi, dimana semakin canggih sebuah teknologi maka akan mempermudah seseorang dalam melaksanakan pekerjaan (Prasasti et al, 2022). Menurut Maulidina Minarta & Purwa Pamungkas, (2022) mengemukakan *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis situs web yang mengintegrasikan permainan sederhana ke dalam proses belajar. Melalui platform ini, siswa diajak untuk mengikuti instruksi dan memilih jawaban yang sesuai dengan mengeklik objek tertentu. Selain interaktif, aplikasi ini memiliki antarmuka yang ramah pengguna sehingga dapat dioperasikan dengan mudah, baik oleh guru maupun siswa.

Menurut Sinaga & Soesanto, (2022) *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang dibuat sebagai media pembelajaran interaktif.

Aplikasi ini berfungsi sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan alat evaluasi yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu, *Wordwall* menyediakan berbagai contoh aktivitas yang telah dibuat oleh guru lain sehingga dapat dijadikan referensi bagi pengguna baru dalam mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran sesuai kebutuhan.

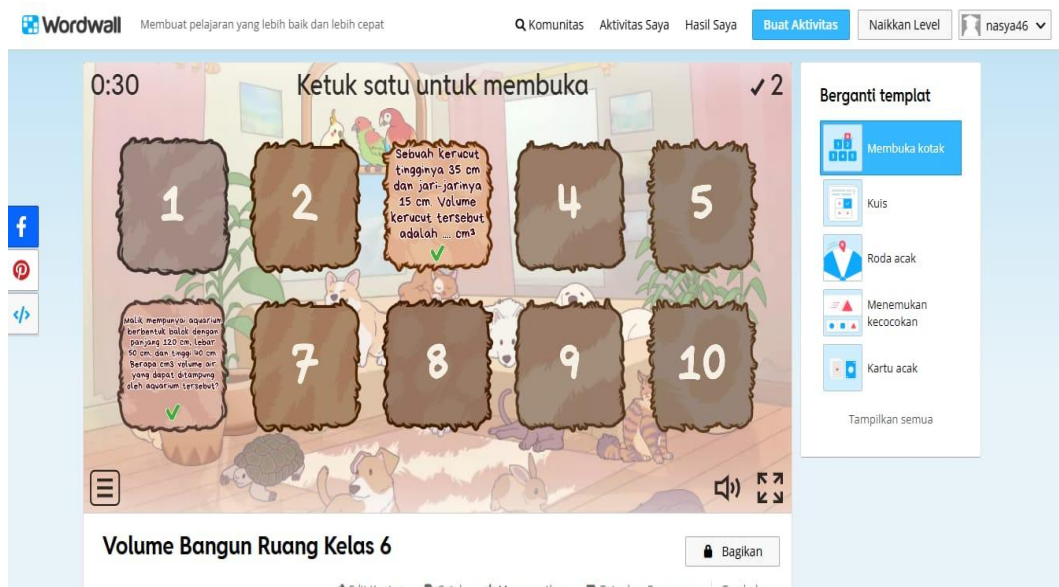
Menurut (Permana & Kasriman, 2022), *wordwall* adalah jenis media pembelajaran menggunakan website yaitu adanya game dalam menjawab pertanyaannya membuat siswa aktif di dalam proses pembelajaran. Selain Fitur evaluasi yang terdapat dalam media *wordwall* meliputi bentuk seperti pengelompokan, esai pendek, menjodohkan, dan serta kuis. Media *wordwall* dibandingkan dengan media pendidikan yang menggunakan jaringan lain meliputi kemampuan permainan untuk menjawab pertanyaan dan menciptakan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Mengacu pada pandangan para ahli sebelumnya, peneliti dapat merik krsimpulan bahwa *wordwall* adalah media pembelajaran berbasis web yang menyerupai permainan interaktif yang dapat diakses melalui browser. Dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan kepuasan siswa dalam proses belajar, aplikasi ini berfungsi sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan alat penilaian. *Wordwall* memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan perintah atau mengklik jawaban yang tepat. Selain itu, *wordwall* juga

menyediakan berbagai contoh aktivitas yang dapat digunakan sebagai referensi atau dikembangkan lebih lanjut, membantu guru dengan desain pembelajaran.



Gambar 2. 2 Tampilan Wordwall



Gambar 2. 1 Tampilan Wordwall

a. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Media

Wordwall

Menurut Rosyid & Alwi, (2025) media pembelajaran *Wordwall* memiliki sejumlah kelebihan dalam mendukung proses pembelajaran.

- 1) *Wordwall* bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan serta mudah dioperasikan baik oleh guru maupun siswa.
- 2) *Wordwall* menghadirkan tampilan pembelajaran yang tidak monoton dan menarik melalui pemanfaatan unsur permainan (game-based learning), sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.
- 3) Media *Wordwall* bersifat kreatif karena menyediakan beragam template dan fitur yang memungkinkan guru menyusun materi pembelajaran secara variatif dan interaktif.
- 4) Penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, karena aktivitas pembelajaran dikemas dalam bentuk kuis dan permainan yang menantang.
- 5) *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung dan praktis.

6) Kuis yang telah dibuat dalam *Wordwall* dapat dicetak dan dibagikan kepada siswa, sehingga dapat digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun luring.

Menurut Zaza Azadia et al., (2024) ada beberapa keuntungan menggunakan media *Wordwall*, antara lain:

1. *Wordwall* menawarkan beragam fitur yang menarik dan mudah diakses secara gratis, dan mendukung aktivitas belajar yang kinestetik.
2. *Wordwall* fleksibel sehingga dapat digunakan untuk siswa dari berbagai tingkatan dan usia.
3. Evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* menghemat waktu, baik selama proses pengerjaan maupun saat menilai hasil belajar siswa.
4. Media ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan minat mereka. *Wordwall* dapat membantu mengatasi rasa jenuh dan bosan, terutama dalam kegiatan evaluasi. Keenam, *Wordwall* memungkinkan banyak siswa menggunakannya sekaligus.

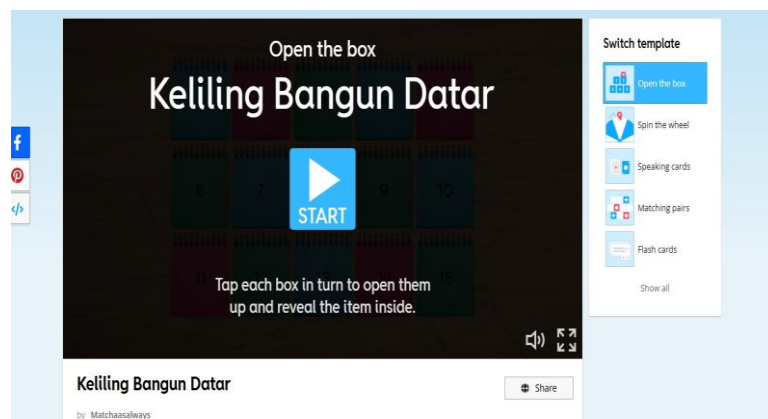
b. Kelemahan Media *Wordwall*

Wordwall memiliki kelemahan hanya dapat dilihat karena berbentuk visual dan pembuatan membutuhkan waktu yang cukup lama (Larasati et al., 2023). Sedangkan menurut Maulidina Minarta & Purwa Pamungkas, (2022), yaitu:

1. Rawan terjadi kecurangan
2. Tidak tersedia fitur untuk menyesuaikan ukuran huruf.
3. Membutuhkan jaringan yang stabil dan kuat sehingga dapat menimbulkan gangguan selama proses permainan.
4. Pembuatan media ini memerlukan waktu yang cukup lama dan hanya dapat dimanfaatkan dalam bentuk visual.

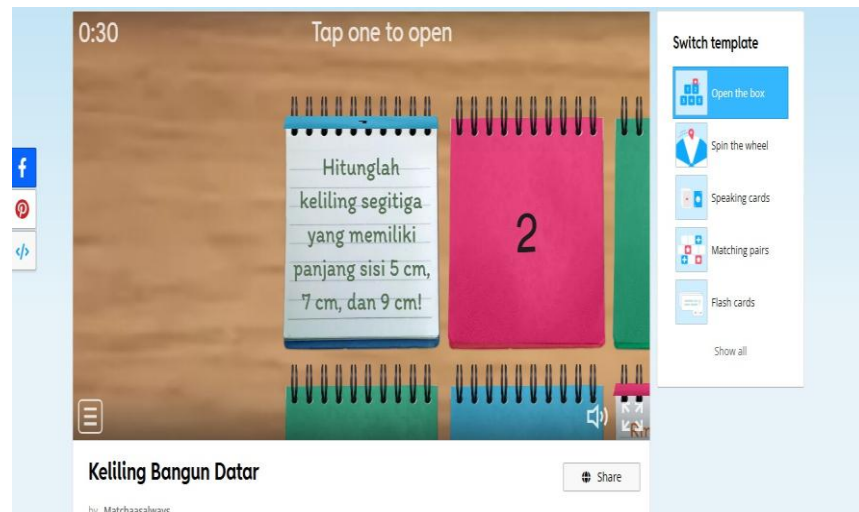
c. Proses penggunaan *Wordwall*

Interaksi menguntungkan yang tercipta selama proses belajar dapat distimulasi melalui pemanfaatan media interaktif seperti *Wordwall* (Linda Oktavia et al., 2025). Pada praktiknya di kelas V untuk materi bangun datar, penggunaan media ini diawali dengan mentransformasikan materi pelajaran ke dalam platform tersebut sebelum dibagikan kepada peserta didik. Proses pengerjaannya pun terbilang praktis; siswa hanya perlu mengakses tautan yang dikirimkan oleh guru, memasukkan nama mereka, dan memilih tombol *start*.



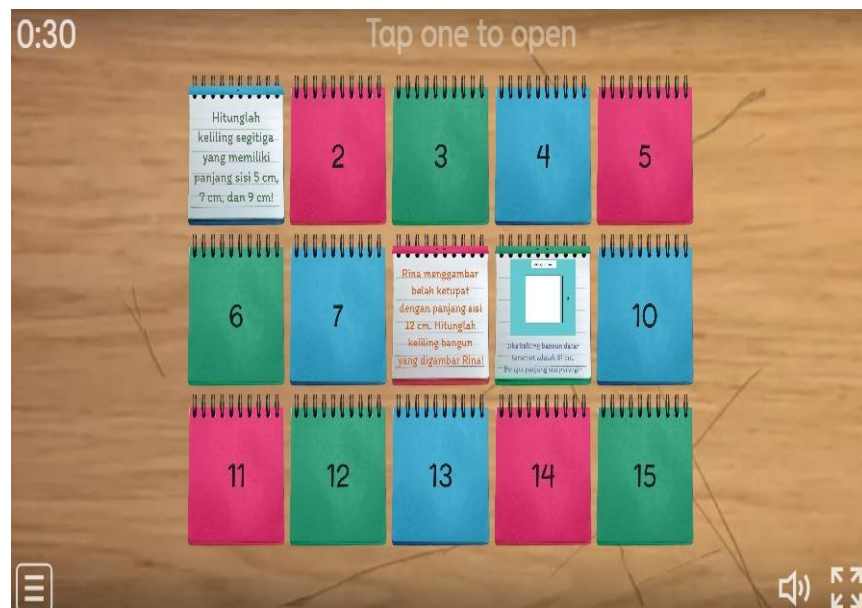
Gambar 2. 3 Tampilan Awal Wordwall

Lalu akan keluar quiz berupa games



Gambar 2. 4 Tampilan Quiz Wordwall

Jika percobaan masih banyak salah pengerjaan bisa dicoba klik start again.



Gambar 2. 5 Tampilan Quiz Wordwall

Skor dan *timer* hasil pengerjaan siswa bisa di cek di halaman wordwall dengan klik *my result*.

1. Kemampuan Pemecahan Masalah

a. Pengertian Pemecahan Masalah

Menurut (Anwar et al., 2025) bahwa pemecahan masalah merupakan proses berpikir yang dilakukan secara terarah untuk menemukan solusi atau jalan keluar terhadap suatu permasalahan tertentu yang dihadapi. Menurut Maisyaroh Agsyah et al., (2019), kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi yang menuntut peserta didik untuk mengintegrasikan berbagai pengetahuan yang telah dimiliki sehingga menghasilkan pemahaman baru yang dapat digunakan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Proses pemecahan masalah juga melibatkan penguasaan pengetahuan, keterampilan, kesiapan, serta kreativitas dalam menerapkan konsep yang dipelajari untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan nyata.

Pemecahan masalah adalah kemampuan yang harus dimiliki siswa (Suhartono, 2018). Agar siswa dapat memahami, menerapkan, dan memecahkan masalah dalam setiap pelajaran matematika, kemampuan pemecahan masalah harus ditanamkan dalam kurikulum matematika sekolah. Menurut Putra & Astika, (2023), ini dimaksudkan agar siswa memiliki kesempatan untuk mentransfer dan menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah mereka

pelajari untuk memecahkan masalah selama proses pembelajaran. Salah satu kemampuan penting yang harus dikuasai siswa adalah pemecahan masalah matematis. Dianggap sebagai inti dari matematika, pemecahan masalah diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep matematika yang mereka pelajari dan berguna untuk menyelesaikan masalah Yanti Ginanjar, (2019). Rezita & Rahmat, (2022) kemampuan untuk memecahkan masalah matematis mencakup kemampuan untuk merancang model matematis, memahami masalah, dan menggunakan kemampuan ini untuk menyelesaikan masalah.

b. Indikator Pemecahan Masalah

Menurut Yanti Ginanjar, (2019) 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 kemampuan untuk memahami suatu masalah dengan menjelaskan keterangan yang sudah diketahui dan ditanyakan.
- 2) Menyusun adalah kemampuan untuk menemukan informasi yang diberikan dan yang tidak ditemui untuk membantu siswa menyelesaikan suatu masalah.
- 3) Melaksanakan rencana adalah kemampuan untuk melaksanakan rencana yang telah direncanakan sebelumnya serta mencatatnya

dengan jelas agar setiap tahapan dalam proses pengerjaan dicatat dengan jelas.

- 4) Melihat kembali adalah kemampuan untuk mengevaluasi solusi yang telah dicapai dengan menganalisis hasilnya dan menyusun kesimpulan dengan tepat.

Menurut Shafira Hidayah et al., (2023) 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 masalah, siswa harus mengidentifikasi wawasan yang diketahui, item-item yang ada, keterkaitan, dan hal yang terkait, serta apa yang ingin siswa temukan.
- 2) Menyusun atau membuat rencana penyelesaian, 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) Memeriksa 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 Nurul Aini & Haris Rosyidi, (2023) yang diadaptasi dari indikator Polya yang ditunjukkan pada tabel 2.1

Tabel 2. 1 Indikator Pemecahan Masalah

Indikator Umum	Sub Indikator
Memahaminya (<i>understanding the problem</i>)	mengetahui informasi yang ada dan pertanyaan yang diajukan
menyusun rencana penyelesaian (<i>devising a plan</i>)	menuliskan atau mengungkapkan dengan bahasa sendiri
melaksanakan rencana penyelesaian (<i>carrying out the plan</i>)	mengaitkan antar masalah yang serupa
memeriksa kembali (<i>loking back</i>)	terpusat pada aspek kunci dari masalah.

2. Pengertian Bangun Datar

Menurut Simbolon & Sapri, (2022) Matematika adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan erat dengan berbagai elemen kehidupan, sehingga menjadi salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Pada jenjang sekolah dasar, matematika tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep dan prosedur

perhitungan, tetapi juga membantu siswa memahami berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu materi matematika yang dipelajari di kelas V sekolah dasar adalah bangun datar, khususnya materi keliling bangun datar.

Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang mempunyai panjang dan lebar serta dibatasi oleh garis lurus maupun garis lengkung. Dalam pembelajaran kelas V sekolah dasar, siswa mempelajari berbagai jenis bangun datar, seperti persegi, persegi panjang, segitiga, jajargenjang, trapesium, layang-layang, dan belah ketupat. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa adalah menentukan keliling bangun datar. Keliling bangun datar diartikan sebagai jumlah seluruh panjang sisi lintasan yang mengelilingi suatu bangun. Konsep keliling sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, misalnya untuk menentukan panjang pagar yang dibutuhkan untuk mengelilingi taman, lapangan, atau pekarangan rumah (Nurasyipha et al., 2025). Oleh karena itu, siswa perlu memahami konsep keliling tidak hanya melalui hafalan rumus, tetapi juga melalui pemahaman makna dan penerapannya dalam berbagai situasi nyata.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa materi keliling bangun datar memiliki peran penting dalam pembelajaran matematika karena membantu siswa memahami konsep-konsep geometri sekaligus mengaplikasikannya dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, pembelajaran materi ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan rumus, tetapi juga pada pemahaman konsep keliling serta kemampuan siswa dalam menerapkannya untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata.

B. Kajian Yang Relevan

Penelitian dari Setiawan & Cahyaningsih, (2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model pembelajaran *Think Pair and Share* Terhadap Hasil Belajar Matematika” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) pada pembelajaran matematika lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Apabila penelitian Setiawan berfokus pada peningkatan hasil belajar matematika secara umum, penelitian ini secara khusus mengkaji efektivitas model *Think Pair Share* (TPS) yang dipadukan dengan media Wordwall terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi bangun datar siswa kelas V sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian Setiawan menjadi landasan yang menunjukkan bahwa model *Think Pair Share* (TPS) memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Penelitian dari Rivai & Mohamad, (2021) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Think Pair Share* Pada Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kelas V Sekolah Dasar” dapat tarik Kesimpulan bahwa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) memberikan pengaruh positif

terhadap kinerja belajar siswa pada materi penyajian data di kelas V sekolah dasar. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada materi pembelajaran serta variabel terikat yang digunakan. Penelitian sebelumnya berfokus pada hasil belajar siswa pada materi penyajian data, sedangkan penelitian ini mengkaji kemampuan pemecahan masalah pada materi bangun datar. Temuan tersebut semakin memperkuat bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) memiliki potensi untuk diterapkan secara efektif pada berbagai materi matematika di jenjang sekolah dasar.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Arina et al., 2023) yang berjudul "*Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, yang dibuktikan melalui adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta nilai *N-Gain* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar dan penggunaan metode eksperimen untuk menguji efektivitas perlakuan. Sementara itu, perbedaannya terletak pada variabel dan perlakuan yang digunakan, yaitu penelitian Afif Arina dkk. berfokus pada hasil belajar matematika siswa kelas IV pada materi pecahan, sedangkan penelitian ini berfokus pada efektivitas model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media

Wordwall terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V pada materi bangun datar. Dengan demikian, penelitian ini menjadi pengembangan dari penelitian sebelumnya karena mengombinasikan model pembelajaran TPS dengan media *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Pada penelitian dari Tela et al, (2019) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa” dalam penelitian ini, ada kemungkinan bahwa metode pembelajaran yang digunakan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Peningkatan kemampuan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran TPS kurang signifikan. Hasil penelitian tersebut menjadi dasar teoritis bahwa TPS efektif dalam melatih siswa memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan strategi, dan memeriksa kembali hasil penyelesaian masalah matematika.

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 disimpulkan bahwa siswa yang menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran kooperatif *The Power of Two*.

Mengacu pada beberapa pandangan para ahli sebelumnya, peneliti dapat merik krsimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran TPS berbantuan media *Wordwall* efektif terhadap pemecahan masalah bangun datar siswa sekolah dasar

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan permasalahan yang ada pada latar belakang, penelitian di lakukan di SDN 01 Manisrejo 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 degan guru kelas V bahwa hasil belajar kemampuan kognitif matematika khususnya di kelas V masih kurang dari nilai KKM. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai siswa pada ulangan yang masih kurang dari batas KKM yang sudah ditetapkan.

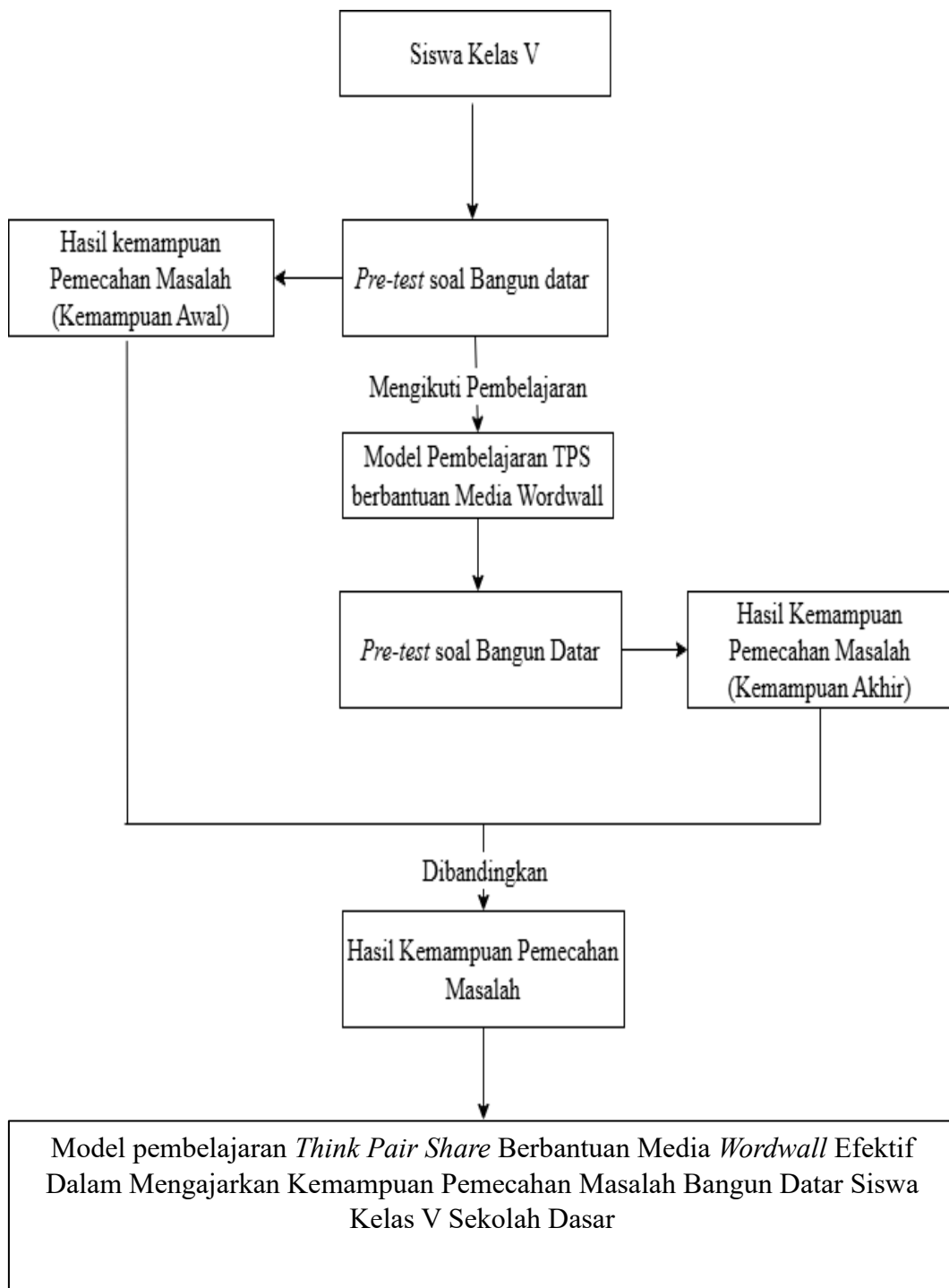
Model pengajaran yang tepat menjadi jawaban atas masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pengajaran TPS. Model pembelajaran TPS ini dapat mempengaruhi daya tangkap materi yang telah dijelaskan oleh guru di dalam pembelajaran karena pada saat pembelajaran adanya interaksi dan kerja sama diantara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

Pada fase *think*, siswa diarahkan untuk mendalami persoalan sekaligus menyusun rencana penyelesaian secara mandiri. Memasuki tahap *pair*, mereka saling berdiskusi dengan rekan berpasangan untuk

mengevaluasi dan menyempurnakan strategi yang telah dibuat. Terakhir, pada fase *share*, siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, yang memicu terjadinya pertukaran gagasan serta penguatan konsep matematis. Aktivitas ini dioptimalkan oleh integrasi media *Wordwall* yang mampu menghidupkan suasana kelas dan memfasilitasi siswa untuk melatih kemampuan pemecahan masalah materi bangun datar secara interaktif.

Efektivitas model pembelajaran dapat dioptimalkan melalui pemilihan media yang relevan, salah satunya adalah *Wordwall*. Platform ini memfasilitasi guru untuk menyusun beragam aktivitas interaktif, seperti kuis, gim edukatif, dan latihan soal yang inovatif. Integrasi antara model TPS dan media *Wordwall* mampu menciptakan atmosfer belajar yang lebih kondusif, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih cepat serta terlibat secara aktif. Kolaborasi ini diharapkan dapat memicu motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh, khususnya dalam menguasai kemampuan pemecahan masalah pada materi menyajikan data dalam bentuk tabel sederhana.

Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 : model pembelajaran TPS berbantu media *Wordwall* tidak efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah bangun datar siswa kelas V sekolah dasar.

H_a : model TPS berbantu media *Wordwall* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah bangun datar siswa kelas V sekolah dasar.