

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk generasi unggul, kreatif, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi saat ini. Salah satu bidang utama dalam sistem pendidikan adalah matematika, yang mencakup berbagai aspek serta keterampilan yang diperlukan untuk memecahkan masalah dan memahami lingkungan sekitar (Alman et al., 2023). Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan awal yang berfungsi membentuk dasar kemampuan berpikir logis, kreatif, dan kritis peserta didik. Pada tahap ini, siswa tidak hanya diharapkan mampu memahami konsep dasar berbagai mata pelajaran, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya dalam konteks nyata. Dengan kata lain, kemampuan *problem solving* menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dikembangkan sejak dini agar siswa terbiasa berpikir sistematis dan rasional. Pemahaman matematika yang kuat di tingkat sekolah dasar sangat penting untuk keberhasilan di mata pelajaran matematika selanjutnya. (Maharani & Rokan, 2023).

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh siswa sekolah dasar karena berperan dalam mengembangkan cara berpikir yang logis, kritis, dan sistematis sejak dini. Pada tahap ini, siswa mulai mampu memahami hubungan sebab-akibat serta

menyusun langkah-langkah sederhana dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga perlu melatih siswa untuk mengenali masalah, merencanakan penyelesaian, serta menilai kembali hasil yang telah diperoleh. Dalam pembelajaran matematika, kemampuan pemecahan masalah menjadi kompetensi yang penting karena dapat membantu membentuk pola pikir kritis dan sistematis siswa (Riyanti & Surya, 2025). Selain itu, kemampuan ini juga merupakan proses berpikir yang melibatkan kegiatan menganalisis dan menemukan solusi dari masalah yang dihadapi siswa (Sagita et al., 2023). Dengan demikian, pengembangan kemampuan problem solving sejak sekolah dasar sangat penting sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi berbagai permasalahan, baik dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam praktiknya, hasil observasi pembelajaran menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Maospati 3 Kabupaten Magetan, menunjukkan sebagian siswa mengalami kesulitan saat diminta menganalisis suatu persoalan, baik dalam bentuk soal cerita maupun permasalahan kehidupan sehari-hari. Siswa sering kali langsung menebak jawaban tanpa memahami informasi yang ada di soal, dan ketika diminta menjelaskan alasan dari jawabannya, banyak yang tidak mampu menguraikannya dengan logis. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa proses berpikir siswa masih bersifat prosedural dan belum menyentuh aspek analitis yang menjadi dasar kemampuan *problem solving*.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Siswanto & Meiliasari, 2024) yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar di Indonesia belum mampu memahami permasalahan secara menyeluruh sebelum mencoba menyelesaikannya. Hanya sebagian kecil siswa yang dapat menyusun strategi penyelesaian secara runtut dan benar. Lemahnya kemampuan ini dapat disebabkan oleh dua hal utama: metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) serta kurangnya media pembelajaran yang mendorong siswa berpikir aktif. Dalam kondisi seperti ini, siswa lebih sering berperan sebagai pendengar. Padahal, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep serta kemampuan pemecahan masalah secara optimal (Gebremeskel et al., 2025)

Model pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa cepat bosan dan tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan gagasannya sendiri. Oleh sebab itu, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa serta memberikan ruang bagi mereka untuk berpikir, berdiskusi, dan menarik kesimpulan bersama. Salah satu alternatif model yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS).

Model *Think Pair Share* diperkenalkan oleh Lyman pada awal 1980-an sebagai variasi dari pembelajaran kooperatif. Lyman dalam (Hairus, 2019) menyatakan bahwa model ini terdiri atas tiga tahap utama, yaitu *Think* (berpikir), *Pair* (berdiskusi berpasangan), dan *Share* (berbagi hasil diskusi).

Pada tahap *Think*, siswa diberi waktu untuk memahami masalah dan merumuskan solusi secara mandiri. Selanjutnya, tahap *Pair* memberi kesempatan bagi siswa untuk saling bertukar ide dengan pasangan, sedangkan tahap *Share* memungkinkan setiap pasangan menyampaikan hasil diskusinya kepada kelompok lain atau seluruh kelas (Rivai & Mohamad, 2021)

Melalui tiga tahapan tersebut, setiap siswa terdorong untuk aktif berpikir sekaligus belajar menghargai pandangan orang lain (Hamzah & Al-Tammar, 2023), mengungkapkan bahwa penerapan model TPS mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa secara signifikan karena siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga memproses dan mengujinya bersama rekan sejawat. Penelitian serupa oleh (Marhaeni et al., 2022) menunjukkan bahwa model TPS memberikan efek positif terhadap peningkatan hasil belajar serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat.

Selain aspek model pembelajaran, keberhasilan proses belajar juga sangat dipengaruhi oleh media dan perangkat yang digunakan guru. Di era digital saat ini, siswa cenderung lebih tertarik dengan tampilan interaktif dan teknologi berbasis elektronik. Oleh karena itu, pemanfaatan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) menjadi salah satu inovasi yang relevan dengan karakter peserta didik generasi sekarang. E-LKPD adalah lembar kerja peserta didik yang disusun dalam bentuk digital dengan memanfaatkan aplikasi atau platform interaktif seperti *Liveworksheets*, *Wizer.me*, maupun *flipbook*. (Wahono et al., 2022) mengungkapkan bahwa E-

LKPD merupakan perangkat pembelajaran elektronik yang memuat petunjuk, tugas, dan aktivitas pembelajaran yang dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri maupun kolaboratif dengan bantuan media digital. Keunggulan utama E-LKPD terletak pada tampilannya yang menarik, adanya umpan balik otomatis, serta fleksibilitas penggunaannya baik di dalam maupun luar kelas sehingga dapat meningkatkan cara berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan masalah.

LKPD dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, memudahkan mereka dalam memahami serta mengembangkan konsep-konsep yang dipelajari, dan melatih keterampilan dalam menemukan, mengelola, serta menyelesaikan permasalahan belajar secara mandiri. Selain itu, LKPD berfungsi sebagai sarana pendukung bagi guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara lebih terarah. Melalui LKPD, peserta didik dapat memperoleh tambahan informasi mengenai materi yang dipelajari sekaligus memiliki sumber catatan yang dapat digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Bagi guru, LKPD berperan sebagai alat bantu dalam menyusun perangkat pembelajaran serta memberikan panduan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara sistematis dan efektif. (Nestiadi et al., 2024)

Model *Think Pair Share* apabila diintegrasikan dengan E-LKPD interaktif dianggap dapat membuat proses pembelajaran akan menjadi lebih bermakna. Pada tahap *Think*, siswa dapat mengerjakan aktivitas berpikir mandiri melalui tugas-tugas yang tersedia pada E-LKPD. Selanjutnya, pada

tahap *Pair*, siswa dapat berdiskusi secara langsung maupun daring untuk membandingkan ide dan solusi mereka. Terakhir, pada tahap *Share*, hasil diskusi dapat dipresentasikan kepada kelas dengan menampilkan lembar kerja digital yang telah mereka lengkapi. Integrasi kedua pendekatan ini memungkinkan guru memfasilitasi pembelajaran yang kolaboratif, terstruktur, dan sesuai dengan karakter generasi digital.

Kombinasi antara model pembelajaran kooperatif dan media digital ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Aini & Kuswanti, 2025) yang menyimpulkan bahwa penerapan TPS yang dipadukan dengan media interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Temuan tersebut memperkuat asumsi bahwa proses berpikir kolaboratif yang difasilitasi teknologi mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran tradisional.

Selain meningkatkan kemampuan *problem solving*, penerapan TPS berbantu E-LKPD juga memiliki nilai tambah dalam aspek afektif dan sosial. Siswa belajar untuk menghargai pendapat orang lain, melatih kemampuan komunikasi, serta membangun rasa tanggung jawab bersama. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan dasar yang tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter melalui interaksi sosial yang positif (Husna Siregar, 2021).

Berdasarkan latar belakang permasalahan perlu menguji penerapan model *think pair share* terhadap kemampuan *problem solving* siswa di SDN Maospati 3 Kabupaten Magetan sebagai inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul “**Pengaruh Model *Think Pair Share* Berbantuan E-Lkpd Interaktif Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Siswa Kelas V SDN Maospati 3 Kabupaten Magetan**”. Hal tersebut dikarenakan penerapan model *Think Pair Share* berbantu E-LKPD interaktif dipandang tepat karena mampu memadukan proses berpikir kritis dalam penyelesaian masalah, meningkatkan keaktifan siswa, serta kolaborasi digital yang menarik dan bermakna.

B. Batasan Masalah

Masalah dan batasan berikut ditetapkan dalam penelitian ini untuk memastikan pembahasan tetap tidak menyimpang dari tujuan utama penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Model yang diterapkan dalam penelitian ini Adalah model Tps berbantuan e-lkpd interaktif
2. Kemampuan yang diukur dari penelitian ini *problem solving*
3. Materi yang diteliti dalam penelitian ini adalah luas bangun datar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini Adalah “Apakah model pembelajaran *Think Pair*

Share berbantuan E-LKPD interaktif berpengaruh terhadap kemampuan *problem solving* matematika siswa kelas V SDN Maospati 3 Kabupaten Magetan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan E-LKPD interaktif terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas V SDN Maospati 3 Kabupaten Magetan.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran kooperatif, khususnya model *Think Pair Share* yang dipadukan dengan media E-LKPD interaktif, sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Melalui proses pembelajaran tersebut, siswa dapat lebih aktif dalam memahami

materi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta meningkatkan kemampuan *problem solving* dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran. Bagi Guru Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa, khususnya dalam mengembangkan kemampuan *problem solving* melalui integrasi teknologi digital.

b. Bagi Sekolah

Menjadi bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan model dan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik abad 21.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan referensi dan acuan untuk melakukan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penerapan model *Think Pair Share* berbantu media interaktif lainnya dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* maupun aspek kognitif lain pada jenjang pendidikan dasar.

F. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini digunakan dua variabel. Masing-masing komponen dalam hal ini model pembelajaran *TPS* dengan dukungan E-LKPD interaktif berfungsi sebagai variabel bebas, kemampuan *problem solving* siswa kelas V dijadikan sebagai variabel terikat.

1) Model Pembelajaran *Think Pair Share*

Model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* merupakan model yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan penuh diskusi. Model ini mendorong siswa untuk belajar secara mandiri maupun bekerja sama dalam kelompok kecil guna meningkatkan hasil belajar. TPS memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir, memberikan tanggapan, serta saling membantu satu sama lain, dengan penekanan pada waktu berpikir sebagai bagian penting untuk meningkatkan kemampuan menjawab pertanyaan. Model TPS ini memiliki tahapan *Think* (Berpikir secara individu), *Pair* (Berpasangan), *Share* (Berbagi).

2) E-LKPD interaktif

E-LKPD interaktif adalah media pembelajaran digital yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara siswa dan aplikasi. Melalui penyajian materi, latihan soal, serta fitur umpan balik, E-LKPD interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mandiri. Media ini memanfaatkan perangkat komputer untuk menyampaikan materi secara efektif, membantu meningkatkan pemahaman siswa, serta memudahkan proses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi.

3) Kemampuan *Problem Solving*

Kemampuan *problem solving* adalah sebuah proses berpikir yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan mempertimbangkan berbagai alternatif jawaban dan memilih solusi yang paling sesuai. Kemampuan *problem solving* penting dalam pembelajaran matematika

yang membantu siswa memahami dan mengatasi tantangan. Kemampuan ini juga berguna tidak hanya di sekolah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, mempersiapkan siswa untuk berpikir kritis dan analitis dalam menghadapi berbagai situasi.

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