

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Think Pair Share* TPS

Muthoharoh (2017) menyatakan bahwa Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) merupakan alternatif instruksional yang dirancang untuk menumbuhkan keaktifan siswa dan membangun budaya diskusi di kelas. Melalui penerapan model ini, siswa didorong untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif dalam kelompok guna mengoptimalkan pencapaian hasil belajar mereka..

Wandar et al (2023) mengungkapkan bahwa Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) merupakan kerangka instruksional terstruktur yang dirancang guru untuk mengoptimalkan pola interaksi antar manusia di dalam kelas. Melalui penyediaan waktu yang substansial bagi siswa untuk berkolaborasi, model ini memfasilitasi pertukaran informasi dan pengetahuan secara timbal balik. Proses tersebut tidak hanya memperdalam pemahaman materi, tetapi juga mengasah kemampuan komunikasi siswa dalam merespons gagasan rekan sejawatnya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa 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. Selain itu, model ini tergolong sederhana karena tidak memerlukan banyak waktu untuk mengatur posisi tempat duduk atau membentuk kelompok.

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

Adapun langkah-langkah melaksanakan model pembelajaran TPS, menurut Fahrullisa et al (2018) terdapat tiga tahapan utama dalam model pembelajaran TPS diimplementasikan melalui tiga tahapan utama yang terintegrasi secara sistematis:

1. Tahap *Think* (Berpikir): Pada fase awal ini, guru menyajikan sebuah pertanyaan atau permasalahan strategis kepada kelas. Selanjutnya, setiap peserta didik diberikan kesempatan untuk menganalisis dan merefleksikan isu tersebut secara mandiri (individu) sebelum berinteraksi dengan orang lain.
2. Tahap *Pair* (Berpasangan): Setelah refleksi mandiri selesai, siswa diarahkan untuk membentuk pasangan. Dalam tahap ini, mereka mendiskusikan hasil pemikiran awal masing-masing dengan rekan pasangannya. Proses ini bertujuan untuk mengonsolidasi

pemahaman dan mengevaluasi beragam perspektif dalam lingkup kecil.

3. Tahap *Share* (Berbagi): Pada tahap akhir, setiap pasangan diimbau untuk mempresentasikan atau mengomunikasikan hasil diskusi mereka kepada seluruh audiens di kelas. Fase ini memungkinkan terjadinya pertukaran pengetahuan yang lebih luas serta memperkuat kemampuan komunikasi publik siswa. Lebih lanjut Olyvia et al (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran TPS terdiri dari tiga tahapan.

1. Tahap *Thinking* (Berpikir): Guru memberikan stimulus berupa permasalahan kontekstual yang harus dipecahkan oleh peserta didik. Pada fase ini, guru merangsang daya nalar siswa untuk melakukan analisis secara mandiri guna merumuskan solusi awal atas persoalan tersebut.
2. Tahap *Pairing* (Berpasangan): Peserta didik diarahkan untuk mendiskusikan hasil pemikiran mandiri mereka dengan rekan sejawat. Dalam proses kolaborasi ini, siswa saling bertukar ide dan memvalidasi pemahaman mereka dalam lingkup kelompok kecil.
3. Tahap *Sharing* (Berbagi): Sebagai fase penutup, siswa memaparkan hasil diskusi kelompok mereka di hadapan seluruh kelas. Melalui tahapan ini, peserta didik tidak hanya

berlatih berpikir kritis, tetapi juga secara aktif mengasah keterampilan komunikasi dan kolaborasi sosial mereka.

Mengacu pada pandangan para ahli sebelumnya, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran TPS terdiri dari tiga tahapan. Pertama, pada tahap *thinking*, kedua, pada tahap *pairing*, terakhir, pada tahap *sharing*. Melalui tahapan ini, siswa dilatih untuk berpikir logis serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi.

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

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Think Pair Share*

(Rukmini, 2020) menyatakan bahwa setiap metode atau strategi pembelajaran, termasuk TPS memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan metode TPS antara lain meningkatkan kehadiran siswa serta mendorong partisipasi aktif dalam setiap proses pembelajaran. Implementasi metode ini menghadirkan variasi instruksional yang mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar siswa, yang secara linear berkontribusi pada perbaikan hasil belajar. Selain itu, TPS berperan dalam mengeliminasi kejenuhan akibat pembelajaran monoton melalui penguatan kerja sama antarsiswa. Praktik kolaboratif ini tidak hanya meningkatkan keaktifan, tetapi juga mengasah kepekaan sosial, nilai toleransi, empati, serta sikap menghargai terhadap keberagaman pendapat orang lain.

Menurut Damayanti & Yulistiana (2021) Metode pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) secara strategis memaksimalkan partisipasi siswa dengan menyediakan ruang interaksi yang lebih luas dan terstruktur. Implementasi model ini terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa, sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Lebih lanjut, TPS memperkuat budaya diskusi dan melatih siswa untuk mengaplikasikan konsep materi melalui pertukaran opini dengan rekan sejawat. Suasana belajar yang motivasional ini pada akhirnya berkontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Mengacu pada pandangan para ahli sebelumnya, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran TPS memiliki kelebihan dalam meningkatkan tingkat kehadiran serta partisipasi aktif siswa di dalam kelas. Strategi ini menciptakan keberagaman instruksional yang tidak hanya menumbuhkan rasa percaya diri, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis dan memperkuat budaya diskusi. Melalui interaksi yang dinamis, siswa menjadi lebih termotivasi dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

b. Kekurangan Model Pembelajaran *Think Pair Share*

Menurut Adianto (2018) model TPS juga memiliki beberapa kekurangan, salah satunya Dalam diskusi berpasangan, perbedaan argumen sering kali sulit mencapai titik temu karena tidak ada penengah, sehingga gagasan yang dihasilkan menjadi tidak maksimal. Masalah lainnya adalah kecenderungan siswa untuk bersikap pasif dan bergantung pada rekan pasangannya. Selain itu, pembentukan tim akan terhambat jika jumlah siswa di kelas tidak genap, yang pada akhirnya menuntut guru untuk menyesuaikan komposisi kelompok secara mendadak.

Menurut Azizah & Mashar (2020) kelemahan metode TPS terletak pada sulitnya penerapan di kelas yang memiliki keterbatasan waktu dan kemampuan kognitif siswa yang kurang merata. Pengelolaan kelas akan menjadi lebih rumit apabila jumlah kelompok yang terbentuk terlalu banyak, yang pada akhirnya dapat menghambat kelancaran diskusi. Untuk mengantisipasi kondisi tersebut, guru harus menyesuaikan desain pembelajaran dengan kemampuan siswa agar tujuan instruksional dapat tercapai dengan baik..

Mengacu pada pandangan para ahli sebelumnya, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa metode TPS memiliki beberapa kekurangan, seperti berkurangnya jumlah ide dalam kelompok akibat perbedaan pendapat tanpa penengah, ketergantungan siswa

pada teman sekelompok, dan tantangan dalam pembentukan kelompok dengan jumlah siswa yang tidak genap. Selain itu, penerapan metode ini di sekolah dengan kemampuan siswa yang rendah dan waktu terbatas dapat menyulitkan pengelolaan kelas, sehingga menghambat efektivitas pembelajaran.

2. E-LKPD Interaktif

a. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD adalah media pembelajaran terstruktur yang berisi petunjuk kerja dan evaluasi relevan untuk mendukung penguasaan materi. Sebagai alat bantu, LKPD dirancang khusus untuk memandu siswa dalam memahami kompetensi dasar sekaligus meningkatkan penguasaan konsep melalui tugas-tugas yang terarah (Mudrikah et al., 2021). Menurut Umbaryati (2021) LKPD merupakan perangkat pembelajaran yang berfungsi membantu dan mempermudah proses belajar mengajar, sehingga tercipta interaksi yang lebih efektif antara guru dan siswa. Perangkat ini juga bertujuan meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa.

Penggunaan LKPD membantu memperlancar proses pembelajaran dan mendorong terjadinya interaksi yang efektif antara siswa dan guru, sehingga dapat meningkatkan partisipasi serta hasil belajar siswa. LKPD sendiri adalah lembar kerja yang disusun sesuai dengan kompetensi dasar, berisi materi, rangkuman, serta petunjuk tugas yang

harus diselesaikan oleh siswa selama kegiatan belajar (Yanti et al., 2022)

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan salah satu bahan ajar yang berperan mendukung proses pembelajaran di kelas. LKPD memuat tugas, petunjuk, evaluasi, serta materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar, dan dirancang untuk membantu siswa memahami konsep, meningkatkan aktivitas, serta hasil belajar. Sebagai media pembelajaran, LKPD mempermudah jalannya proses belajar mengajar dengan menciptakan interaksi yang efektif antara guru dan siswa, sekaligus menjaga agar kegiatan pembelajaran tetap terarah pada pencapaian kompetensi dasar yang telah ditetapkan..

b. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

Pembelajaran abad ke-21 menuntut proses belajar yang praktis serta terhubung dengan berbagai sumber informasi. Salah satu komponen pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan abad 21 adalah penggunaan bahan ajar digital (Prastyo et al., 2021). Akses yang mudah terhadap bahan ajar digital dapat membantu berlangsungnya proses pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Menurut Surma, T., & Kirschner (2020) Bahan ajar digital membantu siswa memperdalam pemahaman materi melalui aktivitas belajar yang melibatkan berpikir dan memahami, serta memberikan pengalaman nyata untuk menciptakan pembelajaran yang berkelanjutan.

E-LKPD memberikan arahan kepada siswa melalui tahapan pembelajaran yang harus dijalani, dilengkapi dengan materi serta tugas atau soal yang mendukung proses belajar mereka. E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan lembar kerja yang dikembangkan dalam bentuk digital untuk membantu siswa dalam menjalani kegiatan pembelajaran (Siregar, 2023).

E-LKPD memiliki beberapa fungsi menurut Prastowo (2015), yaitu:

- 1) Sebagai materi ajar yang mengurangi keterlibatan guru namun lebih memberikan ruang kepada siswa untuk lebih aktif.
- 2) Sebagai materi ajar yang membantu memudahkan pemahaman substansi materi pelajaran.
- 3) Sebagai materi ajar yang ringkas dan banyak terdapat latihan soal.
- 4) Mempermudah pelaksanaan pengajaran kepada siswa karena materi yang dibawakan lebih spesifik dan mendalam.

c. E-LKPD Interaktif

E-LKPD dapat berupa lembar kerja yang interaktif. Interaktif berarti pengguna akan mengalami interaksi aktif dan serta dapat memberikan umpan balik dalam melakukan suatu aktivitas (Suwastini et al., 2022). Media pembelajaran interaktif mencakup semua software dan hardware yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa, sehingga memungkinkan penggunanya memberikan respon terhadap perintah atau jawaban yang diberikan dalam media.

E-LKPD interaktif disusun dalam format digital dengan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran mandiri, berisi ringkasan materi serta latihan soal untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah (Ningtyas & Rahayu, 2022). Hal ini karena penggunaannya memerlukan komputer atau *smartphone*, sehingga memungkinkan siswa untuk mempelajari materi secara mandiri dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi.

Dengan demikian, 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.

d. Komponen E-LKPD Interaktif

Komponen E-LKPD menurut Utami et al (2022) adalah:

- 1) Identitas
- 2) Petunjuk belajar
- 3) Tujuan pembelajaran
- 4) Ringkasan materi
- 5) Kegiatan peserta didik
- 6) Alat penilaian

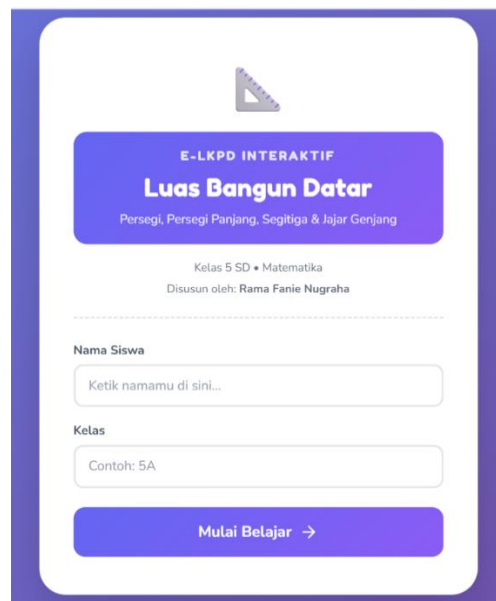
e. Kelebihan E-LKPD interaktif

Apriliyani & Mulyatna (2021) mengungkapkan bahwa E-LKPD memiliki beberapa kelebihan dibandingkan LKPD yaitu:

- 1) Siswa dapat mengakses materi dan latihan soal dari berbagai tempat, sekaligus terlibat dalam interaksi yang lebih dinamis.
- 2) Perangkat yang dimiliki siswa dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar, bukan hanya untuk bermain gim atau menggunakan media sosial.
- 3) Siswa memperoleh kesempatan untuk mencoba metode belajar yang lebih modern dan menyenangkan.
- 4) Penyajian materi dan latihan soal yang menarik dalam E-LKPD dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa..

Dari beberapa pendapat ahli E-LKPD interaktif merupakan bahan ajar yang digunakan untuk mendukung dan mempermudah proses belajar melalui media elektronik. E-LKPD ini memuat materi dan soal dengan penggunaan yang bersifat interaktif, sehingga memungkinkan siswa memperoleh respons langsung dari setiap aktivitas yang mereka lakukan. Berikut tampilan E-LKPD interaktif.

1) Tampilan luar



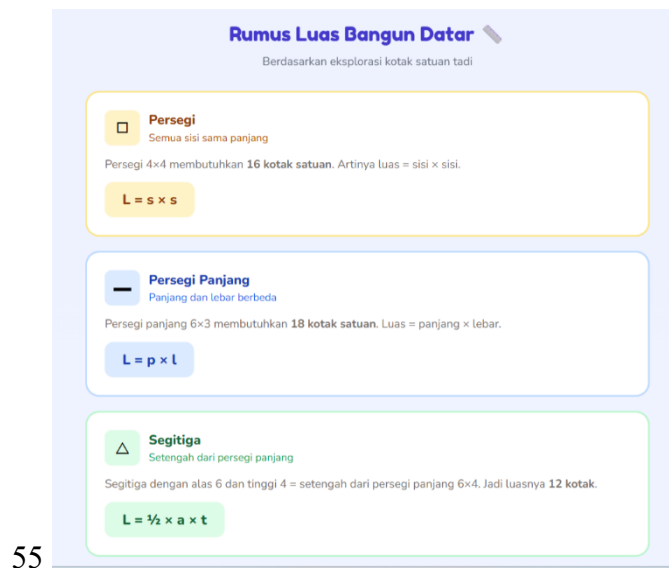
Gambar 2. 1 Tampilan Luar E-LKPD Interaktif

2) Tampilan dalam



Gambar 2. 2 Tampilan Dalam E-LKPD Interaktif

3) Tampilan Materi



Gambar 2. 3 Tampilan Materi E-LKPD

1. Kemampuan *Problem Solving*

a. Pengertian *Problem Solving*

Menurut Katuuk et al (2024) *Problem solving* merupakan kemampuan yang dianggap penting dan perlu dikuasai dalam pembelajaran matematika. *Problem solving* dapat diartikan sebagai suatu cara berpikir yang digunakan untuk menyelesaikan suatu persoalan, yang melibatkan berbagai kemungkinan jawaban serta pemilihan solusi yang paling tepat. Proses ini berlangsung sejak siswa dihadapkan pada suatu masalah hingga mereka menemukan jawaban dan menguji kebenaran solusi yang diperoleh. Menurut Nasution (2016) Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematis. Kemampuan ini mencakup penggunaan pengetahuan matematika sebagai alat untuk menghadapi

berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan pemecahan masalah matematis sangat penting untuk dimiliki siswa karena sebagian besar standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam matematika menuntut kemampuan tersebut. Dengan demikian, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami konsep atau teori matematika, tetapi juga harus mampu menyelesaikan berbagai masalah matematis yang memerlukan keterampilan tersebut.

Menurut K k & Duman (2023) menyatakan bahwa *problem solving* merupakan suatu proses yang membantu kita mengenali perbedaan antara kondisi yang sedang dihadapi dan kondisi yang diharapkan. Proses ini mencakup beberapa tahapan: pertama, mengidentifikasi penyebab munculnya masalah; kedua, merumuskan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasinya; dan ketiga, menerapkan solusi tersebut agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Menurut Yapatang & Polyiem (2022) Keandalan dalam menuntaskan perkara numerik dikategorikan sebagai suatu kecakapan yang sangat bernilai tinggi, mengingat eksistensinya mampu mengoptimalkan capaian akademis peserta didik di ruang kelas sekaligus menstimulasi kesiapan individu dalam menghadapi dinamika hambatan pada kehidupan sehari-hari. Urgensi dari kompetensi ini tidak sekadar terbatas pada koridor atmosfer akademik, melainkan memegang peranan krusial dalam memformulasikan keputusan serta memecahkan problem yang ditemui di luar institusi pendidikan. Melalui pembiasaan dan pemompaan kapasitas tersebut, mentalitas siswa diorientasikan agar

lebih matang dalam menghadapi kondisi nyata yang membutuhkan penalaran kritis serta metodologi analitis, sehingga simplifikasi jalan keluar atas berbagai kesulitan hidup dapat dirumuskan secara mandiri.

Berpijak pada konstruksi pemikiran yang telah dipaparkan oleh para pakar terdahulu, simpulan teoritis mengenai hakikat dari kecakapan problem solving resmi ditarik. Kemampuan tersebut dikonseptualisasikan sebagai sebuah manifestasi aktivitas kognitif yang dioperasionisasikan untuk menuntaskan suatu hambatan melalui penimbangan ragam alternatif opsi jawaban hingga keputusan memilih solusi paling representatif disahkan. Dalam ranah instruksional matematika, penguasaan daya pikir ini diposisikan sebagai pilar fundamental yang menjembatani pemahaman serta penguraian tantangan logis bagi individu. Signifikansi pemanfaatan kecakapan ini terbukti meluas melampaui batas ruang kelas, di mana pembentukan kerangka berpikir analitis-kritis tersebut diproyeksikan sebagai instrumen preventif dalam menyikapi pelbagai problematika realitas sosial.

b. Indikator Pemecahan Masalah

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.

- 1) Memahami situasi adalah keterampilan untuk memahami permasalahan, dengan menjelaskan mana yang diketahui dan yang tidak diketahui.

- 2) Menyusun adalah kemampuan untuk menemukan suatu informasi yang diberikan dan yang tidak diketahui, sehingga siswa dapat menyelesaikan suatu permasalahan.
- 3) Melaksanakan rencana adalah kemampuan untuk melaksanakan suatu rencana yang telah direncanakan sebelumnya serta mencatatnya dengan jelas agar setiap tahapan dalam proses pengerjaan tepat.
- 4) Melihat kembali adalah kemampuan untuk mengevaluasi solusi yang telah dicapai dengan menganalisis hasilnya dan menyusun kesimpulan dengan tepat.

Menurut Yuwono et al (2018) 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 situasi, siswa harus mengidentifikasi wawasan yang diketahui, item-item yang ada, keterkaitan, dan hal yang terkait, serta apa yang ingin siswa temukan.
- 2) Menyusu rencana, siswa harus memahami suatu permasalahan yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang disampaikan.
- 3) Melaksanaakan 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) Melihat kembali, hal yang harus diperhatikan, yaitu memeriksa kembali data penting serta memastikan keseluruhan perhitungan yang telah dilakukan adalah benar.

B. Kajian Yang Relevan

Penelitian dari Setiawan & Cahyaningsih (2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Think Pair And Share* Terhadap Hasil Belajar Matematika” pada penelitian ini menunjukkan penggunaan model TPS dalam proses belajar matematika dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa jika dibandingkan penggunaan model pembelajaran lainnya.

Pada penelitian dari yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Think Pair Share* Pada Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penyajian Data Kelas V Sekolah Dasar” dapat tarik kesimpulan bahwa ada dampak dari penerapan model pembelajaran TPS terhadap prestasi belajar siswa pada materi penyajian data kelas V SD.

Pada penelitian dari yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share (TPS)* terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share (TPS)* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Peningkatan kemampuan tersebut terlihat lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang

mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan model *Think Pair Share* (TPS). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model TPS efektif dalam membantu siswa memahami dan menyelesaikan permasalahan matematika secara lebih baik.

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 diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif jenis *The Power of Two*.

Penelitian yang dilakukan oleh Artini et al (2023) menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif sebagai strategi pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar. Penggunaan E-LKPD terbukti meningkatkan nilai posttest siswa secara signifikan dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Nabilla et al (2022), hasil penelitian menunjukkan produk E-LKPD matematika interaktif terbukti sangat layak sebagai media pembelajaran, dengan validitas media mencapai 99% dan validitas materi 95%, keduanya masuk dalam kategori "sangat valid". Efektivitasnya mencapai 100%, menunjukkan kategori "sangat efektif". Kepraktisan mencapai 98%, sehingga dianggap "sangat praktis".

Mengacu pada beberapa pandangan para ahli sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TPS berbantuan E-LKPD Interaktif ada pengaruh terhadap kemampuan *problem solving* pada materi bangun datar siswa kelas V SD.

C. Kerangka Berpikir

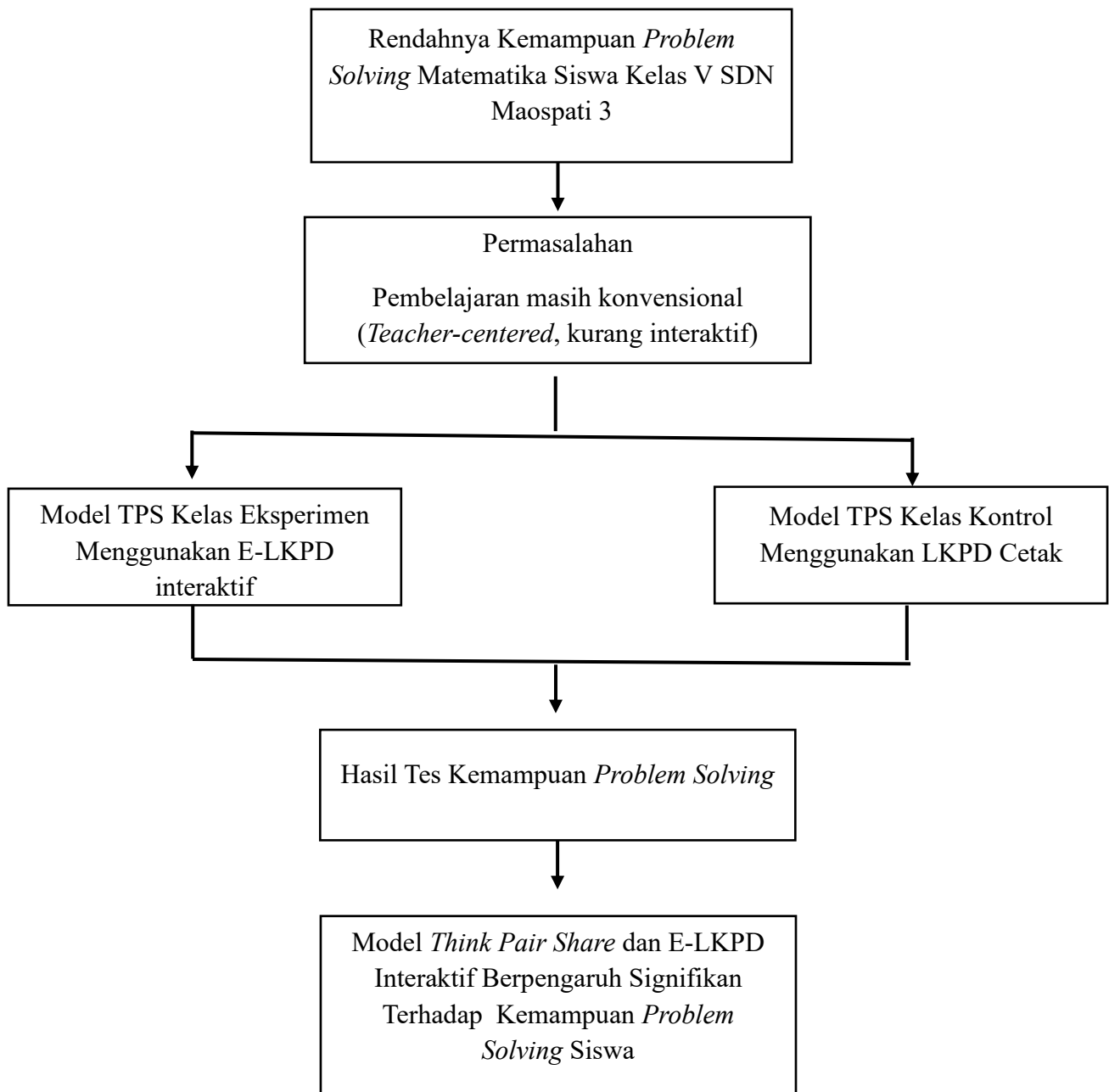
Kerangka berpikir merupakan arahan penalaran yang menjembatani teori-teori yang digunakan sehingga membentuk suatu alur pemikiran yang utuh dan logis untuk mengarah pada jawaban sementara dari rumusan masalah. Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Maospati 3 Kabupaten Magetan, kemampuan *problem solving* siswa masih tergolong rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami informasi pada soal, kurang mampu menyusun strategi pemecahan, serta tidak dapat menjelaskan alasan dari jawaban yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses berpikir siswa masih bersifat prosedural dan belum berkembang pada aspek analitis yang menjadi dasar kemampuan pemecahan masalah.

Permasalahan tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar belum mampu memecahkan masalah secara runtut dan sistematis, salah satunya karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang memfasilitasi aktivitas berpikir serta interaksi siswa. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas, partisipasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dipandang sesuai karena memberi waktu bagi siswa untuk berpikir secara

mandiri (Think), mendiskusikan ide dengan pasangan (Pair), dan membagikan hasil pemikirannya kepada kelas (Share). Proses bertahap ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, interaksi sosial, dan keterampilan pemecahan masalah.

Selain model pembelajaran, keberhasilan proses belajar juga sangat dipengaruhi oleh perangkat pembelajaran yang digunakan. Penggunaan E-LKPD interaktif menjadi salah satu inovasi yang relevan di era digital saat ini. Media ini memungkinkan siswa belajar melalui tampilan yang menarik, fitur interaktif, serta latihan soal yang dapat dikerjakan secara mandiri maupun kolaboratif. Integrasi model TPS dengan E-LKPD interaktif memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna: siswa berpikir mandiri melalui aktivitas pada E-LKPD, berdiskusi berdasarkan hasil kerja digital mereka, lalu membagikannya kepada kelas secara terstruktur. Pendekatan ini mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan sesuai karakteristik peserta didik modern.

Berdasarkan pemikiran tersebut, dapat diasumsikan bahwa penerapan model *Think Pair Share* berbantu E-LKPD interaktif akan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan *problem solving* siswa kelas V SDN Maospati 3 Kabupaten Magetan. Alur hubungan antara permasalahan, teori, dan solusi pembelajaran tersebut divisualisasikan dalam Gambar 2.4 sebagai kerangka berpikir penelitian ini.



Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hasil sementara yang diperoleh dari perumusan masalah penelitian, di mana pertanyaan penelitian yang diungkap dalam bentuk kalimat disebut sebagai hipotesis (Sugiyono, 2019). Respons yang dimaksud bersifat sementara karena apa yang ditampilkan hanya didasarkan pada teori yang bersangkutan, bukan fakta empiris yang ditemukan melalui pengumpulan data penelitian. Hipotesis adalah respons teoretis, bukan empiris, terhadap deskripsi masalah penelitian. Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir tersebut, maka dapat dirumuskan hipotesisnya yaitu : Model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan E-LKPD interaktif berpengaruh terhadap kemampuan *problem solving* matematika siswa kelas V SDN Maospati 3 Kabupaten Magetan.

