

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di masa globalisasi ini tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya di dunia pendidikan. Masa revolusi 4.0 menjadikan manusia guna membiasakan dengan perkembangan teknologi, paling utama dalam bidang pendidikan. Semakin berkembangnya teknologi serupa di masa 4.0, hingga banyak kesempatan buat menghasilkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta inspiratif, Sehingga pembelajaran di masa 4.0 lebih menggunakan teknologi digital. Menurut Putriani dan Hudaidah (2021:831) bahwa Pendidikan 4.0 merupakan respons terhadap kebutuhan revolusi industri 4.0 dimana manusia serta teknologi diselaraskan buat menghasilkan peluang- peluang baru dengan kreatif serta inovatif.

Menurut Pearson (dalam Susanti, 2019:38) keahlian yang wajib dipunyai di Masa 4.0 meliputi: *leadership, digital literacy, communication, emotional intelligence, entrepreneurship, global citizenship, problem solving, serta team- working*. Pendidik serta peserta didik wajib bisa mempersiapkan diri dalam menghadapi masa 4.0 dengan memperbaharui proses serta pola pendidikan dalam penyampain ataupun pemakaian teknologi digital sehingga terintegrasi ilmu pengetahuan lewat pembelajaran dengan area warga ataupun bersaing dalam dunia kerja.

Pengembangan kemampuan yang diharapkan bisa menghasilkan sumber energi manusia yang bermutu. Salah satu metode yang bisa dicoba supaya sumber energi manusia yang berkualitas ialah tersedianya pembelajaran yang baik. Soyomukti (2020:3) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan pengajaran yang diselenggarakan di sekolah selaku lembaga tempat mendidik. Dengan demikian, akan terjadi perubahan dalam dirinya yang memungkinkan dia

untuk berperan aktif dalam kehidupan masyarakat. Pada dasarnya tujuan pembelajaran merupakan mencerdaskan manusia, memberikan perubahan tingkah laku yang lebih baik serta memiliki pengetahuan yang luas tentang pengetahuan.

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan dasar yang memiliki fungsi yang sangat fundamental dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang baik dan berkualitas. Pada jenjang sekolah dasar merupakan suatu proses tahapan awal untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahmud (2022:1) Dalam kegiatan belajar dan mengajar merupakan suatu kegiatan inti dari dunia pendidikan. Pendidikan berjalan dengan lancar maka memerlukan adanya kegiatan belajar mengajar yang sesungguhnya yang disebut dengan administrasi kurikulum (Suryosubroto dalam Mahmud, 2022:2).

Kurikulum merupakan acuan yang digunakan dalam pembelajaran dan pelatihan dalam pendidikan dan/atau pelatihan yang dalam pengembangannya melibatkan pemikiran secara filsafat, psikologi, ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya (Sabaruddin, 2022:45). Kurikulum harus mampu mengarah dan membentuk siswa era revolusi industri 4.0 dengan penekanan pada bidang *Science, Technology, Engineering, dan Mathematics* (STEM). Kurikulum Merdeka Belajar merupakan salah satu kebijakan terbaru yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI, 2019). Kurikulum ini diterapkan dalam bentuk pembelajaran saat ini.

Menurut Marisa (2021: 16), Belajar mandiri berhubungan dengan cara pendidik menyampaikan materi pelajaran dan mengaitkannya dengan pengembangan karakter siswa. Nadiem (dalam Ekawati, 2022: 8) juga menekankan bahwa kebijakan program merdeka belajar harus mendapatkan persetujuan dari pendidik sebelum diterapkan pada peserta didik. Dari definisi ini, dapat disimpulkan bahwa program studi mandiri fokus pada kemampuan pendidik

dalam menyampaikan materi pelajaran dan bagaimana materi tersebut dapat mendukung pembentukan karakter peserta didik. Salah satu bidang pembelajaran dalam program belajar mandiri adalah matematika.

Mencapai keberhasilan kurikulum tidak lepas dari pembelajaran . Kurikulum dan pembelajaran mempunyai arti yang berbeda namun, dalam pendidikan pembelajaran dan kurikulum sangat berhubungan atau berkaitan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Fauzan (2017:7) yang menyatakan bahwa kurikulum dan pembelajaran merupakan dual hal yang tidak dapat dipisahkan walaupun memiliki posisi yang berbeda. pembelajaran merupakan kegiatan yang terencana sebagai proses memberikan bimbingan kepada siswa dalam melakukan proses belajar. Menurut Akhirudin (2019:5) pembelajaran merupakan proses yang melibatkan serangkaian aktivitas antara guru dan siswa dalam suatu hubungan timbal balik yang terjadi dalam konteks pendidikan, dengan tujuan untuk mencapai hasil tertentu. Oleh karena itu, interaksi antara guru dan siswa sangat penting dalam menstransfer informasi yang merupakan salah satu tujuan tercapainya pembelajaran .

Pembelajaran dianggap sebagai suatu aktivitas yang terdiri dari kombinasi elemen manusia, materi, fasilitas, desain, prosedur, dan komponen manusia (Syam dkk., 2022:45). Sistem ini saling berhubungan dan berdampak pada pencapaian tujuan. pembelajaran di sini adalah kegiatan yang terdiri dari sumber belajar dalam lingkungan belajar dan hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Kualitas atau keefektifan pembelajaran dapat didefinisikan sebagai serangkaian rencana yang dilaksanakan dikatakan berkualitas dapat dimaknai sebagai mutu atau keefektifan pembelajaran .

Pembelajaran yang efektif adalah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan melalui proses pembelajaran di kelas. Harry Firman (dalam Aritsun, 2021:13-14)

mengatakan bahwa tiga ciri-ciri berikut menentukan program pembelajaran yang efektif: (1) berhasil membantu siswa mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan; (2) memberikan pengalaman belajar yang menarik, melibatkan siswa secara aktif untuk membantu mencapai tujuan instruksional; dan (3) memiliki sumber daya yang membantu proses belajar. Sejalan dengan pendapat Nana Sudjana (dalam Daniel, 2018:14) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif dapat didefinisikan sebagai tindakan ketercapaian siswa dalam mencapai tujuan tertentu, yang dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

Peran guru sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran. Seorang guru adalah seorang guru, pendidik, dan pembimbing yang dapat meningkatkan prestasi siswa dan memberikan motivasi untuk belajar. Sesuai dengan pendapat Sanjani (2020:35), yang menyatakan bahwa tanggung jawab guru sebagai profesi mencakup mendidik, mengajar, dan melatih. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan prinsip-prinsip kehidupan, mengajar berarti menyampaikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan serta teknologi, dan melatih berarti meneruskan dan mengembangkan keterampilan peserta didik. Siswa diharapkan menjadi lebih kreatif dan memiliki kemampuan berpikir kritis di Revolusi 4.0. Nuryani (2020:5) menyatakan bahwa siswa di era industri 4.0 harus memiliki keterampilan seperti berkomunikasi dan bekerja sama, inovatif, kreatif, dan memecahkan masalah.

Keterampilan memecahkan masalah sangat penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pemecahan masalah. Menurut Schferman (dalam lestiani, 2022:4) yang mengatakan bahwa berpikir kritis adalah keterampilan belajar yang harus diajarkan kepada siswa. Ini karena keterampilan ini sangat penting bagi kehidupan siswa. Hubungan antar teman sebaya adalah komponen penting dalam perkembangan keterampilan sosial dan perkembangan kognitif anak, dan keterampilan berkomunikasi kolaboratif adalah salah satu

bentuk keterampilan sosial yang dimiliki anak. Berbagai keterampilan sosial siswa dapat dikembangkan melalui berbagai interaksi sosial. Hal ini termasuk membangun persahabatan dan pertemanan, memperoleh pengetahuan, dan menyelesaikan konflik antar individu.

Siswa memiliki kemampuan berpikir kritis, yang mencakup kemampuan untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan pelajaran yang diajarkan di sekolah. Kemampuan memecahkan masalah sangat penting bagi siswa yang mempelajari matematika, dan juga penting bagi mereka yang akan mengaplikasikannya dalam bidang studi lain serta dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang dinyatakan oleh Rezeki (dalam Rostika & Junita, 2017:36), kemampuan pemecahan masalah adalah komponen penting dari pembelajaran matematika. Dengan kemampuan ini, siswa akan memiliki kemampuan dasar yang signifikan yang melampaui hanya kemampuan berpikir. Oleh sebab itu, matematika adalah salah satu mata pelajaran di mana kemampuan berpikir kritis digunakan untuk memecahkan masalah.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan dan sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Matematika adalah ilmu dasar yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam memecahkan masalah di berbagai bidang ilmu (Prayoga, Agustika, & Suniasih, 2022:115). pembelajaran harus interaktif, menghibur, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. pembelajaran matematika berhasil apabila siswa tidak hanya diberikan latihan soal tetapi juga dilibatkan dalam proses pembelajaran. Ini berarti siswa harus terlibat dalam diskusi, mendapatkan keterlibatan intelektual dan emosional yang lebih besar melalui kegiatan menganalisa, berbuat, dan pembentukan sikap, serta meningkatkan komunikasi guru dengan siswa.

Dalam proses pembelajaran matematika, interaksi antara guru dan siswa sangat penting. Tanpa interaksi yang efektif antara guru dan siswa, proses pembelajaran tidak dapat berhasil. Sejalan dengan pendapat Hartatik (dalam Wedi, N.N. 2023:116), Komunikasi dalam matematika adalah alat untuk mengukur dan merefleksikan pemahaman siswa tentang matematika.

Keberhasilan pembelajaran matematika tidak hanya ditentukan oleh prestasi siswa di sekolah, tetapi juga oleh kemampuan mereka untuk menerapkan apa yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pembelajaran matematika masih dianggap sulit oleh banyak siswa. Banyak siswa kesulitan memecahkan masalah matematika tentang pecahan, seperti mengubah pecahan desimal ke pecahan biasa dan persen.

Berdasarkan permasalahan di atas, hal tersebut terjadi pada saat peneliti melakukan observasi pada tanggal 2 November 2023 pukul 08.00 WITA s.d. selesai di Kelas IV SDN Malintang 2 bahwa pada saat proses pembelajaran matematika masih belum optimal. Beberapa faktor yang menyebabkan pembelajaran matematika masih kurang optimal di antaranya; (1) pembelajaran di kelas masih menggunakan pembelajaran langsung yang cenderung kegiatan mengajar masih menggunakan metode ceramah (2) pembelajaran Matematika masih berpusat pada guru (*teacher centered*), di mana selama proses pembelajara fokusnya hanya pada guru, sementara siswa hanya menerima pengetahuan yang disampaikan oleh guru (3) Proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa serta menunjang kemampuan pemahaman siswa, sehingga siswa sulit berpikir secara kritis dan konkrit (4) pembelajaran masih belum menggunakan pembelajaran kooperatif, yang mengakibatkan siswa menjadi jenuh (5) Rendahnya keinginan siswa untuk dapat berbagi pengetahuan dengan siswa yang lain sehingga pengetahuan yang dimilikinya tidak berkembang

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 2 November 2023 pada pukul 10.00 WITA s.d. selesai dengan Ibu Lili Rahmawati, S.Pd sebagai guru kelas IV di SDN Malintang 2, dapat diperoleh keterangan bahwa adanya masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa antara lain:1) Siswa merasa sulit ketika belajar matematika dan sering lupa dengan konsep matematika yang telah diajarkan oleh guru,) siswa masih sulit memahami konsep pecahan desimal, (3) siswa selalu menunggu guru untuk diberikan contoh-contoh soal dan cara pengerjaannya yang benar tanpa mau mencoba berpikir untuk menggali dan membangun idenya sendiri, (4) Hasil belajar matematika belum optimal. Terbukti dari hasil nilai Kelas IV SDN Malintang 2, bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dalam kriteria perlu bimbingan. Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang di tetapkan sekolah yaitu dari Interval (0 – 68) dengan kriteria perlu bimbingan. Dari 27 siswa hanya 44% sebanyak 12 siswa yang tuntas mencapai Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dan 56% sebanyak 15 siswa yang belum tuntas mencapai Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Dengan bantuan media papan P3D, model pembelajaran *Think Pair Share* adalah pilihan yang baik untuk melatih cara berpikir siswa dan membuat pembelajaran di kelas lebih menarik. Fokus model pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan daya nalar, daya imajinasi, dan kemampuan siswa untuk menganalisis masalah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Think Pair Share*, yang dibantu oleh media papan P3D, akan membantu menyelesaikan masalah yang terjadi di Kelas IV SDN Malintang 2.

Model pembelajaran *Think Pair Share* ini akan memberikan variasi tersendiri dengan lingkungan belajar siswa. Menurut Silberman dalam Octavia (2020:36) salah satu metode terbaik untuk mengembangkan belajar yang aktif adalah memberikan tugas belajar kepada

siswa dalam kelompok kecil. Dengan model pembelajaran *Think Pair Share*, siswa belajar dari satu sama lain dan berusaha untuk berbagi ide satu sama lain. Karena hanya siswa tertentu yang biasanya menjawab pertanyaan guru, rasa percaya diri siswa meningkat dan semua siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi di kelas.

Salah satu alternatif yang digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran ialah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Media yang cocok digunakan pada materi pecahan desimal adalah papan papan perkalian dan pembagian pecahan desimal (P3D). Media Papan P3D adalah alat pembelajaran visual dua dimensi berbentuk papan dengan ukuran 120 cm x 80 cm, terbuat dari styrofoam yang dilapisi kain flanel atau karton berwarna, dan dilengkapi dengan angka-angka yang dapat dimanipulasi oleh siswa. Dalam penggunaannya media visual bertujuan untuk mengenalkan, mem-bentuk, dan memperjelas pemahaman materi yang bersifat abstraks kepada siswa, mengembangkan fungsi afektif, dan mendorong kegiatan siswa lebih lanjut (Jatmika, 2019:95).

Papan P3D dilengkapi dengan diagram yang mencakup empat langkah untuk menyelesaikan perkalian dan pembagian desimal. Tabel pertama digunakan untuk menempelkan angka desimal untuk perkalian. Tabel kedua dimaksudkan untuk menggabungkan pecahan biasa berupa bilangan desimal yang akan dikalikan atau dibagi. Tabel ketiga dimaksudkan untuk menunjukkan hasil perkalian pecahan biasa dengan perkalian desimal. Tabel terakhir bertujuan untuk menggabungkan hasil perkalian dengan menentukan posisi koma desimal yang dapat diseret.

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam maghfi dan suyadi, 2020:163) ada empat manfaat papan P3D: 1) Papan P3D mampu menarik minat siswa karena memiliki bentuk yang menarik, tulisan, angka, simbol, bagan alur, serta kombinasi warna yang unik, sehingga meningkatkan

motivasi belajar mereka, 2) Papan P3D membuat proses perkalian dan pembagian desimal yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga lebih mudah dipahami siswa SD yang masih dalam tahap operasional, 3) Prinsip pengembangan papan P3D adalah untuk memvisualisasikan proses abstrak dan mengurangi verbalisme, 4) Papan P3D menekankan pada aktivitas siswa untuk menggunakan media pembelajaran untuk memanipulasi proses perkalian dan pembagian desimal, sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Think Pair Share* yang peneliti simpulkan dari beberapa pendapat ahli yaitu Suyatno, Shoimin, dan Istarani yang kemudian peneliti laksanakan dalam tindakan berbantuan media papan P3D sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai dengan bantuan media papan P3D. 2) Guru mengemukakan masalah kepada siswa. 3) Guru memberikan siswa waktu untuk berpikir secara individual mengenai materi (*Think*). 4) Guru membentuk kelompok secara berpasangan (*Pair*) 5) Siswa secara berpasangan mendiskusikan materi / permasalahan yang telah diberikan sebelumnya telah difikirkan secara individual (*Pair*) 6) Siswa secara berpasangan mempersentasikan jawaban yang telah didiskusikan kedepan kelas (*Share*). 7) Guru memberi kesimpulan.

Adapun kelebihan model pembelajaran *Think Pair Share* menurut (Shoimin, 2020:11) adalah sebagai berikut: a) TPS dapat diterapkan dengan mudah pada berbagai tingkat pengajaran dan dalam berbagai situasi. b) TPS memberikan waktu untuk refleksi, yang membantu meningkatkan kualitas umpan balik siswa. c) Siswa menjadi lebih aktif dalam memikirkan konsep-konsep mata pelajaran. d) Siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep pelajaran selama diskusi. e) Siswa dapat belajar dari satu sama lain. f)

Setiap siswa dalam kelompok memiliki kesempatan untuk berbagi atau menyampaikan ide-idenya.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* ini memiliki beberapa kelebihan. Yang pertama adalah bahwa model ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep yang diajarkan dan bagaimana mereka dapat menerapkannya karena siswa bertukar pendapat dan perspektif saat memecahkan masalah. Yang kedua adalah bahwa model ini dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran di kelas sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian oleh Sparta Yulita Sari. 2020. Skripsi. *Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair and Share Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas V-B SDN 015 Tarakan*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V-B SDN 015 Tarakan Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus, di mana pada siklus I mencapai 63% dan meningkat menjadi 83% pada siklus II. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil dan sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian Aan Lasmanah. 2019. Skripsi. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model pembelajaran Kooperatif Think Pair and Share (TPS) Terhadap Siswa Kelas V SDN Sukasari*. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa mencapai 80,56 dan meningkat menjadi 90 pada siklus II. Dari hasil penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penelitian oleh Dwi Wahyu Arukah. Jurnal. 2020 :*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Karangbener Menggunakan Model pembelajaran Think Pair Shar* . Dapat disimpulkan bahwa hasil peningkatan mengalami peningkatan dari siklus 1 mencapai 64,2%, dan siklus ke II mencapai 85,7%.

Berdasarkan uraian masalah, teori yang mendukung dan penelitian yang relevan maka dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model pembelajaran *Think Pair and Share* Berbantuan Media Papan Perkalian dan Pembagian Pecahan Desimal (P3D) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SDN Malintang 2”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka permasalahan tersebut dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Aktivitas Guru Dalam Mengajar Matematika Menggunakan Model pembelajaran *Think Pair and Share* Berbantuan Media Papan Perkalian dan pembagian pecahan desimal (P3D) Pada Siswa Kelas IV SDN Malintang 2?
2. Bagaimana Aktivitas Siswa Dalam Mengikuti pembelajaran Matematika Menggunakan Model pembelajaran *Think Pair and Share* Berbantuan Media Papan Perkalian dan pembagian pecahan desimal (P3D) Pada Siswa Kelas IV SDN Malintang 2?
3. Apakah Model pembelajaran *Think Pair and Share* Berbantuan Media Papan Perkalian dan pembagian pecahan desimal (P3D) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SDN Malintang 2?

C. RENCANA PEMECAHAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SDN Malintang 2 saat peneliti melakukan observasi pada tanggal 2 November 2023 pukul 08.00 WITA s.d. selesai di Kelas IV SDN

Malintang 2 bahwa pada saat proses pembelajaran matematika masih belum optimal. Beberapa faktor yang menyebabkan pembelajaran matematika masih kurang optimal di antaranya; (1) pembelajaran di kelas masih menggunakan pembelajaran langsung yang cenderung kegiatan mengajar masih menggunakan metode ceramah (2) pembelajaran Matematika masih berpusat pada guru (*teacher centered*), di mana selama proses pembelajara fokusnya hanya pada guru, sementara siswa hanya menerima pengetahuan yang disampaikan oleh guru. (3) Proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa serta menunjang kemampuan pemahaman siswa, sehingga siswa sulit berpikir secara kritis dan konkrit (4) pembelajaran masih belum menggunakan pembelajaran kooperatif yang mengakibatkan siswa menjadi jenuh (5) Rendahnya keinginan siswa untuk berbagi pengetahuan dengan teman-temannya mengakibatkan pengetahuan yang mereka miliki tidak berkembang.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 2 November 2023 pada pukul 10.00 WITA s.d. selesai dengan Ibu Lily Rahmawati, S.Pd sebagai guru kelas IV di SDN Malintang ,dapat diperoleh keterangan bahwa adanya masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa antara lain:1) Siswa mengalami kesulitan saat belajar matematika dan seringkali lupa dengan konsep-konsep matematika yang telah diajarkan oleh guru. 2) siswa masih sulit memahami konsep pecahan desimal, 3) siswa selalu menunggu guru untuk diberikan contoh-contoh soal dan cara pengerjaannya yang benar tanpa mau mencoba berpikir untuk menggali dan membangun idenya sendiri, (4) Hasil belajar matematika belum optimal. Terbukti dari hasil nilai Kelas IV SDN Malintang 2, bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dalam kriteria perlu bimbingan. Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang di tetapkan sekolah yaitu dari Interval (0 – 68) dengan kriteria perlu bimbingan. Dari 27 siswa hanya 44% sebanyak 12 siswa yang tuntas mencapai Kriteria ketercapaian tujuan

pembelajaran (KKTP) dan 56% sebanyak 15 siswa yang belum tuntas mencapai Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Rencana pemecahan masalah dalam penelitian ini menggunakan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media papan perkalian dan pembagian pecahan desimal (P3D). Model pembelajaran *Think Pair Share* merupakan model pembelajaran kolaboratif yang membantu siswa mempunyai waktu untuk berpikir, berefleksi dan saling bantu sama lain. Sedangkan media papan perkalian dan pembagian pecahan desimal (P3D) adalah media pembelajaran visual dua dimensi bertujuan untuk mengenalkan, mem-bentuk, dan memperjelas pemahaman materi yang bersifat abstraks kepada siswa, mengembangkan fungsi afektif, dan mendorong kegiatan siswa lebih lanjut.

Anak-anak usia Sekolah Dasar, yang biasanya berusia 7 hingga 11 tahun, berada di tahap perkembangan kognitif, juga dikenal sebagai tahap operasional konkret. Pada titik ini, anak dinilai memiliki kemampuan untuk melakukan penalaran logis terhadap segala sesuatu yang nyata; namun, mereka tidak mampu melakukan penalaran untuk hal-hal yang bersifat abstrak Trianingsih (dalam Khaulani, 2020:54). Untuk membantu anak berpikir logis dan memecahkan masalah, guru harus membuat suasana belajar yang konkret. Untuk menampilkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis dalam materi pembelajaran, media papan P3D sangat cocok untuk menampilkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis dalam sebuah materi pembelajaran .

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Think Pair Share* yang peneliti simpulkan dari beberapa pendapat ahli yaitu Suyatno, Shoimin, dan Istarani yang kemudian peneliti laksanakan dalam tindakan berbantuan media papan P3D sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai dengan bantuan media papan P3D.

2. Guru mengemukakan masalah kepada siswa
3. Guru memberikan siswa waktu untuk berpikir secara individual mengenai materi (*Think*)
4. Guru membentuk kelompok secara berpasangan (*Pair*)
5. Siswa secara berpasangan mendiskusikan materi/permasalahan yang telah diberikan sebelumnya telah difikirkan secara individual (*Pair*)
6. Siswa secara berpasangan mempresentasikan jawaban yang telah didiskusikan kedepan kelas (*Share*).
7. Guru memberi kesimpulan.

Kelebihan model pembelajaran *Think Pair Share* menurut Shoimin, (2020: 11) adalah:

- a) TPS dapat diterapkan dengan mudah pada berbagai tingkat pengajaran dan dalam berbagai situasi.
- b) TPS memberikan waktu untuk refleksi, yang membantu meningkatkan kualitas umpan balik siswa.
- c) Siswa menjadi lebih aktif dalam memikirkan konsep-konsep mata pelajaran.
- d) Siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep pelajaran selama diskusi.
- e) Siswa dapat belajar dari satu sama lain.
- f) Setiap siswa dalam kelompok memiliki kesempatan untuk berbagi atau menyampaikan ide-idenya.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi siswa, meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika, melatih siswa untuk menyampaikan pendapat dalam berkelompok maupun individu dalam proses pembelajaran matematika, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Bagi guru, meningkatkan profesionalitas guru, memberikan informasi mengenai penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media papan perkalian dan pembagian pecahan desimal (P3D) terhadap hasil belajar matematika
3. Bagi sekolah, sebagai referensi bagi guru matematika penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media papan P3D Sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di Kelas IV SDN Malintang 2.
4. Bagi peneliti, untuk mengembangkan pengetahuan dan wawasan dalam dunia pendidikan, khususnya bidang Matematika.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa Kelas IV SDN Malintang 2 yang menggunakan model *Think Pair Share* dengan bantuan media papan perkalian dan pembagian pecahan desimal (P3D), dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam kegiatan menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan media papan perkalian dan pembagian pecahan desimal (P3D) terjadi peningkatan dimana guru mendapat skor 18 dengan kriteria cukup baik kemudian meningkat menjadi skor 24 dengan kriteria sangat baik.
2. Aktivitas siswa dalam kegiatan menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan media papan perkalian dan pembagian pecahan desimal (P3D) terjadi peningkatan dimana siswa mendapat persentase 48% dengan kriteria cukup aktif kemudian meningkat menjadi skor 85% dengan kriteria sangat aktif.
3. Hasil belajar siswa dalam kegiatan menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan media papan perkalian dan pembagian pecahan desimal (P3D) terjadi peningkatan hasil belajar siswa yakni dari ketuntasan individu sebanyak 12 siswa dan secara klasikal sebesar 44,44% kemudian meningkat menjadi 22 siswa dan secara klasikal sebesar 81,48%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah, Penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif bagi untuk menggunakannya sebagai bahan masuk untuk membina guru dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan dan kualitas guru dengan menyediakan berbagai model dan metode , khususnya untuk mata pelajaran matematika, yang dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Bagi guru, temuan penelitian ini diharapkan bisa menjadi panduan dalam memilih dan menentukan model yang tepat di kelas. Model Think Pair Share, terutama dalam mata pelajaran matematika, diharapkan dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan berarti. Namun, disarankan agar guru juga mempertimbangkan untuk menggabungkan model ini dengan metode lainnya agar proses belajar tetap menarik dan variatif.
3. Bagi Siswa, Siswa harus berpartisipasi lebih aktif dalam dan tidak menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit. Belajar matematika dengan model dan pendekatan yang tepat membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang.
4. Bagi peneliti lain, Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti lain perlu menerapkan berbagai model . Selain itu, guru perlu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk menciptakan model yang lebih efektif guna memperbaiki proses belajar matematika dan menggunakan model yang sesuai dengan karakteristik anak usia SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, J.S, dkk. (2023) *Model pembelajaran & Metode pembelajaran Inovatif (Teori dan Panduan Praktis)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Akhiruddin, dkk. (2019) . *Belajar dan pembelajaran* . Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang
- Andi, P. S. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan pembelajaran (Rpp) Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Ariani, N, dkk. (2022). *Buku Ajar Belajar dan pembelajaran* . Jawa Barat: Widina Bakti Persada Bandung.
- Aritsun. (2021) *Efektivitas Penggunaan Model pembelajaran Jigsaw Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Mts Negeri I Konawe Selatan*. Perpustakaan IAIN Kendari, IAIN Kendari
- Budiyati, dkk. (2020). *Guru Pembelajar Bukan Guru Biasa*. Gresik: Sahabat Pena Kita
- Bulkiah, S. (2023) *Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Ppkn Melalui Model pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Visual Pada Siswa Kelas V Sdn Gambut 10*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Banjarmasin: Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan.
- Daniel, D. (2018) Efektifitas pembelajaran . *Journal Of Chemical Information And Model pembelajaran ing*, 53(9), 1689-1699.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI No.20 Tahun 003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Desrina, I. (2022). *Pengaruh Papan Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Materi Pecahan Sederhana Mata Pelajaran Matematika Di SD Negeri 46 Seluma Bengkulu*: UIN Fatma Sukarno Bengkulu
- Drajat dan Ismadi, J. (2018) *Math Stories: Kumpulan Rumus dan Cerita Matematika*. Bandung: DAR! Mizan, Hlm. 86
- Ekawati dan Susanti, (2022) *Analisis Persiapan Guru Dalam Melaksanakan Sistem pembelajaran Kurikulum Merdeka Di SD IV Muhammadiyah Kota Padang Jurnal Media Ilmu*, 988-6694

- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar & pembelajaran Modern Konsep Dasar, Inovasi dan Teori pembelajaran* . Yogyakarta: Garudhawaca.
- Fauzan. (2017). *Kurikulum & pembelajaran* . Tangerang. GP Press
- Hasan, M. dkk. (2021). *Media pembelajaran* . Klaten : Tahta Media Group
- Hasriadi. (2020) *Strategi pembelajaran* . Bantul: Mata Kata Inspirasi
- Indrawan dan Jalilah. (2021). *Metode Kombinasi/Campuran Bentuk Integrasi Dalam Penelitian*. Yogyakarta: Jurnal Studi Guru dan pembelajaran , Vol. 4, No. 3. ISSN 2654-6477
- Istarani. (2019). *58 Model pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada.
- Jannah dan Prasetyo. (2022). *Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: CV. Buku Karya Indah.
- Jatmika, M. (2019). *Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang pembelajaran Pendidikan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 3, No. 1.
- Jihad dan Haris (2018). *Evaluasi pembelajaran*. Jogjakarta: Multi Pressindo
- Khaulani, S. dan Murni. (2022). *Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah “Pendidikan Dasar” Vol. VII No. 1
- Khoirudin dan supriyanah, (2021). *Pengaruh Model pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X Di SMA Kutabumi 1 Tangerang*. Banten. *Jurnal inovasi dan kreativitas (JIKA)*. Vol. 1 No. 2
- Khoirul dan Azmi. (2020) *Konstruksi Konsep Matematika Melalui Pembuatan Media Manipulatif Terintegrasi Teknologi*. AKSIOMA: Jurnal Progran Studi Pendidikan Matematika. Vol. 9, No. 1.
- Lestiani, F.H. (2022) *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas IV SDN Gambut 7*. Skripsi tidak diterbitkan, Banjarmasin: Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan
- Maghfi dan Suyadi (2020). *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar Smart Board*. Vol 6. No.2
- Mar’atus. (2019) *Penggunaan Media Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Skripsi : Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
- Mashuri dan Sufri. (2019). *Media pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

- Nuryani. (2020). *Kompetensi Guru Di Era 4.0 Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosda Karya
- Octavia. (2020) *Model pembelajaran -Model pembelajaran pembelajaran* . Yogyakarta: CV Budi Utama
- Prayoga, T, Agustika, G.N.S, dan Suniasih, N.W. (2022). *E-LKPD Interaktif Materi Pengenalan Bangun Datar Berbasis Etnomatematika Siswa Kelas I SD*. Mimbar Ilmu, 7(1).
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Putriani dan Hudaidah. (2021). *Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0*. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 3. No.3
- Rostika dan Yunita. (2017) *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sd Dalam pembelajaran Matematika Dengan Model pembelajaran Diskursus Multy Representation (DMR)*. Eduhumaniora: *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 9, No.1 085-1243
- Rukmini, A. (2020). *Model pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam pembelajaran Pkn SD*. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar3* (3).
- Rusdial, M. (2017) *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Di Sekolah Dasar*. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*: 01(2) 614-3038
- Rusman. (2018) *Model Model pembelajaran pembelajaran* . *Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sabaruddin. (2022). *Pendidikan Indonesia dalam menghadapi era 4.0*. *Jurnal Pembangunan Pendidikan* 10 (1)
- Sanjani, (2020) *Tugas dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar*. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan* .6 (1)
- Sanjaya. (2015). *Model pembelajaran Pengajaran dan pembelajaran* . Bandung: CV Pustaka Setia.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan pembelajaran* . Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Shoimin. (2020). *68 Model pembelajaran Model pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Pustaka Belajar dan pembelajaran .

- Soyomukti (2020). *Teori-Teori Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sundermann, N. (2019) .*Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal sundermann, Vol. 1 No. 1,28-43.1979-3588.
- Susanti, E. (2019). *Peran Guru Fisika Di Era Revolusi Industri 4.0*. *Diffraction : Journal For Physics Education And Applied Physics*, 1(1), 48–52.
- Syam, S. dkk. (2022) *Belajar dan pembelajaran* . Medan: Yayasan Kita Menulis
- Wedi, N.N. (2023). *Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa*. *Journal of Education Action Research*. Vol 7. No 1
- Wekke dan Ismail, S. (2019). *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: CV. Adi Karya Mandiri.
- Widayati, E.W. (2022). *pembelajaran Matematika di Era “ Merdeka Belajar ”, Suatu Tantangan bagi Guru Matematika*. 04(01), 1–10.
- Yurniwati. (2019). *pembelajaran Aritmatika*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Yusuf dan Wahdah. (2023). *pembelajaran Menggunakan Think Pair And Share Materi Pecahan Di SDN 1 Langadai*. Cendekia: *Jurnal Ilmiah Pendidikan*
- Yusnarti, Mulya. (2020). "*Kesulitan Guru dalam Menerapkan Teknik pembelajaran Think Pair Share di Sekolah Dasar*." *Ainara Journal*, vol. 1, no. 1, 2020, pp. 8-16.

