

## BAB II

### TINJAUAN TEORI

#### A. Landasan Teori

##### 1. Pendidikan Karakter

###### a. Pengertian Pendidikan Karakter

Pemerintah pada saat ini sedang berkonsentrasi untuk menerapkan pendidikan karakter, dengan mengemasnya ke dalam kurikulum yang sedang diterapkan saat ini yaitu kurikulum 2013 (K13). Saptono (2011: 23) menjelaskan bahwa pendidikan karakter adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk mengembangkan karakter yang baik (*good character*) berlandaskan kebajikan-kebajikan inti (*core virtues*) yang secara objektif baik bagi individu maupun masyarakat. Keberhasilan pendidikan karakter ini ditentukan oleh konsistensi dari perilaku seseorang yang sesuai dengan apa yang diucapkan harus berdasarkan atas ilmu dan pengetahuan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pendidikan karakter menurut Anwas dalam Zubaedi (2011: 17) yaitu sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter pada peserta didik sehingga mereka memiliki nilai-nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang religious, nasionalis, produktif, dan kreatif. Pendapat lain

menurut Creasy dalam Zubaedi (2011: 16) mengartikan pendidikan karakter sebagai upaya mendorong peserta didik untuk tumbuh dan berkembang dengan kompetensi berpikir dan berpegang teguh pada prinsip-prinsip moral dalam hidupnya serta mempunyai keberanian melakukan yang “benar”, meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan.

Uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan karakter merupakan pengembangan nilai karakter pada peserta didik sehingga peserta didik memiliki karakter dari dirinya sendiri. Pendidikan karakter juga merupakan usaha/upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk mendorong peserta didik untuk berpegang teguh pada prinsip dalam hidupnya serta mempunyai pengambilan keputusan yang benar dan dapat dipertanggung jawabkan sehingga perilaku ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, peran guru sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik baik itu di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

b. Tahapan-Tahapan Pendidikan Karakter

Karakter, seperti juga nilai kualitas dalam diri lainnya, tidak berkembang dengan sendirinya. Perkembangan karakter pada setiap individu dipengaruhi oleh faktor bawaan (*gen*) dan faktor lingkungan (*nature*). Menurut para *development psychologist* dalam Zubaedi (2011: 109), setiap manusia memiliki potensi bawaan yang akan termanifestasi setelah dia dilahirkan, termasuk potensi yang terkait

dengan karakter atau nilai-nilai kebajikan. Membentuk karakter yang diinginkan, diperlukan tahapan-tahapan dalam melakukannya. Menurut Zubaedi (2011: 110-111), pengembangan karakter dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu:

Karakter dikembangkan melalui tahap pengetahuan (*knowing*), tindakan (*acting*), menuju kebiasaan (*habit*). Hal ini berarti karakter tidak hanya sebatas pada pengetahuan saja, seseorang yang memiliki pengetahuan tentang kebaikan belum tentu mampu bertindak sesuai dengan pengetahuannya itu kalau ia tidak terlatih untuk melakukan kebajikannya tersebut. Karakter lebih dalam lagi, menjangkau wilayah emosi dan kebiasaan diri. Dengan demikian, diperlukan komponen karakter yang baik (*components of good character*) yaitu *moral knowing* atau pengetahuan tentang moral, dan *moral action* atau perbuatan moral. Hal ini diperlukan oleh peserta didik agar mampu memahami, merasakan dan mengerjakan sekaligus nilai-nilai kebajikan di dalam kehidupan sehari-hari.

Tahapan-tahapan pengembangan karakter di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa prinsip dalam mengembangkan karakter harus melalui beberapa tahapan, yakni tahapan pengetahuan, tahapan tindakan dan terakhir tahapan kebiasaan. Pengetahuan terhadap karakter tidak cukup bagi anak dalam mengembangkan karakternya, perlu adanya praktek/tindakan mengenai karakter tersebut, dan akhirnya akan menjadi kebiasaan yang berkarakter bagi anak. Jika sedari dini anak sudah mengenal karakter yang baik dari orang tuanya maupun lingkungannya, maka lama-kelamaan anak akan tertanam karakter yang baik di dalam dirinya. Begitu pula sebaliknya, jika sedari dini anak sudah terkena karakter yang kurang baik maka anak akan tumbuh dan berkembang dengan karakter yang kurang baik.

c. Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter menurut Kemdiknas dalam (Zubaedi 2011:

18) secara terperinci memiliki lima tujuan.

*Pertama*, mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai karakter bangsa. *Kedua*, mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius. *Ketiga*, menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. *Keempat*, mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan. *Kelima*, mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, dan dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan.

Pendidikan karakter menurut Samani dan Hariyanto dalam Maunah (2015: 91) mempunyai tujuan penanaman nilai dalam diri peserta didik dan pembaruan tata kehidupan bersama yang lebih menghargai kebebasan individu. Selain itu, pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan.

d. Prinsip Pengembangan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter bukan merupakan sebuah mata pelajaran, bukan pula dimaksudkan sebagai standar kompetensi dasar baru, tetapi pendidikan karakter terintegrasi ke dalam mata pelajaran yang sudah ada. Untuk mengembangkan pendidikan karakter, menurut

Supiana dalam Fitri (2017: 30) perlu dipahami prinsip-prinsip dasarnya sebagai berikut:

- 1) Karakter ditentukan oleh apa yang dilakukan, bukan apa yang dikatakan atau diyakini. Pemahaman, pengertian, dan keyakinan akan nilai secara objektif oleh seorang individu akan membantu mengarahkan individu tersebut pada sebuah keputusan berupa tindakan.
- 2) Setiap keputusan yang diambil menentukan akan menjadi orang macam apa. Individu mengukuhkan karakter pribadinya melalui setiap keputusan yang diambilnya.
- 3) Karakter yang baik mengandaikan bahwa hal yang baik itu dilakukan dengan cara-cara yang baik. Pribadi yang berproses membentuk dirinya menjadi manusia yang baik akan memiliki cara-cara yang baik bagi pembentukan dirinya.
- 4) Jangan pernah mengambil perilaku buruk yang dilakukan oleh orang lain. Kita dapat memilih teladan yang baik dari mereka.
- 5) Apa yang dilakukan itu memiliki makna dan transformasi.
- 6) Bayaran bagi mereka yang memiliki karakter baik, dunia menjadi tempat yang lebih baik untuk dihuni.

Berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan pendidikan karakter di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa untuk mengembangkan karakter ditentukan oleh setiap keputusan yang akan diambil. Jika seseorang memiliki karakter yang baik, maka keputusan-keputusan yang akan diambilnya tentu yang baik. Sedangkan, jika seseorang memiliki karakter yang buruk tentu akan mengambil keputusan-keputusan yang buruk pula. Faktor pengambilan keputusan dalam pendidikan karakter ini juga akan berdampak terhadap lingkungan tempat seseorang itu tinggal. Telah disebutkan bahwa bayaran atau dampak dari individu yang memiliki karakter baik akan membawa dampak yang baik bagi tempat tinggalnya. Jadi, dengan seseorang

berkarakter baik maka akan membawa dampak terhadap lingkungan sekitarnya untuk menjadi lebih baik.

e. Rasa Ingin Tahu

Terdapat upaya penguatan karakter yang dicetuskan oleh pemerintah diwujudkan dengan pengembangan 18 karakter budaya bangsa. Menurut Putri dalam Fauzy (2017: 29) karakter-karakter tersebut adalah:

- 1) Religius, 2) Jujur, 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) Kerja Keras,
- 6) Kreatif, 7) Mandiri, 8) Demokratis, 9) Rasa Ingin Tahu,
- 10) Semangat Kebangsaan, 11) Cinta Tanah Air,
- 12) Menghargai Prestasi, 13) Bersahabat atau Komunikatif,
- 14) Cinta Damai, 15) Gemar Membaca, 16) Peduli Lingkungan,
- 17) Peduli Sosial, 18) Tanggung Jawab.

Berdasarkan 18 karakter budaya bangsa yang wajib dikembangkan di sekolah, salah satu diantaranya adalah karakter rasa ingin tahu. Menurut Kementerian Pendidikan Nasional dalam Fauzy (2017: 29) rasa ingin tahu adalah suatu tingkah laku untuk terus mengetahui dan terus mencari tahu dalam suatu permasalahan. Rasa ingin tahu merupakan cara berpikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam. Dari pengertian ini, berarti dalam mengembangkan rasa ingin tahu yang dimiliki seseorang, maka seseorang itu harus selalu haus akan keingintahuannya. Ketekunan seseorang dalam mencari tahu

informasi, pengetahuan secara terus menerus agar rasa keingintahuannya yang terdapat di dalam dirinya dapat terpenuhi.

Karakter rasa ingin tahu juga sangat penting dalam proses pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Ardiyanto dalam Puspitasari (2015: 34) bahwa rasa ingin tahu akan membuat peserta didik menjadi pemikir yang aktif, pengamat yang aktif, yang kemudian akan memotivasi peserta didik untuk mempelajari lebih mendalam sehingga akan membawa kepuasan dalam dirinya dan meniadakan rasa bosan untuk terus belajar. Dapat diartikan bahwa rasa ingin tahu merupakan salah satu karakter yang perlu dikembangkan di dalam proses pembelajaran. Karena, karakter rasa ingin tahu dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat dalam belajar sehingga proses pembelajaran menjadi aktif dan hasil belajar yang didapat akan menjadi lebih baik.

★ Jadi, dari beberapa pengertian di atas dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa rasa ingin tahu adalah sebuah sikap/perilaku yang dimiliki oleh setiap individu untuk terus mencari informasi yang belum diketahui agar dapat dipelajari lebih mendalam lagi, agar nantinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain maupun lingkungan sekitar. Melalui rasa ingin tahu, peserta didik tidak perlu didorong sedemikian rupa untuk belajar, peserta didik dapat mengalami pembelajaran dengan sendirinya. Oleh karena itu,

menimbulkan rasa ingin tahu kepada peserta didik merupakan hal yang penting.

f. Indikator Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu memiliki beberapa indikator di dalamnya. Menurut Raharja (2018: 158) indikator yang paling menonjol untuk mengukur individu yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi adalah keinginan untuk melakukan eksplorasi informasi, kemauan untuk melakukan penjelajahan informasi, berpetualangan dengan informasi dan berani mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Jadi keempat indikator rasa ingin tahu adalah: *explorer*, *discover*, *adventurous*, dan *questioning*. Menurut Daryanto (2013: 138) mengatakan bahwa indikator rasa ingin tahu sekolah dan kelas adalah:

- 1) Indikator Rasa Ingin Tahu Sekolah
  - a) Menyediakan media komunikasi atau informasi (media cetak/media elektronik) untuk berekspresi bagi warga sekolah.
  - b) Memfasilitasi warga sekolah untuk bereksplorasi dalam pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya.
- 2) Indikator Rasa Ingin Tahu Kelas
  - a) Menciptakan suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu.
  - b) Eksplorasi lingkungan secara terprogram.
  - c) Tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau media elektronik).

Indikator keberhasilan rasa ingin tahu tentunya berkaitan erat dengan nilai rasa ingin tahu. Berikut ini adalah keterkaitan antara nilai rasa ingin tahu dan indikator keberhasilan rasa ingin tahu untuk

sekolah dasar menurut Daryanto (2013: 147) disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.1 Indikator Rasa Ingin Tahu**

Nilai	Indikator	
	Kelas 1-3	Kelas 4-6
Rasa ingin tahu: Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar.	Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran.	Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran.
	Bertanya kepada guru tentang gejala alam yang baru terjadi.	Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi.
	Bertanya kepada guru tentang sesuatu yang didengar dari radio atau televisi.	Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, dan teknologi yang baru didengar.
	Bertanya tentang berbagai peristiwa yang dibaca dari media cetak.	Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas.

Daryanto (2013: 147)

Penelitian ini dilakukan di kelas IV sehingga indikator yang diambil yaitu indikator kelas 4-6. Indikator rasa ingin tahu yang peneliti gunakan meliputi, bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran, membaca atau mendiskusikan materi yang sedang dipelajari, bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, ekonomi, politik, dan teknologi yang baru didengar dan bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi

pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas. Berdasarkan indikator kelas 4-6 di atas, maka dibuatlah kisi-kisi angket rasa ingin tahu dan angket rasa ingin tahu.

## **2. Prestasi Belajar**

### **a. Pengertian Prestasi Belajar**

Pendidikan merupakan kebutuhan untuk semua orang. Anak-anak harus dididik lebih tinggi dari kedua orang tua mereka dan mempelajari berbagai macam keahlian yang nantinya akan membawanya mendapatkan sebuah prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar, yaitu dimana peserta didik mampu menguasai bahan ajar yang telah diajarkan.

Prestasi belajar merupakan sebuah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah melalui sebuah proses pembelajaran. Prestasi belajar menurut Arifin (2013: 12) merupakan suatu masalah yang bersifat perennial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupan manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuannya masing-masing. Lalu, Sulistyono (2018: 108) mengatakan bahwa prestasi belajar dapat diartikan juga sebagai pencapaian suatu proses usaha yang telah dilakukan sehingga tercapainya suatu tujuan yang telah ditetapkan di awal proses usaha. Menurut Goods dalam Izzaty (2017: 154), prestasi belajar adalah sebagai pengetahuan yang dicapai maupun keterampilan yang dikembangkan pada berbagai mata pelajaran di sekolah yang biasanya

ditentukan oleh nilai ujian maupun dengan nilai yang diberikan oleh guru, atau keduanya.

Jadi, berdasarkan dari beberapa pengertian prestasi belajar menurut para ahli yang dijabarkan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar merupakan sebuah hasil akhir yang didapat atas usaha belajar yang dilakukan oleh setiap individu atau setiap peserta didik. Prestasi belajar diperoleh dari segi kognitif, yaitu kemampuan peserta didik dalam mengerti dan memahami pelajaran yang dibuktikan dengan tes serta nilai yang diberikan oleh guru atau keduanya. Penelitian ini dimaksudkan agar prestasi belajar matematika dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, dengan diukur melalui tes pada materi pengukuran sudut.

#### b. Fungsi Prestasi Belajar

★ Prestasi belajar merupakan sebuah tolak ukur akan sebuah usaha belajar yang telah dilakukan oleh peserta didik dalam belajar agar dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kembali prestasi belajar agar lebih baik lagi dari sebelumnya. Menurut Arifin (2013: 12), prestasi belajar (*achievement*) memiliki beberapa fungsi, antara lain:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan” (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat

dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai timbal balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.

- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

Berdasarkan beberapa fungsi prestasi belajar di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar pada dasarnya adalah sebuah indikator yang berfungsi untuk mengukur sejauh mana peserta didik menguasai dan menyerap materi pelajaran yang telah diajarkan. Prestasi belajar juga memiliki fungsi sebagai indikator kualitas dari suatu institusi pendidikan, indikator tersebut yakni indikator intern dan indikator ekstern. Sebuah institusi pendidikan akan mengetahui seberapa baik kualitasnya dengan mengacu kepada prestasi belajar yang diperoleh oleh peserta didiknya.

#### c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang dicapai seorang individu atau seorang peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya. Menurut Hakim dalam Oktavianingtyas (2013: 14), faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar itu dibagi menjadi 2 bagian besar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang terdapat di dalam individu itu

sendiri, seperti kesehatan jasmani dan rohani, kecerdasan (intelegensia), daya ingat, kemauan, dan bakat. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu yang belajar, seperti keadaan lingkungan rumah, sekolah, masyarakat, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan semua lingkungan tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi 2 macam, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor prestasi belajar ini sangat mempengaruhi karena prestasi belajar merupakan alat ukur untuk mengetahui keberhasilan seseorang dalam belajar.

### 3. Matematika

#### a. Pengertian Matematika

Mata pelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran di dalam pendidikan memiliki fungsi yang sangat penting. Dari berbagai mata pelajaran yang diajarkan di dalam instansi pendidikan, salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Kata matematika berasal dari bahasa latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti “mempelajari”. Menurut Russefendi dalam Suwangsih (2009: 3) matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia penalaran, bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi, matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses dan penalaran. Matematika

menurut Suwangsih dan Tiurlina (2009: 3) terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris, maka digunakan bahasa matematika atau notasi matematika yang bernilai global (*universal*). Konsep matematika didapat karena proses berpikir, karena itu logika adalah dasar dari terbentuknya matematika.

Peserta didik SD umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget dalam Heruman (2010: 1), mereka berada pada fase operasional konkret. Pada usia tersebut anak-anak masih terikat dengan objek konkret yang ditangkap oleh panca indra. Pembelajaran matematika yang abstrak memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Proses pembelajaran pada fase konkret dapat melalui tahapan konkret, semi konkret, dan selanjutnya abstrak yang dilakukan secara bertahap.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang abstrak, tentunya diperlukan logika dan pemahaman yang tinggi dalam penguasaannya. Di usia sekolah dasar yang masih pada fase konkret, pembelajaran matematika yang abstrak tersebut harus berbantu dengan alat bantu atau media pembelajaran yang nantinya akan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep matematika di dalamnya.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Setiap mata pelajaran harus memiliki tujuan yang akan dicapai, tidak terkecuali dengan mata pelajaran matematika. Tujuan pembelajaran matematika menurut Kurikulum 2013 dalam Fuadi (2016: 47-48) menekankan pada dimensi pedagogik modern dan pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan *scientific* (ilmiah). Dalam pembelajaran matematika kegiatan yang dilakukan agar pembelajaran bermakna yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Semua kemampuan tersebut, diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik. Namun tidak dapat terwujud apabila hanya mengandalkan proses pembelajaran yang selama ini sudah terbiasa, seperti mengajarkan dengan teori/definisi/teorema, kemudian diberikan contoh-contoh dan terakhir diberikan latihan soal-soal (Sodjadi, 2000: 48). Pembelajaran matematika dengan dilakukan dengan langkah-langkah yang sudah terbiasa seperti memberikan materi, memberikan contoh kemudian berlatih soal-soal dirasa kurang untuk mewujudkan kemampuan-kemampuan tersebut. Perlu dilakukannya inovasi dalam pembelajaran matematika yang dapat menumbuhkan kemampuan-kemampuan tersebut dalam diri peserta didik.

Jadi, dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika yaitu untuk mengembangkan berbagai kemampuan meliputi mengamati, menanya, mencoba,

menalar, menyaji dan mencipta. Melalui pembelajaran matematika peserta didik akan melatih kemampuan-kemampuan tersebut dan nantinya akan berguna bagi peserta didik di dalam kehidupan sehari-harinya.

c. Langkah-Langkah Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing, seperti mata pelajaran matematika yang membutuhkan logika dan nalar yang tinggi dalam proses pembelajarannya. Dengan dibutuhkannya nalar dan logika yang tinggi, tentu saja membutuhkan cara atau langkah-langkah pelaksanaannya agar tidak salah atau keliru dalam menyampaikan mata pelajaran matematika apalagi untuk usia anak SD. Menurut Heruman (2010: 2-3) ada beberapa tahapan atau langkah-langkah yang harus di aplikasikan terhadap peserta didik SD agar dapat menuju tujuan pembelajaran matematika di SD, yaitu:

- 1) Penanaman Konsep Dasar (Penanaman Konsep), yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika peserta didik belum pernah mempelajari konsep tersebut.
- 2) Pemahaman Konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar peserta didik lebih memahami suatu konsep matematika.
- 3) Pembinaan Keterampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar peserta didik lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika.

Dapat diambil kesimpulan dari langkah-langkah pembelajaran matematika di Sekolah Dasar di atas, bahwa dalam melaksanakan pembelajaran matematika khususnya di Sekolah Dasar harus terlebih dahulu mengenalkan konsep-konsep matematika terhadap peserta didik, kemudian menekankan kembali pemahaman konsep, dan langkah terakhir yaitu menerapkan konsep-konsep matematika yang telah dipelajarinya di dalam pembelajaran untuk digunakan di dalam kehidupan sehari-hari.

d. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran matematika pada materi pengukuran sudut. Berikut ini adalah tabel kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran matematika materi pengukuran sudut:

**Tabel 2.2 KI dan KD Matematika Kelas IV**

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	3.1.2 Menjelaskan dan menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	4.1.2 Mengukur sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat.

(Nuharini, 2016: 182)

#### 4. Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe *Think Pair Square*

##### a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menurut Slavin dalam Taniredja (2011: 56) adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, peserta didik dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru. Slavin (2005: 8) menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, para peserta didik akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memecahkan masalah yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan dari guru. Guru memberikan rangsangan kepada peserta didik agar dapat berinteraksi dengan lingkungan yang secara aktif mencari dan menemukan berbagai hal di lingkungan.

Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika peserta didik saling berdiskusi dengan temannya. Peserta didik secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks (Trianto, 2011: 65). Menurut Johnson & Johnson dalam Zedda (2017: 2) dalam berkelompok peserta didik harus menggunakan kemampuan interpersonalnya atau

sesuatu yang positif agar tujuan di dalam kelompok tersebut dapat tercapai. Berdasarkan pendapat tersebut diketahui bahwa pembelajaran kooperatif dilakukan dengan cara berkelompok dengan bertujuan untuk memudahkan peserta didik memahami konsep-konsep yang terbilang sulit tetapi tidak terlepas dalam penggunaan kemampuan individu di dalam kelompok tersebut.

Jadi, dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada kegiatan kelompok yang terdiri dari berbagai orang atau peserta didik, dengan cara saling bertukar pikiran atau gagasan untuk menyelesaikan masalah-masalah di dalam materi yang akan diteliti. Pembelajaran ini lebih pada sebuah kerja tim atau kelompok, tidak hanya belajar apa yang diajarkan tetapi juga membantu rekan belajar, sehingga secara bersama-sama dapat mencapai keberhasilan.

#### b. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menerapkan pembelajaran kooperatif, ada beberapa prinsip dasar yang harus diperhatikan. Menurut Hartono (2013: 107-110) prinsip-prinsip dalam melakukan pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1) Ketergantungan Positif

Pembelajaran kooperatif ingin membangun ketergantungan yang bersifat positif dan menjauhi sikap ketergantungan negatif dalam sebuah kelompok, setiap anggota mempunyai rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan satu tugas. Tidak boleh ada peserta didik yang lepas tanggung jawab dari tugas kelompok.

2) Tanggung Jawab Perorangan

Karena keberhasilan sebuah tugas kelompok sangat ditentukan oleh tugas individu, maka penting bagi guru untuk menanamkan sikap tanggung jawab individu.

3) Interaksi dengan Tatap Muka

Dalam proses belajar-mengajar, tatap muka menjadi suatu hal yang sangat penting. Interaksi dengan tatap muka ini akan memberikan pengalaman yang cukup berharga bagi peserta didik, apalagi latar belakang antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya banyak perbedaan.

4) Partisipasi dan Komunikasi

Pembelajaran kooperatif menuntut peserta didik untuk bersikap partisipatif dalam menyelesaikan tugas. Sikap partisipatif itu tidak hanya untuk tugas semata, tapi juga untuk melatih peserta didik agar suatu saat kelak mampu berpartisipasi dalam ralitas kehidupan masyarakat

Salah satu alat penting untuk berpartisipasi adalah komunikasi. Komunikasi butuh keahlian dan kecakapan, seperti bagaimana cara peserta didik menyanggah pendapat orang lain dengan santun, bagaimana cara mengungkapkan pendapat yang tidak memojokkan dan membuat orang lain tersinggung.

Penggunaan keempat prinsip pembelajaran kooperatif ini dapat meningkatkan sikap dan perilaku peserta didik dalam belajar berkelompok. Peserta didik diingatkan kembali bahwa dalam bekerja dalam kelompok, kepentingan kelompoklah yang harus didahulukan bukan kepentingan masing-masing individu. Sebuah kelompok dapat bekerja sama dengan baik jika masing-masing keterampilan dari anggota kelompok dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya.

c. Langkah-Langkah dalam Pembelajaran Kooperatif

Adanya langkah-langkah di dalam penerapan suatu model pembelajaran, dapat mempermudah seseorang jika akan menerapkan model pembelajaran tersebut. Tidak terkecuali dengan model pembelajaran kooperatif, di dalam model pembelajaran ini terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan seperti yang dikemukakan oleh Ibrahim, dkk dalam Trianto (2011: 66) adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif**

<b>Fase</b>	<b>Tingkah Laku Guru</b>
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar.
Fase-2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Fase-3 Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan kelompok belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu maupun kelompok

d. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Square*

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai varian model di dalamnya, diantaranya model pembelajaran STAD, JIGSAW, *Teams Games Tournament* (TGT), dll. Salah satu diantara model pembelajaran kooperatif yang peneliti gunakan di dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *think pair square*. Menurut Kagan dalam Yaqin (2018: 136) "*Think-Pair-Square (TPS) learning model is the modification of Think Pair Share model*". Menurut Lie dalam Tresnayanti (2013: 3) menyatakan bahwa model pembelajaran *think pair square* merupakan model pembelajaran bertukar pasangan yang memberi peserta didik kesempatan untuk bekerjasama dengan orang lain dan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas.

Menurut Lyman dalam Usman (2015: 38) *Think Pair Square* adalah model pembelajaran yang membantu peserta didik dalam bekerja secara kelompok. Dengan diawali pemberian pertanyaan oleh pengajar, menganalisis, mengevaluasi dan memberikan beberapa menit kepada peserta didik untuk berpikir. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Square* adalah model pembelajaran yang menekankan peserta didik belajar dan bekerja di dalam sebuah kelompok. Dapat diketahui juga bahwa model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang dikembangkan dari model pembelajaran *Think Pair Square*. Dengan menggunakan

model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Square*, diharapkan peserta didik dapat mendiskusikan pertanyaan atau permasalahan di dalam kelompok dan dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif.

e. Langkah-Langkah Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Square*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Square* memiliki langkah-langkah tersendiri, menurut Anita dalam Wara (2012: 36) memaparkan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Square*, sebagai berikut:

- 1) Guru membagi peserta didik dalam kelompok berempat dan memberikan tugas kepada semua kelompok, 2) Setiap peserta didik mengerjakan dan memikirkan tugas itu sendiri, 3) Setiap peserta didik berpasangan dengan salah satu teman dalam kelompok dan berdiskusi dengan pasangannya, 4) Kedua pasangan bertemu kembali dalam kelompok berempat dan semua peserta didik mendapat kesempatan untuk membagi hasil kerjanya dalam kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas, berarti setelah guru membagi peserta didik dalam kelompok berempat, ada tiga tahapan pembelajaran yang dilalui, yaitu: "*Think*" yang memberi kesempatan setiap peserta didik untuk berfikir individu, "*Pair*" dimana peserta didik saling bertukar pikiran dengan pasangannya, dan "*Square*" peserta didik saling berbagi hasil kerjanya di dalam kelompok.

## 5. Media Pembelajaran Taplak 4 Orang

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu dari perangkat pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru dalam mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2007: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Heinich, dkk dalam Hernawan (2008: 3) menyebutkan bahwa media merupakan alat saluran komunikasi. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan.

Menurut Mohan dalam Naz (2016: 36) penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki beberapa dampak, diantaranya: 1) Menghemat waktu, 2) Meningkatkan minat anak, 3) Menarik perhatian, 4) mengklarifikasikan ide-ide, 5) memperkuat konsep, 6) menambah suara/nada, 7) membuktikan sesuatu hal, 8) membantu daya ingat. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menunjang jalannya pembelajaran. Baik itu berupa suasana, kondisi kelas, alat-alat peraga, dan lain-lain yang dapat menyalurkan komunikasi antara guru dengan peserta didik dan diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

## b. Fungsi Media Pembelajaran

Kaitannya dengan media pembelajaran, di dalam media pembelajaran terdapat beberapa fungsi. Menurut Hernawan (2008: 11) terdapat beberapa fungsi dari media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri.
- 4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya untuk sekedar permainan atau memancing perhatian peserta didik semata.
- 5) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar.
- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian informasi atau materi pelajaran. Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran di dalamnya dinilai dapat lebih mengoptimalkan proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik, karena dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan mudah fokus dan aktif dalam proses pembelajaran.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang baik tentu akan menjadi bermanfaat bagi peserta didik dalam menyerap segala materi pelajaran yang diajarkan. Menurut Hernawan (2008: 11-12) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem peredaran darah manusia, arus listrik, berhembusnya angin, dsb, bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana.
- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang-binatang buas seperti harimau dan beruang, atau hewan-hewan lainnya seperti jerapah, dinosaurus, dan sebagainya.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dsb. Atau menampilkan objek yang terlalu kecil seperti virus, bakteri, nyamuk, atau hewan/benda kecil lainnya.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerak lambat (*slow motion*) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan pada meleatnya anak panah atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga dengan gerakan cepat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusuma, dsb.

Berdasarkan beberapa manfaat media pembelajaran di atas, media pembelajaran pada dasarnya dapat mengatasi berbagai kesulitan yang biasanya ditemui di dalam proses pembelajaran seperti beberapa contoh di atas. Media pembelajaran dapat membuat sesuatu yang tadinya abstrak dan hanya dapat dibayangkan saja oleh peserta didik,

menjadi sesuatu yang konkrit yang dapat dilihat, dipegang, maupun didengar langsung oleh peserta didik.

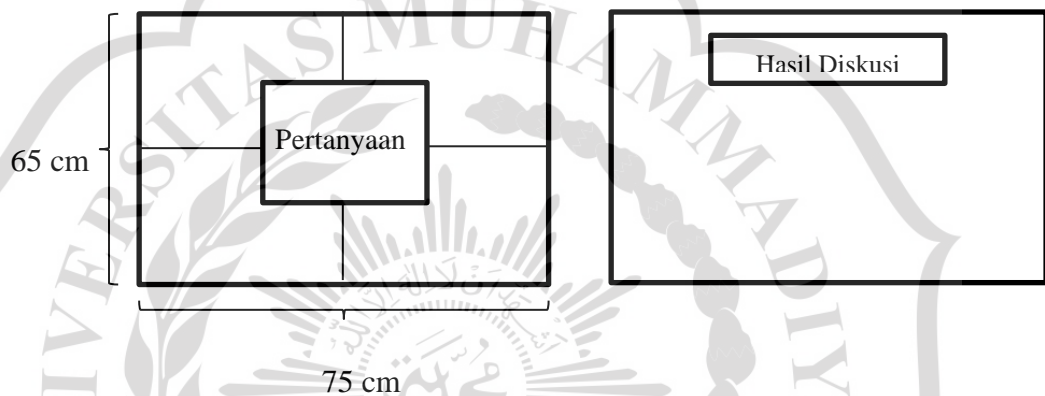
d. Media Pembelajaran Taplak 4 Orang

Media pembelajaran taplak 4 orang adalah media pembelajaran berbentuk seperti taplak meja. Media taplak 4 orang ini terbuat dari kertas karton yang dilapisi oleh kertas putih, dengan dibuat garis menyilang sehingga membentuk 4 bagian kosong untuk peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat di tengah media taplak 4 orang yang diberikan oleh guru. Langkah penggunaan media taplak 4 orang ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan pertanyaan dengan menjadikannya undian untuk diambil oleh masing-masing perwakilan kelompok.
- 2) Peserta didik diminta menjawab pertanyaan tersebut secara individu di masing-masing tempat yang sudah tersedia.
- 3) Setelah menjawab pertanyaan secara individu, peserta didik berpasangan dengan salah satu anggota kelompok untuk berdiskusi berpasangan.
- 4) Lalu, kedua pasangan peserta didik kembali ke kelompok berempat dan berbagi hasil jawaban mereka di dalam kelompoknya.
- 5) Seluruh anggota kelompok kemudian berdiskusi mengenai hasil jawaban dari tiap-tiap peserta didik dan hasil diskusi berpasangan.

- 6) Setelah melakukan diskusi, anggota kelompok dapat menuliskan hasil diskusi mereka mengenai pertanyaan yang guru berikan sebelumnya di bagian belakang/sebaliknya dari media taplak 4 orang.

Berikut adalah gambar taplak 4 orang tampak bagian depan dan bagian belakang:



**Gambar 2.1 Media taplak 4 orang**

Proses pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Square* dengan berbantu media pembelajaran taplak meja dapat melatih peserta didik untuk belajar secara kelompok. Di dalam kelompok peserta didik memang nantinya berdiskusi untuk menyelesaikan masalah, tetapi sebelum melakukan diskusi terlebih dahulu peserta didik harus dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan caranya sendiri kemudian mendiskusikan jawaban tersebut dengan kelompoknya.

e. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Square* berbantu Media Taplak 4 Orang

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair square* berbantu media taplak 4 orang sebagai upaya dalam mengatasi dasar permasalahan penelitian ini. Model *think pair square* adalah model pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk “*Think*” yang memberi kesempatan setiap peserta didik untuk berfikir individu, “*Pair*” dimana peserta didik saling bertukar pikiran dengan pasangannya, dan “*Square*” peserta didik saling berbagi hasil kerjanya di dalam kelompok, sedangkan media taplak 4 orang ini adalah sebagai media atau wadah peserta didik dalam berdiskusi bersama dengan kelompoknya.

Model *Think Pair Square* berbantu media taplak 4 orang seperti yang sudah di paparkan di atas sebelumnya memiliki langkah-langkahnya tersendiri dalam pelaksanaannya. Jadi, peneliti mencoba menggabungkan kedua macam langkah-langkah tersebut menjadi satu dan dijadikan acuan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Langkah-langkah gabungan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Tahap *Think* (berpikir)

Pada tahap ini guru mengawali pembelajaran dengan menjelaskan materi, memberikan pertanyaan seputar materi dan meminta peserta didik untuk menjawabnya secara individu, dan sebagainya.

Kemudian, guru membentuk kelompok beranggotakan 4 orang dan memberikan pertanyaan pada setiap kelompok dengan undian dan perwakilan kelompok mengambil undian berisi pertanyaan. Peserta didik diminta untuk memikirkan dan menjawab pertanyaan tersebut pada media taplak 4 orang secara mandiri dengan waktu 4-5 menit.

2) Tahap *Pair* (berpasangan)

Setelah peserta didik mendengarkan dan memikirkan jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru, selanjutnya guru membagi anggota kelompok menjadi berpasangan untuk melakukan diskusi mengenai jawaban dari pertanyaan.

3) Tahap *Square* (persegi/berempat)

Setelah peserta didik secara berpasangan berdiskusi mengenai jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru, kemudian masing-masing pasangan kembali ke kelompok berempatnya untuk membagi hasil diskusinya kepada kelompok berempatnya. Lalu, hasil dari diskusi mereka bisa dituliskan di bagian belakang dari media taplak 4 orang dan masing-masing kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.

Berdasarkan pemaparan di atas, penggunaan model pembelajaran *Think Pair Square* berbantu media taplak 4 orang lebih mengarahkan peserta didik untuk dapat melakukan kegiatan belajar berkelompok dengan baik dan merangsang peserta didik untuk lebih

meningkatkan rasa ingin tahu mereka tentang materi yang sedang dipelajari. Perlu pengawasan yang lebih untuk keberhasilan pelaksanaan model pembelajaran ini oleh guru, agar dapat memaksimalkan penyerapan materi pembelajaran dan tidak hanya fokus ke penggunaan medianya. Diharapkan dengan penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair square* berbantu media taplak 4 orang dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar peserta didik.

#### **B. Penelitian yang Relevan**

Artikel yang ditulis oleh Karyawati, N. K, Murda, N, dan Widiyana, I. W (Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 2, No. 1, Tahun 2014, hal. 1-10) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Square* (TPS) Berbantuan Kartu Kerja Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Matematika siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Square* berbantuan kartu kerja dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V di SD Gugus I Nakula, Kecamatan Negara tahun pelajaran 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan *post-test only group design*. Sampel penelitian yang digunakan berjumlah 75 orang dari dua kelas. Data hasil belajar Matematika siswa dikumpulkan dengan metode tes berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 30 soal. Data yang dikumpulkan dianalisis

dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-*t sample independent*). Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh  $t_{hit} = 7,94$  dan  $t_{tab}$  (pada taraf signifikansi 5%) = 1,658. Hal ini berarti bahwa  $t_{hit} > t_{tab}$ , sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Matematika siswa yang signifikan antara kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair square* berbantuan kartu kerja dan kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair square* berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V di Gugus I Nakula Kecamatan Negara.

Artikel yang ditulis oleh Solfitri, T dan Heleni, S (Jurnal al-Khawarizmi, Vol. 3, No. 1, Tahun 2015, hlm. 33-50) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Square* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X<sub>3</sub> SMA Negeri 5 Pekanbaru”. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Think Pair Square* maka terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas X<sub>3</sub> SMA Negeri 5 Pekanbaru semester genap Tahun Pelajaran 2011/2012 pada materi pokok trigonometri. Hal itu dapat dibuktikan dari hasil observasi atau pengamatan secara langsung yang memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa dari sebelumnya ke siklus pertama dan siklus kedua. Pada mula-mula jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 6 – 10 siswa, setelah mengikuti proses siklus pertama jumlah yang mencapai KKM

berjumlah 15 siswa dan pada siklus kedua jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 28 siswa dari total 32 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Square* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas X<sub>3</sub> SMA Negeri 5 Pekanbaru pada materi pokok trigonometri semester genap tahun pelajaran 2011/2012.

Artikel yang ditulis oleh Kurniawan, R, Roza, Y, dan Hutapea, N. M (Jurnal JOM FKIP, Vol 6, No. 1, Tahun 2019, hlm. 1-13) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Square* (TPS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Square* (TPS). Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, yang masing-masing siklus ada empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data adalah lembar pengamatan dan tes hasil belajar matematika. Lembar pengamatan dianalisis secara kualitatif deskriptif, sedangkan tes hasil belajar matematika dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Analisis kualitatif memperlihatkan bahwa terjadi perbaikan proses pembelajaran dari sebelum tindakan ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Siswa terlihat berpartisipasi aktif dan semakin mandiri dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan, seperti dalam menyelesaikan permasalahan matematika yang diberikan,

mempresentasikan hasil penyelesaian masalah dan memberikan kesimpulan pembelajaran. Analisis kuantitatif menunjukkan jumlah siswa yang mencapai KKM pengetahuan meningkat dari skor dasar (33,33%) ke UH I (42,85%), dari UH I ke UH II (59,25%). Untuk keterampilan dari UH I (50%) ke UH II (61,90%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas VII4 SMP Negeri 25 Pekanbaru tahun pelajaran 2018/2019 pada materi pokok Bentuk Aljabar.

Artikel yang ditulis oleh Zakaria, E, Chin, L, C & Daud, Y (*Journal of Social Science*, Vol. 6, No. 2, Tahun. 2010, hlm. 272-275) dengan judul *The Effects of Cooperative Learning on Students' Mathematics Achievement and Attitude towards Mathematics*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tentang prestasi matematika dan sikap terhadap matematika. Pendekatan yang digunakan adalah kuasieksperimental. Penelitian dilakukan pada dua kelas bentuk satu di Miri, Sarawak. Satu kelas (n = 44) ditugaskan sebagai kelompok eksperimen dan yang lainnya (n = 38) ditugaskan sebagai kelompok kontrol. Keduanya kelompok sudah diuji sebelum implementasi. Di akhir penelitian, post test diberikan, sementara kuis harian digunakan sebagai alat untuk pengujian formatif. Proses belajar mengajar dilakukan selama dua minggu. Data dianalisis menggunakan uji-t untuk menentukan kinerja dengan membandingkan rata-rata post test untuk kelompok perlakuan dan kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif

dapat meningkatkan prestasi siswa dalam matematika dan sikap terhadap matematika. Para peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang efektif, guru matematika perlu memasukkannya ke dalam pengajaran mereka.

Data yang telah diperoleh dari keempat penelitian di atas dapat diketahui bahwa, kemampuan peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair square* lebih tinggi daripada kemampuan sebelumnya. Berdasarkan temuan tersebut yang telah diperoleh dari keempat penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair square* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik.

### **C. Kerangka Pikir**

Pembelajaran matematika memiliki beberapa tahapan di dalam proses pembelajarannya, seperti penanaman konsep dasar, penanaman konsep, pembinaan keterampilan, dan penanaman konsep. Tahapan-tahapan tersebut digunakan agar peserta didik dalam memahami pembelajaran tidak hanya sekedar menghafal atau mengingat saja, karena hal ini akan membuat peserta didik mudah lupa tentang materi yang sudah diajarkan sebelumnya. Proses pembelajaran agar dapat dipahami dan memudahkan peserta didik untuk menerapkannya maka guru harus dapat menerapkan tahapan-tahapan tersebut, yang kemudian menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan dan berkarakter. Keadaan dan kondisi pembelajaran matematika yang belum maksimal ditunjukkan di SD Negeri 2 Kebakalan khususnya di kelas IV.

Proses pembelajaran matematika di kelas IV guru belum menggunakan model pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Lalu, guru juga belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang aktif dan kurang menyenangkan, mengingat pembelajaran matematika menggunakan konsep-konsep yang pasti. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

Pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 2 Kebakalan, terdapat beberapa peserta didik yang terlihat sibuk sendiri dan kurang memperhatikan materi pembelajaran yang sedang dijelaskan oleh guru. Hal ini disebabkan karena guru belum menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai, sehingga pembelajaran terlihat kurang menyenangkan untuk peserta didik. Rasa ingin tahu peserta didik di dalam proses pembelajaran terlihat kurang, karena peserta didik belum berani untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru dan suasana pembelajaran terlihat pasif karena tidak terjadi interaksi dalam menyampaikan pendapat. Mengetahui permasalahan tersebut, maka munculah tindakan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran tipe kooperatif tipe *think pair square* berbantu media taplak 4 orang.

Peneliti menggunakan prosedur penelitian Kemmis dan Mc. Taggart dalam Trianto (2011: 30) yang terdiri dari 2 siklus dan di setiap siklus terdapat 4 tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pada

siklus pertama peneliti melakukan tahap perencanaan yang meliputi pembuatan RPP, media pembelajaran, lembar evaluasi dan sebagainya. Kemudian, masuk ke dalam tahap tindakan yaitu penerapan segala sesuatu pada tahap perencanaan pada proses pembelajaran. Selanjtnya, tahap observasi yaitu peneliti bersama observer lainnya melakukan kegiatan observasi atau mengamati aspek-aspek yang diperlukan dengan melihat secara langsung kegiatan pembelajaran. Setelah melakukan ketiga tahap tersebut, kemudian dilakukan tahap refleksi dimana pada tahap ini peneliti, observer lain dan guru bersama-sama melakukan kegiatan diskusi mengenai serangkaian kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Jika kegiatan pembelajaran berjalan kurang sempurna atau indikator keberhasilan belum didapat maka dilanjutkan ke siklus yang kedua.

Setelah didapat hasil refleksi yang kurang maksimal, maka perlu dilakukannya siklus yang kedua. Pada siklus kedua, hasil refleksi siklus pertama yang sudah diperbaiki diterapkan kembali ke dalam kegiatan pembelajaran. Dimulai dengan melakukan tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi, kemudian melakukan kegiatan refleksi. Jika pada kegiatan refleksi di siklus kedua ini hasil yang didapat sudah baik maka penelitian sudah dapat dihentikan, tetapi jika peneliti belum yakin dengan hasil yang sudah didapat maka dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya. Kondisi akhir yang diharapkan yaitu dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *think pair square* berbantu media taplak 4 orang dapat meningkatkan rasa

ingin tahu dan prestasi belajar di kelas IV SD Negeri 2 Kebakalan, seperti yang tergambar di dalam kerangka pikir berikut ini:



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Mengatasi permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair square* berbantu media taplak 4 orang dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap mata pelajaran matematika materi pengukuran sudut di kelas IV SD Negeri 2 Kebakalan.
2. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair square* berbantu media taplak 4 orang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika materi pengukuran sudut di kelas IV SD Negeri 2 Kebakalan.