

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIK**

#### **A. Deskripsi konseptual**

##### **1. Pembelajaran Konvensional**

Sukandi (Sanjaya, 2012), menyebutkan bahwa model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu model ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran yang ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep, tujuannya adalah peserta didik mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu dan pada saat proses pembelajaran peserta didik lebih banyak mendengarkan. Di sini terlihat bahwa pendekatan konvensional yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang lebih banyak didominasi gurunya sebagai pemberi ilmu, sementara peserta didik lebih pasif sebagai penerima ilmu. Pembelajaran konvensional ini juga masih digunakan oleh beberapa guru, karena pembelajaran dengan metode ini masih menjadi pilihan yang bisa dibilang efektif. Keunggulan dari metode pembelajaran ini adalah :

- a. Penyampaian informasi dengan cepat.
- b. Mampu memberi pelajaran pada siswa, bahwa mendengarkan adalah cara belajar yang baik.

- c. Metode ini sangat mudah digunakan saat proses belajar mengajar terjadi.
- d. Informasi yang diberikan guru tidak akan mudah di cari ditempat lainnya.

Jika metode konvensional ini memiliki keunggulan, tentunya juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah :

- a. Tidak semua siswa mempunyai cara belajar mendengarkan.
- b. Karena memiliki sifat menghafal dan mengingat, maka para siswa akan mudah lupa karena memiliki daya serap yang rendah.
- c. Kebanyakan para siswa kurang mengetahui tujuan belajar pada saat pembelajaran berlangsung.
- d. Terlalu berfokus pada pemberian dan evaluasi tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pernyataan tersebut di atas, dapat disimpulkan pembelajaran konvensional merupakan sebuah pembelajaran yang lebih menekankan pada pemberian informasi dari guru kepada siswa. Pembelajaran konvensional lebih terpusat pada guru, karena guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran.

## 2. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif bukanlah sesuatu pembelajaran yang baru, sebagai guru dan siswa pasti pernah menggunakan atau mengalaminya. Pembelajaran kooperatif merupakan belajar secara bekerja sama antara 4

atau 5 orang siswa yang dibentuk ke dalam sebuah kelompok untuk mengerjakan tugas secara bersama-sama dan bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Artzt dan Newman (Trianto, 2009) menyatakan bahwa dalam belajar kooperatif, siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas untuk mencapai tujuan bersama, jadi setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya. Zamroni (Trianto, 2009) mengemukakan bahwa manfaat penerapan belajar kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan, mengembangkan solidaritas sosial dikalangan siswa sehingga diharapkan kelak akan muncul generasi baru yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas yang tinggi.

Nurhadi dan Senduk (Wena, 2009) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar menciptakan interaksi yang saling berbagi sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku ajar, tetapi juga sesama siswa. Menurut Lie (Wena, 2009) pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, dan dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar secara

berkelompok, mengembangkan solidaritas dan tanggung jawab yang tinggi untuk keberhasilan kelompok dalam belajar. Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif (Trianto, 2009).

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

<b>Fase</b>	<b>Kegiatan guru</b>
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin di capai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase-2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase-3 Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat siswa mengerjakan tugas.
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah di pelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai upaya hasil belajar individu dan kelompok.

### 3. Pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS)

Metode TPS merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Metode TPS pertama kali dikembangkan oleh Frank Lyman dan koleganya di Universitas Maryland menyatakan bahwa TPS merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas, dengan asumsi bahwa semua diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara

keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam TPS dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, untuk merespon dan saling membantu (Arend, dalam Trianto, 2009). Jadi strategi TPS memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan jawabannya dalam memecahkan masalah secara individu maupun kelompok, serta saling membantu dengan cara saling berinteraksi satu sama lain. Ada beberapa manfaat TPS (Huda, 2013) antara lain: 1) Memungkinkan siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain. 2) Mengoptimalkan partisipasi siswa. 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain

Langkah-langkah pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi TPS (Trianto, 2009) yaitu:

a. Langkah 1 : Berfikir (*Thinking*)

Guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, dan memberikan siswa waktu beberapa menit untuk berpikir sendiri jawaban atau masalah yang sedang dihadapi.

b. Langkah 2 : Berpasangan (*Pairing*)

Guru meminta siswa untuk berpasang-pasangan dan mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan jawaban atau gagasan dari masing-masing siswa.

c. Langkah 3 : Berbagi (*Sharing*)

Pada langkah akhir, guru meminta setiap siswa yang berpasangan untuk saling berbagi satu sama lain tentang hasil diskusi yang telah mereka bicarakan. Agar lebih efektif guru berkeliling ruangan dari pasangan ke pasangan lain dan memberi kesempatan setiap pasangan untuk melaporkan hasil diskusinya.

Menurut Shoimin (2014), terdapat kelebihan dan kekurangan pembelajaran *Think Pair Share*, yaitu:

a. Kelebihan

- 1) TPS mudah diterapkan di berbagai jenjang pendidikan dan dalam setiap kesempatan.
- 2) Menyediakan waktu berpikir untuk meningkatkan kualitas respon siswa.
- 3) Siswa menjadi lebih aktif dalam berpikir mengenai konsep dalam mata pelajaran.
- 4) Siswa lebih memahami tentang konsep topik pelajaran selama diskusi.
- 5) Siswa dapat belajar dari siswa lain.
- 6) Setiap siswa dalam kelompoknya mempunyai kesempatan untuk berbagi atau menyampaikan idenya.

b. Kekurangan

- 1) Banyak kelompok yang melapor dan perlu di monitor.
- 2) Lebih sedikit ide yang muncul.

3) Jika ada perselisihan, tidak ada penengah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi TPS merupakan strategi pembelajaran yang mempengaruhi pola interaksi siswa dalam diskusi. Strategi TPS memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir (*think*) sendiri dalam menentukan jawaban, perpasangan (*pair*) untuk mendiskusikan hasil yang diperoleh masing-masing siswa dan berbagi (*share*) hasil diskusi dengan kelompok berpasangan lainnya.

#### 4. Kemampuan Pemecahan Masalah

Setiap orang pasti akan menghadapi suatu masalah dalam hidupnya, termasuk dalam pendidikan di sekolah. Siswa dituntut supaya bisa belajar menyelesaikan masalah, khususnya dalam pelajaran matematika sehingga mereka dapat menyelesaikan masalah yang nyata dalam kehidupan bermasyarakat. Shadiq (2014) menyebutkan bahwa suatu pertanyaan akan menjadi masalah bagi seseorang jika pertanyaan itu menunjukkan adanya tantangan yang tidak dipecahkan oleh suatu prosedur rutin yang sudah diketahui pelaku. *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM, 2000) mengemukakan bahwa pemecahan masalah merupakan proses menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya pada situasi baru dan berbeda. Wardhani (2008) menyebutkan bahwa pemecahan masalah adalah proses menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru yang

belum diketahui. Adji dan Maulana (2006) mengemukakan bahwa pertanyaan akan menjadi suatu permasalahan apabila pertanyaan itu merupakan tantangan bagi yang akan menjawabnya. Hudoyo (Suwangsih, 2006) mengemukakan bahwa penyelesaian masalah dapat diartikan sebagai penggunaan matematika baik untuk matematika itu sendiri maupun aplikasi matematika dalam kehidupan sehari-hari dan ilmu pengetahuan yang lain untuk menyelesaikan masalah yang belum diketahui penyelesaiannya atau masalah yang belum kita kenal. Kemampuan pemecahan masalah dalam matematika juga disebut kemampuan pemecahan matematis.

Polya menyebutkan ada 4 langkah proses pemecahan masalah yaitu:

1. *Understanding the problem* (Memahami masalah)

Siswa diharuskan untuk memahami terlebih dahulu masalah yang sedang dihadapinya berlanjut pada apa sebenarnya yang diminta oleh soal. Siswa harus dapat menentukan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari soal.

2. *Devising a plan* (Membuat perencanaan)

Siswa akan mulai menyusun langkah-langkah apa yang akan digunakannya dalam menyelesaikan soal, hal ini membutuhkan kemampuan atau pengetahuan awal yang mereka miliki.

### 3. *Carrying out the plan* (Melaksanakan rencana)

Siswa mulai menyelesaikan masalah atau soal yang dihadapinya dengan bantuan langkah–langkah atau cara yang telah mereka persiapkan sebelumnya.

### 4. *Looking back* (Melihat kembali)

Siswa harus dapat menjelaskan hasil dari penyelesaian masalah yang sudah dilaksanakan. Siswa dituntut untuk dapat menjelaskan dan mempertanggung jawabkan hasil dari penyelesaian masalah yang dikerjakannya.

Menurut Adjie dan Maulana (2006) ada beberapa ketrampilan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah yaitu :

#### 1. Memahami soal

Dalam memahami soal, kita harus memahami dan mengidentifikasi apa fakta atau informasi yang diberikan, apa yang ditanyakan, diminta untuk dicari, atau dibuktikan.

#### 2. Memilih pendekatan atau strategi pemecahan

Memilih pendekatan atau strategi pemecahan dapat dilakukan dengan menggambarkan masalah dalam bentuk diagram, memilih dan menggunakan pengetahuan aljabar yang diketahui dan konsep yang relevan untuk membentuk model atau kalimat matematika.

### 3. Menyelesaikan model

Dalam menyelesaikan model, kita melakukan operasi hitung secara benar dan menerapkan strategi, untuk mendapatkan solusi dari masalah.

### 4. Menafsirkan solusi.

Dalam menafsirkan solusi kita harus memperkirakan dan memeriksa kebenaran jawaban, masuk akal nya jawaban dan apakah memberikan pemecahan terhadap masalah semula.

Dalam Dikdasmen nomor 506/C/Kep/PP/2004 tanggal 11 November 2004 diuraikan bahwa indikator siswa memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah adalah mampu:

- 1) Menunjukkan pemahaman besar.
- 2) Mengorganisasi data dan memilih informasi yang relevan dalam pemecahan masalah.
- 3) Menyajikan masalah secara matematik dalam berbagai bentuk.
- 4) Memilih pendekatan dan metode pemecahan secara tepat.
- 5) Mengembangkan strategi pemecahan masalah.
- 6) Membuat dan menafsirkan model matematika dari suatu masalah.
- 7) Menyelesaikan masalah yang tidak rutin.

Berdasarkan dari beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa masalah merupakan suatu pertanyaan yang masih belum diketahui proses penyelesaiannya, dan harus menggunakan prosedur dalam penyelesaiannya, sedangkan pemecahan masalah merupakan suatu proses

atau usaha berpikir untuk mencari atau menemukan jawaban dari pertanyaan atau masalah yang sedang dihadapinya. Kemampuan pemecahan masalah matematis yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menemukan solusi masalah dalam pembelajaran matematika dengan proses menerapkan pengetahuan yang telah dimilikinya. Langkah-langkah pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Memahami masalah

Pada tahap ini siswa dapat memahami masalah pada permasalahan, seperti menyatakan masalah, membuat sketsa gambar atau lainnya, menentukan apa yang ditanya, dan memahami informasi yang ada

b. Merancang cara penyelesaiannya

Pada tahap ini siswa dapat merencanakan suatu pemecahan yang sesuai untuk menyelesaikan masalah dan memikirkan bagaimana langkah-langkah yang penting untuk menyelesaikan suatu masalah. Misalnya, membuat pemisalan dan model matematikanya

c. Melaksanakan rencana

Pada tahap ini adalah tahap yang terpenting dari pemecahan suatu masalah dan tahap pelaksanaan dari penyelesaian masalah yang direncanakan. Dengan demikian, siswa melakukan langkah penyelesaian atau perhitungan dengan data yang dikumpulkan dari tahap sebelumnya dengan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya.

#### d. Memeriksa hasilnya

Pada tahap ini siswa mengecek kembali hasil jawaban yang diperoleh dan meneliti setiap langkah pemecahan yang telah dilakukan

Tabel 2.2 Langkah dan Indikator Pemecahan Masalah

No.	Langkah Pemecahan Masalah	Indikator
1.	Memahami masalah	1.1 Siswa dapat menuliskan unsur-unsur yang diketahui. 1.2 Siswa dapat menuliskan yang ditanyakan dalam masalah.
2.	Merencanakan penyelesaian	2.1 Siswa dapat menentukan rumus yang akan digunakan dalam perhitungan menggunakan kalimat matematika.
3.	Menyelesaikan masalah	3.1 Siswa dapat melakukan perhitungan tahap demi tahap. 3.2 Siswa dapat menyelesaikan perhitungan dengan tuntas dan benar.
4.	Memeriksa hasil	4.1 Siswa memeriksa kembali hasil dan dapat menjelaskan kepada yang temannya.

#### 5. Minat

Minat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi belajar cukup besar. Apabila siswa tidak memiliki minat dalam pelajaran maka siswa tidak akan belajar dengan baik dan sungguh-sungguh karena tidak ada daya tarik baginya. Menurut Sukardi (Susanto, 2013), minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu. Adapun menurut Sudirman (Susanto, 2013), minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Bernard (Susanto, 2013) menyatakan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul

akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Dalam kaitannya dengan belajar, Hansen (Susanto, 2013) menyebutkan bahwa minat siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan.

Hilgard (Slameto, 2013) memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut: *“interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content”*. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian karena perhatian sifatnya hanya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan rasa senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan rasa senang dan dari situ diperoleh kepuasan. (Slameto:2013).

Dari beberapa pengertian minat di atas, dapat disimpulkan minat merupakan dorongan atau keinginan dalam diri seseorang terhadap suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya, dan uraian indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Kesukaan, yaitu suatu hal, kegiatan atau benda yang disukai atau dicintai yang membuat diri seseorang menjadi senang dan memiliki kepuasan tersendiri.

- b. Perhatian, yaitu timbulnya ketertarikan akan suatu benda atau suatu hal yang membuat seseorang menjadi ingin melihat atau memandang secara terus menerus dan bahkan membuat seseorang melakukan sesuatu kepada hal atau benda tersebut.
- c. Keterlibatan, yaitu tindakan yang dilakukan seseorang dalam suatu hal.

## **B. Penelitian Relevan**

Beberapa penelitian yang berkenaan dengan kemampuan pemecahan masalah, minat belajar siswa dan pembelajaran kooperatif tipe TPS yang relevan. Penelitian yang dilakukan Rudiyanto (2012) dengan subyek penelitiannya adalah siswa kelas X SMA N 6 kota Malang tahun pelajaran 2012-2013 menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) pada materi pokok reaksi redoks berlangsung baik sesuai RPP antara kelas dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dengan pembelajaran konvensional. Adapun penelitian yang dilakukan Ike (2014) dengan subyek siswa kelas VIII B dan VIII C MTs Nurul Falah kota Tasikmalaya menyebutkan bahwa kemampuan penalaran matematis siswa dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe TPS lebih baik dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Penelitian yang dilakukan Heri (2014) dengan subyek siswa kelas VIII E dan VIII F SMP Negeri 6 Yogyakarta menyebutkan bahwa dengan pendekatan *open-*

*ended* dan kontekstual dalam pembelajaran matematika efektif pada aspek kemampuan pemecahan masalah matematis dan sikap siswa terhadap pelajaran matematika.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Siska dkk. (2014) dengan subyek penelitian siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang menyebutkan bahwa perkembangan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TPS lebih baik dibandingkan dengan penerapan pembelajaran konvensional. Ada juga penelitian yang dilakukan oleh Winda (2012) dengan subyek kelas VII SMP Negeri 3 Padang menyatakan bahwa hasil tes pemahaman konsep matematis siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TPS lebih baik daripada pemahaman konsep siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Abror (2014) dengan subyek kelas V MI YAPPI Gedad 2 Playen Gunungkidul menyatakan bahwa pembelajaran dengan *Mind Map* dilaksanakan dengan menyenangkan dan difokuskan terhadap kreatifitas siswa. Siswa bebas menuangkan ide dari pikiran mereka ke dalam gambar-gambar yang menarik dan mudah diingat sehingga *Mind Map* menjadikan minat belajar siswa kelas V materi bangun ruang menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian penelitian di atas, menunjukkan bahwa kemampuan penalaran matematis siswa dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe TPS menjadi lebih baik, perkembangan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dengan

penerapan pembelajaran kooperatif tipe TPS lebih baik dibandingkan dengan penerapan pembelajaran konvensional. Adapun pendekatan *open-ended* dan kontekstual dalam pembelajaran matematika efektif pada aspek kemampuan pemecahan masalah matematis dan sikap siswa terhadap pelajaran matematika. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, dengan menggunakan pembelajaran TPS apakah akan berpengaruh positif terhadap siswa dalam pemecahan masalah dan minat belajar yaitu menjadi lebih baik dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

### C. Kerangka Berpikir

Matematika merupakan suatu pelajaran pokok yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar sampai dengan pendidikan di perkuliahan. Matematika sebagai mata pelajaran yang dianggap penting dalam sistem pendidikan, oleh karena itu pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran matematika yang lebih efisien atau bermakna. Pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa jika siswa mampu memusatkan perhatian untuk memahami struktur materi yang dipelajari sehingga jika siswa dihadapkan pada suatu masalah maka siswa akan bisa memecahkan masalah tersebut.

Dalam pembelajaran matematika terdapat beberapa kemampuan yang digunakan untuk menyelesaikan masalah matematika. Salah satu dari

kemampuan tersebut adalah pemecahan masalah matematis. Pemecahan masalah matematis adalah kemampuan siswa dalam menemukan solusi masalah dengan menerapkan pengetahuan yang telah dimilikinya dalam situasi yang baru dikenal untuk menyelesaikan masalah matematika. Pemecahan masalah matematis menjadikan siswa belajar mengambil keputusan yang benar, karena siswa dilatih untuk memecahkan masalah dengan sistematis yaitu dari tahap memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali penyelesaian pemecahan masalah.

Kenyataan di lapangan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan minat terhadap pelajaran dibidang masih belum baik. Masalah yang ada pada siswa adalah siswa belum bisa menerapkan proses pemecahan masalah yang benar terutama dalam menghadapi persoalan yang tidak langsung diselesaikan dengan rumus yang tersedia. Maka dari itu, peneliti ingin menerapkan pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik terhadap pelajaran dan memungkinkan siswanya untuk bisa memecahkan masalah dari persoalan yang diberikan, yaitu dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe (*Think Pair Share*) TPS. Dalam memecahkan masalah, siswa harus menggunakan pengetahuan yang dimilikinya untuk menyelesaikan masalah tersebut. Agar siswa lebih baik dalam memecahkan masalah maka siswa harus memiliki pengetahuan yang lebih luas, salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperluas dan menambah pengetahuan yaitu dengan cara saling bertukar pengetahuan dengan siswa lain.

Melalui pembelajaran TPS siswa berpikir sendiri terlebih dahulu untuk menyelesaikan masalah kemudian berdiskusi dalam sebuah kelompok dengan cara berpasangan. Dalam kelompok tersebut akan siswa saling berbagi pengetahuan dalam memecahkan masalah, diharapkan siswa menjadi lebih cepat memahami dan menyelesaikan masalah yang diberikan pada saat pelajaran yang nantinya akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan sehingga siswa memiliki daya tarik pada saat proses belajar mengajar yang diharapkan menumbuhkan minat siswa semakin baik dalam mengikuti pembelajaran. Minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, dan kebiasaan pada waktu belajar.

Dengan menggunakan pembelajaran TPS siswa akan saling berpartisipasi dalam menyelesaikan masalah secara berpasangan dan membuat siswa menambah pengalaman juga pengetahuan dalam berdiskusi karena mereka saling berbagi (*share*) pengetahuan yang mereka miliki. Meskipun siswa tidak memiliki pengetahuan yang cukup luas dan kurang bisa menyelesaikan suatu masalah, tetapi siswa tetap mengikuti pembelajaran dengan antusias yang baik karena mereka tahu bahwa dengan adanya pembelajaran kooperatif TPS siswa bisa saling berbagi pengetahuan dengan yang lainnya, membuat dirinya menjadi aktif dan tidak malas untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan sehingga akan timbul rasa senang dalam belajar yang nantinya akan menumbuhkan minat belajar yang baik lagi pada diri siswa.

Oleh karena itu, melalui penerapan pembelajaran TPS diharapkan mampu memberikan pengaruh yang lebih baik dalam kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar siswa karena dengan belajar secara berpasangan membuat siswa lebih senang untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi dan menambah ilmu bagi siswa. Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditarik kerangka pikir bahwa melalui pembelajaran kooperatif tipe TPS dapat berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar siswa.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) lebih baik dibandingkan kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.