

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penelitian

Salah satu faktor penting dalam meningkatkan sumber daya manusia di Indonesia adalah pendidikan. Pendidikan merupakan hak wajib yang dimiliki oleh setiap warga negara Indonesia. Jadi, bisa dikatakan bahwa Indonesia adalah negara yang menjamin hak pendidikan seseorang. Hal ini sesuai dengan Pasal 31 ayat 1 UUD 1945, yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan.

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia sejak dini, dan untuk dapat hidup lebih layak, setiap orang yang lahir di dunia berhak mendapatkan pendidikan yang baik. Peran pendidikan sangat penting untuk menghilangkan kebodohan. Oleh karena itu sangat penting bagi setiap orang dalam hal pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan mengambil peran penting dalam menciptakan individu berkualitas. Sehingga menyebabkan dunia pendidikan membutuhkan inovasi dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengabaikan nilai-nilai kemanusiaan. Salah satu pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitas adalah pendidikan matematika. Mata pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki manfaat besar bagi kehidupan (Qurnia Syafitri, 2018). Matematika adalah ilmu yang tidak kalah pentingnya dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dan kehidupan bangsa.

Salah satu firman Allah yang memberikan dorongan untuk mempelajari matematika dengan sungguh-sungguh adalah QS. Yunus [10]: 5 yaitu:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ  
مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ

Artinya: “Dia-lah yang Menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya, dan Dia-lah yang menetapkan tempat-tempat orbitnya, agar kamu mengetahui bilangan tahun, dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan demikian itu melainkan dengan benar. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui.”

Berdasarkan QS. Yunus [10]: 5, manusia diperintahkan agar menggunakan pikirannya untuk memutuskan sesuatu dan percaya apa yang sudah diturunkan, yaitu Al-Qur'an. Allah SWT menciptakan seluruh yang benar di langit dan di bumi semuanya ini dengan perhitungan secara matang dan cermat. Semuanya dikerjakan dengan aturan terencana dan pertimbangan. Itulah sebabnya manusia diperintahkan untuk mempelajari ilmu perhitungan. Salah satunya yakni matematika, agar dapat mengetahui bilangan tahun serta perhitungan waktu di dalam kehidupan sehari-hari.

Pernyataan NCTM menjelaskan bahwa peserta didik mempelajari matematika melalui pengalaman yang diberikan oleh guru. Sehingga pemahaman peserta didik mengenai matematika dan kemampuan peserta didik untuk menggunakannya dalam pemecahan masalah bisa diasah dengan pembelajaran yang mereka dapatkan selama disekolah. Peningkatan kualitas di dalam pembelajaran matematika amat dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Laswadi, 2015).

Dalam dunia pendidikan, matematika adalah mata pelajaran yang menjadi salah satu unsur pokok meningkatnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun selalu saja peserta didik berpendapat bahwa belajar matematika itu membosankan. Karena di dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak diberi kesempatan untuk aktif dalam aktivitas belajar mengajar karena guru belum mengembangkan kemampuan belajar yang optimal, guru hanya menekankan pada pencapaian tuntutan kurikulum semata (Kusuma, 2017). Selain itu, pembelajaran matematika masih dianggap sulit oleh sebagian peserta didik (R. Fitri, 2014). Pada kenyataannya hasil belajar matematika peserta didik masih sangat rendah. Satu diantara hal yang menjadi sebab rendahnya hasil belajar peserta didik ialah karena peserta didik menjalani kesulitan dan masih dalam keadaan tidak mampu dalam mengubah pemecahan masalah matematika jika diberikan soal-soal yang penyelesaiannya memerlukan alat bantu berupa kata-kata, tulisan, gambar, tabel, grafik, benda konkrit, simbol matematika dan lain sebagainya untuk mendapatkan solusi dari persoalan tersebut. Penggunaan model *direct intruction* secara umum sudah baik, hanya saja perlu beberapa hal saja, karena peserta didik memiliki kesanggupan yang berbeda-beda dalam menyimpulkan konsep.

Menurut Depdiknas (2010) pembelajaran langsung atau *direct instruction* dapat didefinisikan sebagai “model pembelajaran di mana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada peserta didik, pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distrukturkan oleh guru”. Menurut (Afandi, 2013) pembelajaran langsung atau *direct instruction* merujuk pada berbagai teknik pembelajaran ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas. Pendekatan dalam model pembelajaran ini berpusat pada guru, dalam hal ini guru menyampaikan isi materi pelajaran dalam format yang sangat terstruktur, mengarahkan kegiatan para peserta didik, dan mempertahankan fokus pencapaian akademik. Menurut (Pujiyati, 2017) *direct instruction* dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik dan kerja kelompok.

Diantara penyebab rendah tingkat keaktifan dan hasil belajar peserta didik, meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah: faktor internal yang terdiri dari faktor jasmani, faktor psikologis, faktor kematangan fisik sedangkan faktor eksternal yang terdiri dari faktor sosial, faktor budaya, faktor lingkungan fisik. Di dalam faktor sosial terdapat lingkungan sekolah yang di dalamnya terdapat model ataupun metode pembelajaran (Mardiyanti, 2016). Oleh karena itu, pada proses pembelajaran guru diharapkan menggunakan berbagai model pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Masalah rendahnya hasil belajar peserta didik sedang dialami oleh MI At-Taqwa kelas V. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V hal ini terjadi karena ketika diberikan latihan hanya sebagian peserta didik yang mengerjakannya, apabila guru menjelaskan materi hanya sebagian peserta didik yang memperhatikan. Selain itu peserta didik tidak percaya diri ketika mengerjakan soal, dan juga ketika diminta guru mengerjakan soal di depan kelas, peserta didik merasa takut salah. Hal ini terlihat dari nilai semester peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang diterapkan sekolah. Dapat

dilihat dari hasil belajar peserta didik kelas V tahun ajaran 2022/2023 pada lampiran.

KKM yang digunakan di sekolah tersebut adalah 70. Peserta didik dinyatakan lulus apabila mencapai nilai minimal 70. Namun pada kenyataannya pada pembelajaran matematika masih terdapat kendala dalam pembelajarannya. Dapat dilihat dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan di MI At-Taqwa. Dari 38 siswa kelas V, terdapat 60,53% siswa yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 23 orang siswa, dan 39,47% siswa lainnya yang mencapai KKM sebanyak 15 orang siswa. Dapat diketahui bahwa dari 31 siswa yang mencapai KKM pada pelajaran matematika yaitu 70, hanya 15 orang siswa yang mencapai KKM dari sisanya belum mencapai KKM.

Melihat permasalahan tersebut mengidentifikasi bahwa hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran matematika dikategorikan masih rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu penerapan metode pembelajaran yang tepat beberapa model pembelajaran kooperatif yang dapat mengatasi permasalahan pemecahan masalah matematika salah satunya ialah model pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS). Model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah ini yang dipopulerkan oleh Claprade.

Metode TAPPS adalah teknik yang mana seseorang yang berpasangan berfikir keras untuk memecahkan sebuah masalah. Melalui metode TAPPS peserta didik belajar untuk bertanggung jawab dalam kegiatan belajar, tidak sekedar menjadi penerima informasi yang pasif, namun harus aktif mencari informasi yang diperlukan sesuai dengan kapasitas yang dimiliki. Dalam metode TAPPS peserta didik dituntut bergerak aktif untuk terampil bertanya dan mengemukakan pendapat, menemukan informasi yang relevan dari sumber yang tersembunyi, mencari berbagai cara alternatif untuk mendapat solusi, dan menentukan carayang paling efektif untuk menyelesaikan masalah, sehingga dari hal-hal tersebut dapat terlihat jelas aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi ketika proses pembelajaran berlangsung.

Selain metode TAPPS diperlukan juga strategi *Quick On The Draw* yang memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran. Menumbuhkan kemampuan

peserta didik agar lebih fokus dan melakukan sesuatu dengan cepat. Dengan menggunakan strategi ini, pembelajaran dapat menjadi menyenangkan dan menuntut peserta didik untuk aktif baik secara individu maupun dalam bentuk kelompok. Pembelajaran *Quick On The Draw* lebih mengedepankan aktivitas kerjasama siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang bertujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Siswa dituntut aktif dalam kelompok untuk mencari, menjawab, dan melaporkan hasil diskusi dalam sebuah nuansa permainan. Berdasarkan penjelasan terkait permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) Dengan Strategi *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika” yang dilaksanakan di kelas V MI At-Taqwa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis merumuskan permasalahan yang akan menjadi pokok penelitian pada penelitian ini. Adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan model *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) dengan strategi *Quick On The Draw* dan model *direct intruction*?
2. Bagaimana kemampuan hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan model *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) dengan strategi *Quick On The Draw* dan model *direct instruction*?
3. Bagaimana peningkatan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) dengan strategi *Quick On The Draw*?
4. Apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) dengan strategi *Quick On The Draw* dan siswa yang menggunakan model *direct intruction*?

### C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan model *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) dengan strategi *Quick On The Draw* dan model *direct intruction*.
2. Untuk mengetahui kemampuan hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan model *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) dengan strategi *Quick On The Draw* dan model *direct instruction*.
3. Untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) dengan strategi *Quick On The Draw*.
4. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) dengan strategi *Quick On The Draw* dan siswa yang menggunakan model *direct intruction*.

### D. Manfaat Hasil Penelitian

Dengan tercapainya tujuan di atas, maka hasil penelitian ini dapat digunakan untuk:

1. Manfaat Teoretis
  - a. Dapat meningkatkan mutu pembelajaran di MI.
  - b. Dapat memberikan masukan kepada instansi terkait dalam mengambil kebijakan yang dapat menunjang proses pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
  - a. Peneliti
    - 1) Dapat mengidentifikasi permasalahan secara faktual.
    - 2) Dapat memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam menerapkan pembelajaran. Selain itu, memberikan masukan bagi peneliti yang lain yang bermaksud melakukan penelitian lebih lanjut.

b. Guru

- 1) Memberikan informasi pada pendidik dan calon pendidik dalam memilih metode dan model pembelajaran.
- 2) Pendidik dapat mengetahui permasalahan peserta didik pada proses pembelajaran sehingga tepat dalam membantu peserta didik.
- 3) Pendidik termotivasi untuk berinovatif sebagai pencetak generasi bangsa dan negara yang berkualitas.

c. Lembaga

- 1) Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi yang konstruktif untuk meningkatkan kualitas lembaga pendidikan, termasuk guru yang terlibat dalam pembangunan lembaga pendidikan.
- 2) Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk diterapkan oleh lembaga pendidikan sebagai solusi pembelajaran terhadap permasalahan pembelajaran yang dihadapi.

d. Siswa

- 1) Diharapkan bahwa keberadaan penelitian ini akan berfungsi sebagai motivasi peserta didik terutama untuk pelajaran matematika.
- 2) Dengan media ini diharapkan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

## E. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Model pembelajaran koperatif yang bisa mengatasi permasalahan kemampuan pemecahan masalah matematis salah satunya ialah model pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS). Model pembelajaran yang pertama kali dipublikasikan Claparade ini telah di kembangkan lebih jauh oleh Whimbey dan Lochlead. Dengan maksud menumbuhkan keterampilan dalam memecahkan persoalan lalu mendiskusikan hasil pikiran untuk menjawab masalah

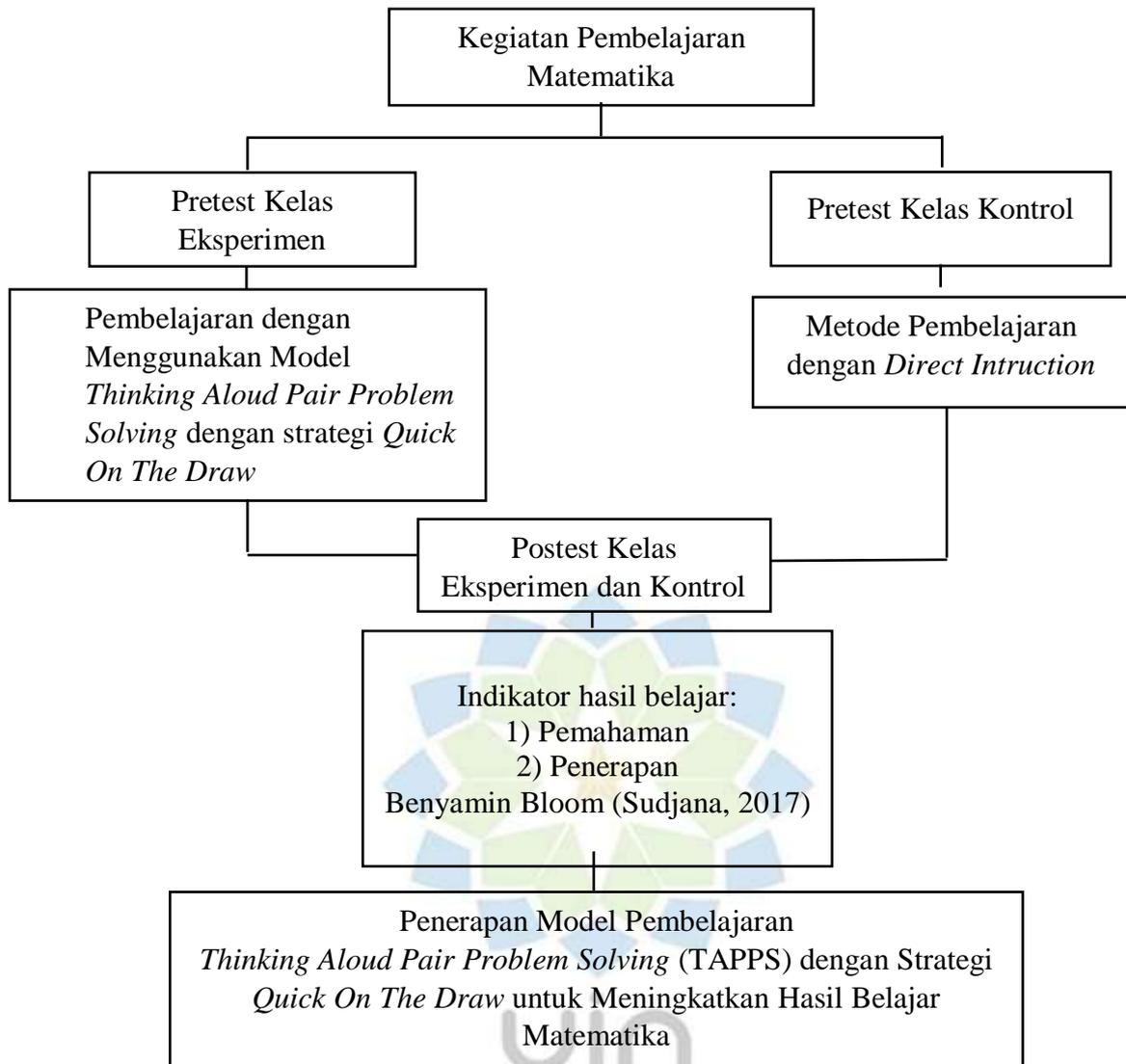
matematika. Dalam metode TAPPS terdapat beberapa tim. Tiap tim terdapat dua pihak yaitu pihak *Problem Solver* dan *Listener*. Sang *Problem Solver* membaca masalah dengan nyaring, kemudian juga memperbincangkan penyelesaian masalah. Sang *Listener* mengikuti langkah-langkah yang dilakukan oleh *Problem Solver* menyimak masalah, bagaimana solusinya, serta berhak mengarahkan jawaban jika menemukan kesalahan pada *Problem Solver*.

Tiap tim diharapkan untuk menjawab beberapa masalah yang diberikan sesuai perannya yang didapat. Model ini lebih memfokuskan analisa penyelesaian yang bermanfaat dalam penuntasan masalah matematika dalam bentuk uraian serta ada penjelasan. *Problem Solver* berupaya membuat *Listener* paham dengan proses yang dipilihnya, sementara *Listener* berperan untuk mendorong *Problem Solver* agar terus berfikir maupun menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah dan juga dapat menyampaikan suatu saran.

Strategi *Quick On The Draw* adalah suatu pembelajaran yang mengutamakan pada kerja sama dan aktivitas peserta didik dalam mencari, menjawab dan menyampaikan informasi dari beberapa sumber dengan suasana permainan yang mengarah pada acuan kelompok dengan aktivitas kerja sama tim dengan kecepatan.

Strategi *Quick On The Draw* sangat erat sama ajang perlombaaan, dimana membutuhkan kerja sama. Ginnis mengutarakan bahwa Strategi ini sebuah riset untuk kerja sama tim dengan kecepatan. Kegiatan ini bertujuan mendapatkan kelompok mana yang berhasil menuntaskan satu set pertanyaan. Kegiatan pembelajaran dengan Strategi *Quick On The Draw* dapat membiasakan peserta didik belajar aktif dan tidak hanya duduk diam selama pembelajaran berlangsung. Strategi *Quick On The Draw* memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan pemahaman yang didorong oleh kecepatan aktivitas, membaca pertanyaan dengan hati-hati dan menjawab pertanyaan dengan tepat.

Untuk mengetahui lebih jelas pengaruh model pembelajaran TAPPS dengan strategi *Quick On The Draw* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dapat digambarkan melalui kerangka berpikir sebagai berikut:



**Gambar 1.1** Kerangka Pemikiran

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan *Thinking Aloud Pair Problem Solving* dengan *Quick On The Draw* yang menggunakan model *Direct Intruction*.

Adapun hipotesis statistiknya yaitu:

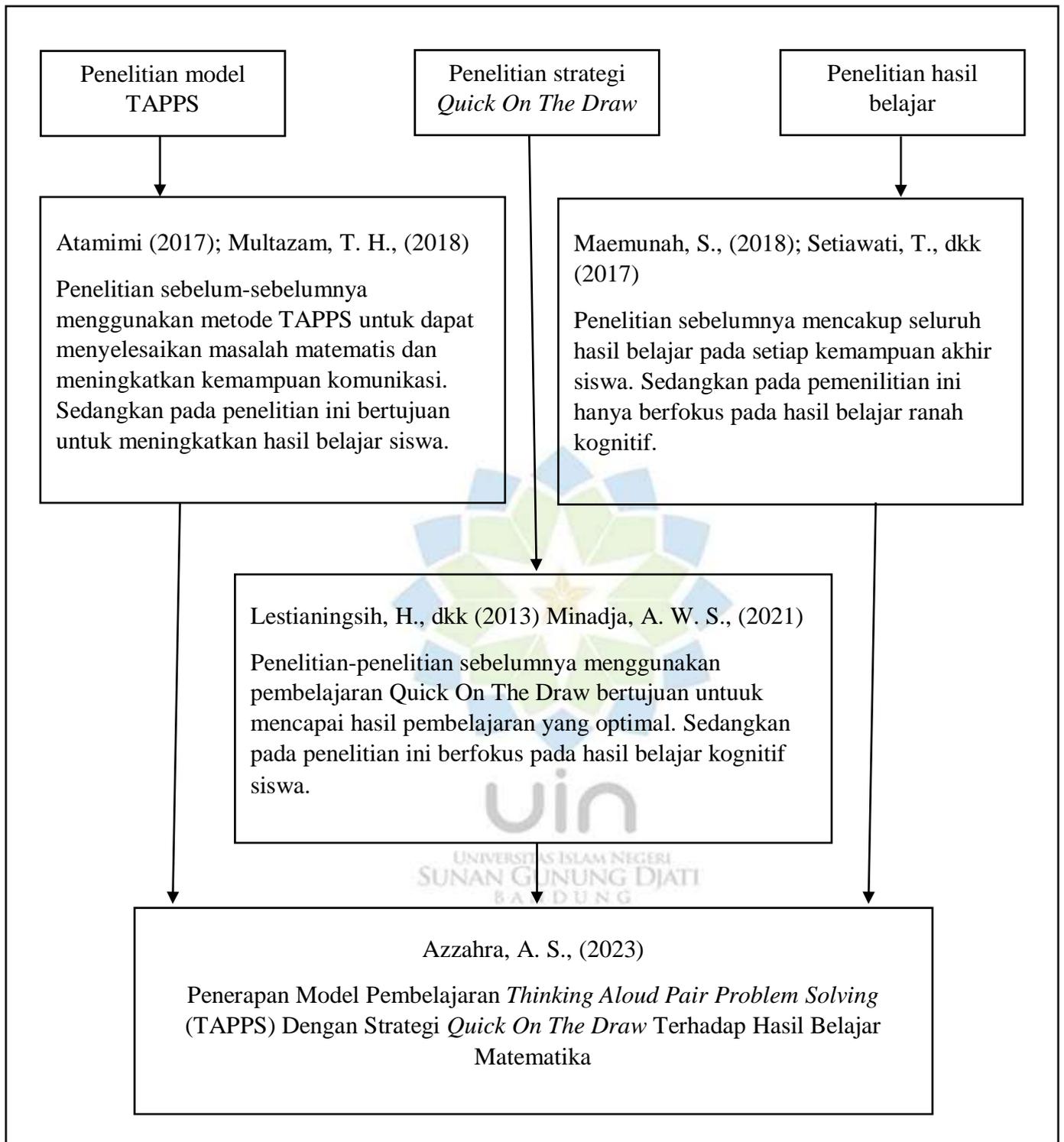
- $H_0: \mu_1 = \mu_2$  (tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan *Thinking Aloud Pair Problem Solving* dan *Quick On The Draw* dengan yang menggunakan *Direct Intruction*)
- $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$  (terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan *Thinking Aloud Pair Problem Solving* dan *Quick On The Draw* dengan yang menggunakan *Direct Intruction*)

## G. Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian mengenai model pembelajaran kolaboratif tipe *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) akan mengajari siswa tentang bagaimana mengidentifikasi informasi yang relevan dan mengaplikasikannya dalam solusi masalah. Hal itu sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Atamimi (2017) bahwa model TAPPS dapat meningkatkan kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari, kemampuan literasi matematika juga kemampuan berbahasa yang baik agar dapat menyelesaikan soal cerita. Selain itu, penelitian relevan yang dilakukan oleh T. Haris Multazam (2018) model TAPPS merupakan model yang tepat untuk mendorong peserta didik supaya aktif dalam pembelajaran, disebabkan karena adanya interaksi antara *Listener* dan *Problem Solver* yang mempunyai kemampuan heterogen.

Menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk lebih fokus dan cepat dalam mengerjakan sesuatu. Dengan strategi *Quick On The Draw* dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menuntut keaktifan peserta didik baik individu maupun dalam bentuk kelompok (Adji W. S. Minadja, 2021). Dapat meningkatkan peran aktif dalam pembelajaran mencari, menjawab, dan melaporkan hasil diskusi dalam sebuah nuansa permainan dan agar memahami konsep yang akan disampaikan (Hendika Lestiyarningsih, Hobri, & Arika Indah, 2013).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Tini Setiawati & Fitri Hilmiyati (2017) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila telah memiliki indikator hasil belajar sebagai berikut: 1) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi fungsi, baik secara individual maupun kelompok, dan 2) perilaku yang digariskan dalam indikator pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok (Siti Maemunah, 2018).



**Gambar 1.2** Posisi Penelitian ini diantara Penelitian Relevan