



**KEEFEKTIFAN MODEL *THINK PAIR SHARE*
BERBANTUAN MEDIA TANGRAM TERHADAP
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR BANGUN DATAR
SISWA KELAS V SD NEGERI RANDUGUNTING 7
KOTA TEGAL**

Skripsi

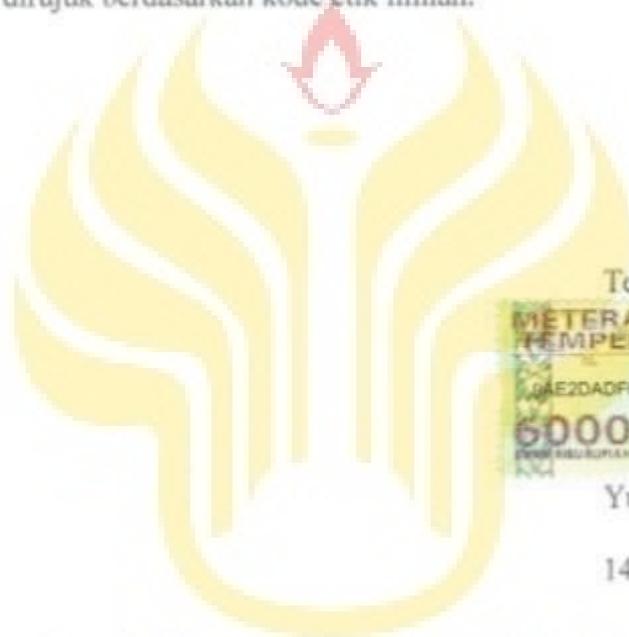
diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh
Yuli Maharani Bahari
1401412530

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan atau hasil karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Tegal, Mei 2016



Yuli Maharani Bahari

1401412530

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diuji ke sidang Panitia Ujian
Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

tempat : Tegal

hari, tanggal : Rabu, 15 Juni 2016

Dosen Pembimbing I



Drs. Yuli Witanto, M. Pd.

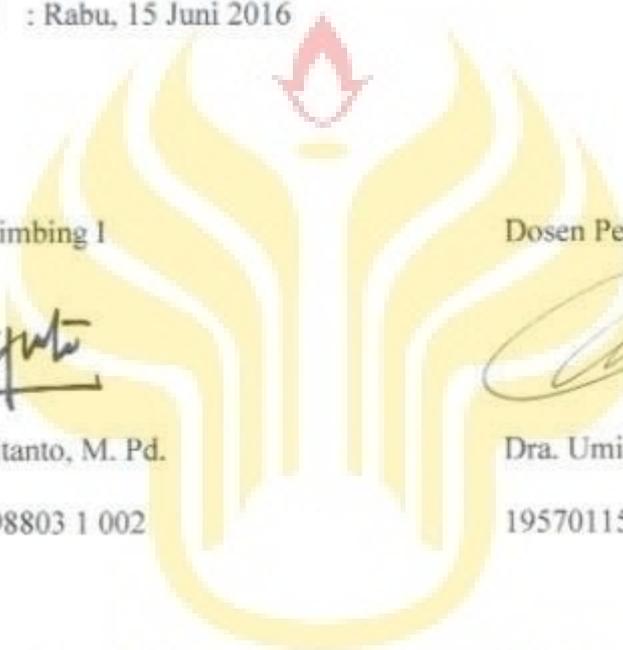
19640717 198803 1 002

Dosen Pembimbing II



Dra. Umi Setijowati, M. Pd.

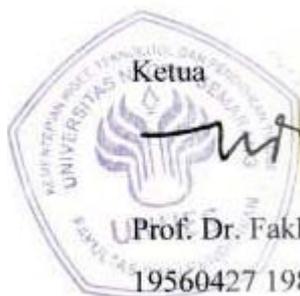
19570115 198403 1 002



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Think Pair Share* berbantuan Media Tangram terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Bangun Datar Siswa Kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal”, oleh Yuli Maharani Bahari 1401412530, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 28 Juni 2016.



Ketua

UProf. Dr. Fakhruddin, M.Pd.

19560427 198603 1 001

Panitia Ujian

Sekretaris

Drs. Utoyo, M. Pd.

19620619 198703 1 001

Dosen Penguji Utama

Dra. Marjuni, M. Pd.

19590110 198803 2 001

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dosen Penguji Anggota I

Dra. Umi Setijowati, M. Pd.

19570115 198403 1 002

Dosen Penguji Anggota II

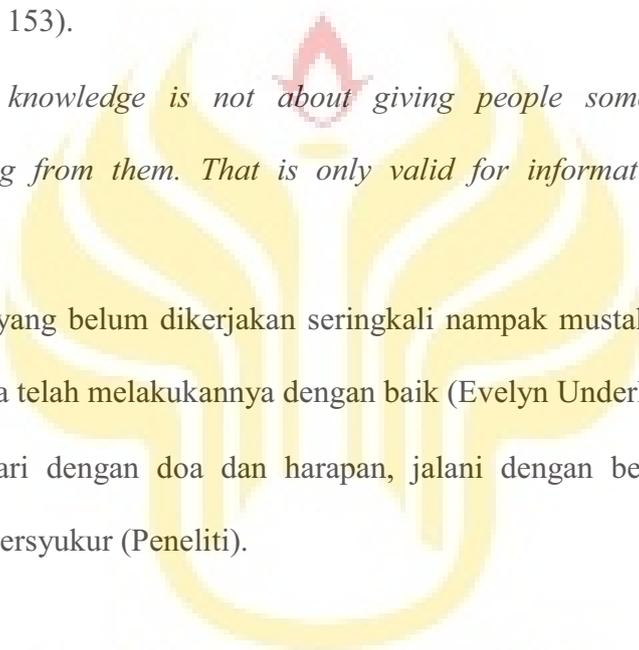
Drs. Yuli Witanto, M. Pd.

19640717 198803 1 002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- Hai orang-orang yang beriman! Mohonlah pertolongan kepada Allah dengan sabar dan shalat. Sungguh Allah beserta orang-orang yang sabar (Q.S. Al-Baqarah: 153).
- *Sharing knowledge is not about giving people something, or getting something from them. That is only valid for information sharing* (Peter Senge).
- Sesuatu yang belum dikerjakan seringkali nampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah melakukannya dengan baik (Evelyn Underhill).
- Awali hari dengan doa dan harapan, jalani dengan berusaha, dan akhiri dengan bersyukur (Peneliti).



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI

Persembahan:

Untuk Bapak Bawon Rumanta, Ibu
Siti Yani, dan Kakak Agustina
Rumayanti.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Think Pair Share* berbantuan Media Tangram terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Bangun Datar Siswa Kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal”.

Banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fatur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin pelaksanaan penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin menempuh pendidikan guru sekolah dasar.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal, yang telah memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti.
5. Drs. Yuli Witanto, M.Pd. dan Dra. Umi Setijowati, M.Pd., Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi yang sangat bermanfaat kepada peneliti demi terselesaikannya skripsi ini.
6. Ummu Nuroh, S.Pd.SD., Kepala Sekolah Dasar Negeri Randugunting 7 Kota Tegal yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.

7. Sisdiastuti, S.Pd., Kepala Sekolah Dasar Negeri Randugunting 2 Kota Tegal yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
8. Bapak/Ibu dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada peneliti.
9. Ratnawati, S.Pd.SD., guru kelas V SDN Randugunting 7 Kota Tegal yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
10. Susiasih, S.Pd.SD., guru kelas V SDN Randugunting 2 Kota Tegal yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
11. Arima, Amina, Aulia, Kinan, Tika, Wida, Bagus, Adit, Afrian, Rizka, Arjuna, Diska, Arif, Rendi, Yudhi, Tiara, Tiyas, Windy, Arini, Dinar, Esti, Rifa, sahabatku yang telah memberikan semangat kepada peneliti.
12. Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal angkatan 2012, yang telah membantu dan memberikan semangat kepada peneliti.
13. Pihak-pihak lain yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tegal, Mei 2016

Peneliti

ABSTRAK

Bahari, Yuli Maharani. 2016. *Keefektifan Model Think Pair Share berbantuan Media Tangram terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Bangun Datar Siswa Kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I. Drs. Yuli Witanto, M.Pd., II. Dra. Umi Setijowati, M.Pd.

Kata Kunci: aktivitas, hasil belajar, tangram, *Think Pair Share*

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memuat materi berupa konsep yang bersifat abstrak, sehingga sulit dipahami oleh siswa. Pada umumnya guru hanya menerapkan model konvensional dan jarang menggunakan media pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif dan kurang tertarik pada pembelajaran matematika. Hal tersebut berdampak pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran matematika, salah satunya yaitu dengan menerapkan model *Think Pair Share* (TPS) dengan berbantuan media tangram. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan model TPS berbantuan media tangram pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar kelas V.

Penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *non equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu 28 siswa kelas V SDN Randugunting 7 dan 29 siswa kelas V SDN Randugunting 2 Kota Tegal. Seluruh populasi dijadikan sampel karena peneliti menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara tidak terstruktur, observasi, dokumentasi, dan tes.

Pengujian hipotesis pertama (uji perbedaan) menggunakan rumus *independent sample t test*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa t_{hitung} data aktivitas belajar sebesar 7,086 dan t_{hitung} nilai hasil belajar sebesar 2,029. Dari hasil penghitungan, dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,086 > 2,004$ dan $2,029 > 2,004$). Apabila mengacu pada kriteria keputusan pengujian hipotesis, maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara aktivitas dan hasil belajar yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram dengan yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V. Untuk hipotesis kedua (uji keefektifan) menggunakan rumus *one sample t test*. Berdasarkan hasil pengujian menunjukkan bahwa t_{hitung} data aktivitas belajar sebesar 10,562 dan t_{hitung} nilai hasil belajar sebesar 3,033. Dari hasil penghitungan, dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,562 > 2,051$ dan $3,033 > 2,051$). Jadi dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Randugunting 7 pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar dengan model TPS berbantuan media tangram lebih tinggi daripada model konvensional.

DAFTAR ISI

	Halaman
Judul	i
Pernyataan Keaslian Tulisan	ii
Persetujuan Pembimbing.....	iii
Pengesahan	iv
Motto dan Persembahan.....	v
Prakata.....	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Bagan	xvi
Daftar Lampiran.....	xvii
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.5.1 Tujuan Umum	10
1.5.2 Tujuan Khusus	11

1.6	Manfaat Penelitian	12
1.6.1	Manfaat Teoritis.....	12
1.6.2	Manfaat Praktis	12
2.	KAJIAN PUSTAKA.....	14
2.1	Landasan Teori.....	14
2.1.1	Pengertian Belajar	14
2.1.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar	15
2.1.3	Pengertian Pembelajaran.....	17
2.1.4	Aktivitas Belajar	18
2.1.5	Hasil Belajar.....	20
2.1.6	Pengertian Matematika	21
2.1.7	Teori Belajar Matematika	22
2.1.8	Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	25
2.1.9	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	26
2.1.10	Model Pembelajaran Kooperatif.....	27
2.1.11	Model <i>Think Pair Share</i> (TPS).....	29
2.1.12	Model Konvensional.....	32
2.1.13	Media Pembelajaran.....	33
2.1.14	Media Tangram.....	34
2.1.15	Penerapan Model TPS berbantuan Media Tangram pada Materi Sifat-sifat Bangun Datar	36
2.2	Penelitian yang Relevan.....	38
2.3	Kerangka Berpikir.....	42

2.4	Hipotesis	44
3.	METODE PENELITIAN.....	47
3.1	Desain Penelitian	47
3.2	Populasi dan Sampel.....	48
3.2.1	Populasi.....	49
3.2.2	Sampel.....	49
3.3	Variabel Penelitian.....	50
3.3.1	Variabel Bebas	50
3.3.2	Variabel Terikat	50
3.4	Data Penelitian	51
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.5.1	Wawancara Tidak Terstruktur	52
3.5.2	Tes Hasil Belajar.....	53
3.5.3	Observasi.....	53
3.5.4	Dokumentasi	54
3.6	Instrumen Penelitian	55
3.6.1	Pengujian Validitas Instrumen.....	57
3.6.2	Pengujian Reliabilitas Instrumen.....	58
3.6.3	Tingkat Kesukaran	60
3.6.4	Daya Pembeda	61
3.7	Teknik Analisis Data.....	63
3.7.1	Deskripsi Data.....	63
3.7.2	Uji Prasyarat Analisis	65

3.7.3	Analisis Akhir	67
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	69
4.1	Pelaksanaan Pembelajaran	69
4.1.1	Kelas Eksperimen	69
4.1.2	Kelas Kontrol	75
4.2	Analisis Deskriptif Data Penelitian.....	80
4.2.1	Analisis Deskriptif Data Variabel Bebas	80
4.2.2	Analisis Deskriptif Data Variabel Terikat	81
4.3	Analisis Statistik Data Penelitian.....	88
4.3.1	Data Tes Awal.....	88
4.3.2	Data Aktivitas Belajar Siswa	94
4.3.3	Data Hasil Belajar Siswa	102
4.4	Pembahasan.....	111
5.	PENUTUP.....	117
5.1	Simpulan	117
5.2	Saran	118
5.2.1	Bagi Siswa	119
5.2.2	Bagi Guru.....	119
5.2.3	Bagi Sekolah	119
5.2.4	Bagi Peneliti.....	120
	DAFTAR PUSTAKA	121
	LAMPIRAN.....	125

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes Uji Coba (Bivariate)	58
3.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	59
3.3 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	61
3.2 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	62
4.1 Deskripsi Data Tes Awal	81
4.2 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal	82
4.3 Deskripsi Data Aktivitas Belajar	84
4.4 Paparan Data Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	84
4.5 Paparan Data Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	85
4.6 Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa.....	86
4.7 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa	86
4.8 Hasil Uji Normalitas Data Tes Awal.....	90
4.9 Hasil Uji Homogenitas Nilai Tes Awal.....	91
4.10 Hasil Uji Kesamaan Rata-rata Nilai Tes Awal.....	93
4.11 Hasil Uji Normalitas Data Aktivitas Belajar Siswa.....	95
4.12 Hasil Uji Homogenitas Data Aktivitas Belajar Siswa	96
4.13 Hasil Uji Hipotesis (Uji t) Data Aktivitas Belajar Siswa	99
4.14 Hasil Pengujian <i>One Sample t Test</i> Data Aktivitas Belajar Siswa	101
4.15 Hasil Uji Normalitas Nilai Hasil Belajar Siswa	103
4.16 Hasil Uji Homogenitas Nilai Hasil Belajar Siswa.....	105

4.17 Hasil Uji Hipotesis (Uji t) Nilai Hasil Belajar Siswa	107
4.18 Hasil Pengujian <i>One Sample t Test</i> Nilai Hasil Belajar Siswa	110



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Media Tangram.....	36
3.1 Desain Penelitian	47
4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen	82
4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Kontrol.....	83
4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen.	87
4.4 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol	87



DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	125
2. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol.....	126
3. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba.....	127
4. Silabus Pembelajaran	128
5. Silabus Pengembangan Kelas Eksperimen	129
6. Silabus Pengembangan Kelas Kontrol.....	136
7. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1	141
8. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1	146
9. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2	158
10. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2	162
11. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3	174
12. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3.....	178
13. Panduan Pelaksanaan Wawancara	188
14. Daftar Nilai Matematika Materi Sifat-sifat Bangun Datar Kelas V SD Negeri Randugunting 7 Tahun 2014/2015.....	190
15. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	192
16. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	194
17. Deskriptor Penilaian Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Materi Sifat-sifat Bangun Datar.....	196
18. Skor Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1	198

19. Skor Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2.....	199
20. Skor Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3.....	200
21. Skor Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1.....	201
22. Skor Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2.....	202
23. Skor Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3.....	203
24. Rekapitulasi Skor Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	204
25. Rekapitulasi Skor Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	205
26. Kisi-kisi Soal Uji Coba.....	206
27. Lembar Telaah Soal Pilihan Ganda.....	210
28. Soal Uji Coba.....	222
29. Analisis Butir Soal.....	238
30. Hasil Uji Validitas Soal.....	244
31. Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	249
32. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	251
33. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal.....	252
34. Kesimpulan Hasil Uji Coba.....	253
35. Kisi-kisi Soal Tes Awal dan Tes Akhir.....	254
36. Soal Tes Awal dan Tes Akhir.....	258
37. Daftar Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen.....	266
38. Daftar Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen.....	267
39. Daftar Nilai Tes Awal Kelas Kontrol.....	268
40. Daftar Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol.....	269

41. Rekap Pengamatan Model TPS berbantuan Media Tangram di Kelas Eksperimen	270
42. Rekap Pengamatan Model Konvensional di Kelas Kontrol.....	274
43. Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Merencanakan Pembelajaran menggunakan APKG I di Kelas Eksperimen.....	277
44. Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Melaksanakan Pembelajaran menggunakan APKG II di Kelas Eksperimen	280
45. Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Merencanakan Pembelajaran menggunakan APKG I di Kelas Kontrol	284
46. Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Melaksanakan Pembelajaran menggunakan APKG II di Kelas Kontrol.....	287
47. <i>Output</i> Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Data Aktivitas Belajar ...	291
48. <i>Output</i> Pengujian Hipotesis Data Aktivitas Belajar.....	292
49. <i>Output</i> Uji Normalitas, Homogenitas, dan Kesamaan Rata-rata Nilai Tes Awal.....	293
50. <i>Output</i> Uji Normalitas dan Homogenitas Nilai Hasil Belajar.....	295
51. <i>Output</i> Pengujian Hipotesis Nilai Hasil Belajar	296
52. Dokumentasi	297
53. Surat Penelitian	299

BAB 1

PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan kajian pertama dalam penelitian. Pendahuluan memuat tentang latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Penjelasan mengenai bab pendahuluan yaitu sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang paling penting bagi manusia, karena dengan pendidikan, manusia dapat mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya. Potensi tersebut mencakup pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan. Segala potensi yang dimiliki manusia perlu dikembangkan, sehingga akan membawa dampak positif bagi kemajuan bangsa di masa depan, sebagaimana tertuang dalam tujuan pendidikan nasional Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan potensi diri siswa dapat terwujud melalui suasana belajar dan proses pembelajaran

yang baik. Proses pembelajaran dapat berlangsung dalam lingkungan sekolah. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan mempunyai prioritas utama dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Hamalik (2015: 65) menjelaskan bahwa sekolah sebagai lembaga pendidikan berfungsi menciptakan lingkungan belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan pendidikan melalui penyusunan suatu program yang berupa kurikulum.

Kurikulum merupakan suatu program pendidikan yang disediakan oleh lembaga pendidikan bagi siswa. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 19 menyatakan bahwa “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kurikulum mempunyai peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab X Pasal 37 Ayat 1 menyatakan bahwa “kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan atau kejuruan, dan muatan lokal”. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu mata pelajaran pokok yang harus dikuasai siswa sekolah dasar yaitu mata pelajaran Matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar. Namun, sebagian besar siswa beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pemahaman siswa terhadap pelajaran Matematika dan kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Pada dasarnya, matematika merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan konsep-konsep yang abstrak, sehingga sulit dipahami oleh siswa.

Hudojo (1990) dalam Aisyah, dkk (2007: 1-1) menjelaskan bahwa “matematika berkenaan dengan ide (gagasan-gagasan), aturan-aturan, hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan konsep-konsep abstrak”. Susanto (2013: 183) menyatakan bahwa “matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu”. Lebih lanjut, Heruman (2014: 2) menjelaskan “dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu diberi penguatan, agar mengenal dan bertahan lama dalam memori siswa”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa matematika berhubungan dengan struktur dan konsep yang abstrak sehingga sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, dalam membelajarkan konsep-konsep abstrak matematika di sekolah dasar guru perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat agar konsep abstrak pada pembelajaran matematika lebih mudah dipahami oleh siswa. Mengingat karakteristik siswa sekolah dasar masih pada

tahap operasional konkret, tahap dimana anak belum dapat memahami suatu konsep matematika yang bersifat abstrak.

Menurut Piaget dalam Rifa'i dan Anni (2012: 34), karakteristik anak usia SD berada pada tahap operasional konkret dan operasional formal. Pada tahap operasional konkret, anak hanya dapat memahami sesuatu yang dapat dilihatnya secara nyata. Anak belum dapat memahami sesuatu yang abstrak. Akan tetapi pada tahap operasional formal, anak sudah dapat memahami sesuatu yang abstrak. Oleh karena itu, supaya konsep abstrak pada pembelajaran matematika lebih mudah dipahami oleh siswa, maka diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Selain media pembelajaran, komponen yang berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran yaitu model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan harus dapat menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Guru harus mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang efektif dan dapat mengaktifkan siswa yaitu model pembelajaran kooperatif.

Pada kenyataannya, proses pembelajaran matematika di sekolah dasar sering kali muncul suatu permasalahan, yaitu guru belum menerapkan model pembelajaran kooperatif. Guru masih menggunakan model konvensional yaitu ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas, tanpa mengadakan variasi dalam pembelajaran. Siswa tidak diberi kesempatan untuk mengalami secara langsung pengalaman sesuai materi yang dijelaskan. Guru juga jarang menggunakan media

pembelajaran yang dapat mengkonkretkan konsep-konsep abstrak dalam matematika. Hal tersebut membuat siswa mengalami kesulitan memahami materi, dapat pula menyebabkan kebosanan serta memengaruhi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang belum maksimal.

Keadaan yang demikian terjadi dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, pada hari Selasa, 5 Januari 2016, diperoleh keterangan bahwa terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan pada pembelajaran matematika. Siswa cenderung pasif dan kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran matematika, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang belum maksimal. Hal ini ditunjukkan dari data nilai matematika kelas V materi sifat-sifat bangun datar tahun ajaran 2014/2015 belum maksimal. Dari jumlah keseluruhan 31 siswa, terdapat 7 siswa atau 22,5% yang belum mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan suatu upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran matematika kearah yang lebih baik. Guru harus mampu memilih dan menggunakan model serta media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, mengaktifkan dan melibatkan siswa dalam kegiatan belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan. Salah satu model dan media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar yaitu

model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media tangram.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa untuk belajar dalam kelompok-kelompok. Shoimin (2014: 45) menjelaskan bahwa “pembelajaran *cooperative learning* adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu dalam mengontruksi konsep dan menyelesaikan persoalan”. Parker (1994) dalam Huda (2014a: 29) mendefinisikan bahwa “kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran di mana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran kooperatif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dan bekerja sama saling membantu dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe atau jenis model, salah satunya adalah model TPS. Menurut Huda (2014b: 206) “TPS merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan pertama kali oleh Profesor Frank Lyman di Univesity of Maryland”. Model TPS memberikan siswa waktu untuk berpikir dan merespon serta saling bantu satu sama lain. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat bekerja sama, saling membantu, dan saling bergantung pada kelompok secara kooperatif. Manfaat dari model pembelajaran kooperatif tipe TPS yang dikemukakan oleh Huda (2014b: 206) antara lain “memungkinkan

siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain, mengoptimalkan partisipasi siswa, memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain”.

Selain menggunakan model yang dapat mengaktifkan siswa, guru juga perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat agar konsep abstrak pada pembelajaran matematika lebih mudah dipahami oleh siswa. Media tangram dapat dijadikan sebagai media sekaligus permainan edukatif yang menarik dan menyenangkan. Menurut Karim dkk (2011: 1.29) “tangram merupakan permainan orang-orang Cina kuno, ribuan tahun yang lalu. Tangram adalah suatu himpunan yang terdiri dari tujuh bangun geometri datar yang dapat dipotong dari suatu persegi”. Media tangram dapat digunakan untuk mengenalkan bentuk bangun geometri datar pada siswa. Bangun datar tersebut adalah persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, belah ketupat, layang-layang, dan jajar genjang. Masing-masing bangun datar memiliki sifat. Selain harus mengenal namanya, siswa juga harus memahami sifat-sifat yang dimiliki setiap bangun datar.

Seperti yang sudah dipaparkan di atas, model TPS berbantuan media tangram dirasa sangat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta mengurangi kebosanan pada diri siswa. Siswa dilibatkan untuk menemukan dan membentuk bangun datar melalui potongan bangun datar pada media tangram sehingga siswa dapat mengenal bentuk dan nama bangun datar serta mampu memahami sifat-sifat bangun datar. Pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna bagi siswa karena siswa terlibat dalam proses penemuan bagi pengetahuan mereka.

Penelitian mengenai model TPS pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, salah satunya yaitu penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Pertiwi pada tahun 2011 dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) Berbasis Investigasi berbantuan CD Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Materi Pokok Bidang Datar Siswa Kelas VII Semester 2 Tahun 2009/2010”. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan model TPS berbantuan CD pembelajaran efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VII materi pokok bidang datar.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Keefektifan Model *Think Pair Share* berbantuan Media Tangram terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Bangun Datar Siswa Kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut.

- (1) Pembelajaran masih menerapkan model pembelajaran konvensional yakni pembelajaran yang menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas, sehingga pembelajaran menjadi monoton.
- (2) Proses pembelajaran matematika masih berpusat pada guru.
- (3) Siswa cenderung pasif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika.
- (4) Media pembelajaran yang digunakan kurang variatif.

- (5) Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar belum memperoleh hasil yang maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti perlu menentukan pembatasan masalah untuk kefokuskan penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah penelitian perlu dibatasi sebagai berikut.

- (1) Subyek penelitian hanya terbatas pada siswa kelas V SD.
- (2) Materi yang digunakan dalam penelitian hanya terbatas pada materi sifat-sifat bangun datar.
- (3) Model dan media yang digunakan dalam penelitian hanya terbatas pada model TPS berbantuan media tangram.
- (4) Variabel yang akan diteliti dalam penelitian hanya terbatas pada aktivitas dan hasil belajar siswa.
- (5) Penelitian hanya menguji keefektifan model TPS berbantuan media tangram.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- (1) Apakah terdapat perbedaan antara aktivitas belajar yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram dengan yang menggunakan model

konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal?

- (2) Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram dengan yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal?
- (3) Apakah aktivitas belajar yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram lebih tinggi daripada yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal?
- (4) Apakah hasil belajar yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram lebih tinggi daripada yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mencakup tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dan tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum adalah tujuan yang bersifat umum. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui keefektifan model TPS berbantuan media tangram terhadap aktivitas dan hasil belajar matematika khususnya materi sifat-sifat bangun datar di kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus merupakan tujuan yang bersifat khusus atau fokus tujuan yang ingin dicapai. Tujuan khusus penelitian ini yaitu:

- (1) Untuk mengetahui perbedaan antara aktivitas belajar siswa yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram dengan yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal.
- (2) Untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram dengan yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal.
- (3) Untuk mengetahui apakah aktivitas belajar siswa yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram lebih tinggi daripada yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal.
- (4) Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram lebih tinggi daripada yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis dan manfaat praktis dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis merupakan manfaat yang dapat diambil bersifat secara teori. Manfaat teoritis dari penelitian ini antara lain.

- (1) Memberi informasi mengenai penerapan model TPS berbantuan media tangram pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar kelas V sekolah dasar.
- (2) Sebagai referensi bagi guru dan peneliti lain untuk menerapkan model TPS berbantuan media tangram dalam pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar kelas V sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik bagi siswa, guru, maupun sekolah. Manfaat praktis dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1.6.2.1 Bagi Siswa

- (1) Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal.
- (2) Memudahkan siswa dalam memahami materi sifat-sifat bangun datar pada siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal, sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

1.6.2.2 Bagi Guru

- (1) Memberi referensi tentang model TPS dan media tangram dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal.
- (2) Membantu meningkatkan *performance* guru dalam pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak sekolah dalam memperbaiki pembelajaran matematika serta menambah inovasi dalam penggunaan model TPS berbantuan media tangram, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar di kelas V Sekolah Dasar Negeri Randugunting 7 Kota Tegal.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

Dalam kajian pustaka ini dibahas mengenai landasan teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis tindakan. Berikut ini merupakan uraian dari aspek-aspek tersebut.

2.1 Landasan Teori

Pada bagian ini dibahas mengenai teori-teori yang relevan dengan penelitian ini. Landasan teori dalam penelitian ini meliputi: pengertian belajar; faktor-faktor yang memengaruhi belajar; pengertian pembelajaran; aktivitas belajar; hasil belajar; pengertian matematika; teori belajar matematika, pembelajaran matematika di sekolah dasar; karakteristik siswa sekolah dasar; model pembelajaran kooperatif; model pembelajaran TPS (pengertian, langkah-langkah, kekurangan dan kelebihan model TPS); model konvensional; media pembelajaran; media tangram; serta penerapan model TPS berbantuan media tangram pada materi sifat-sifat bangun datar.

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh setiap manusia dan berlangsung seumur hidup. Menurut Gagne dan Berliner (1983) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 66) “belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman”. Melalui pengalaman, manusia

mengalami proses belajar yang dapat mengubah perilakunya menjadi lebih baik. Pengalaman tersebut diperoleh dalam interaksinya dengan lingkungan.

Siregar dan Nara (2014: 5) yang menyatakan bahwa “belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan”. Perubahan tingkah laku terjadi karena hasil pengalaman manusia dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Hal tersebut didukung oleh Slameto (2010: 2) yang menjelaskan bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang belajar. Jadi, seseorang dapat dikatakan belajar apabila dalam dirinya terjadi perubahan tingkah laku.

2.1.2 Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2010: 54), faktor yang memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

2.1.2.1 Faktor Intern

Faktor intern terdiri dari tiga faktor, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

- (1) Faktor jasmaniah, merupakan faktor yang berkaitan dengan kesehatan dan keadaan fisik tubuh. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya.

Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu. Keadaan fisik tubuh seseorang yang cacat juga memengaruhi belajar.

- (2) Faktor psikologis, terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Intelegensi mempunyai pengaruh besar terhadap kemajuan belajar. Begitu juga dengan perhatian, minat, bakat, dan motif. Siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik apabila mempunyai motif untuk memperhatikan pelajaran yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Selain itu, siswa akan lebih berhasil dalam belajarnya apabila ada kematangan dan kesiapan dalam dirinya.
- (3) Faktor kelelahan, ada dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani dapat dilihat dari lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Selanjutnya, kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan.

2.1.2.2 Faktor Ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

- (1) Faktor keluarga, dapat berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, dan suasana rumah. Keterlibatan orang tua dalam pendidikan sekolah mempunyai pengaruh yang positif bagi anak.
- (2) Faktor sekolah, mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, serta metode belajar dan tugas rumah.

- (3) Faktor masyarakat, sangat berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat, seperti: kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi belajar yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor ekstern yang terdiri dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan kerjasama antara orang tua, sekolah, dan masyarakat agar anak dapat memperoleh hasil belajarnya secara optimal.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya terjadi interaksi antara guru dan siswa. Siddiq, dkk (2008:1-9) menyatakan:

Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru untuk membelajarkan siswa yang belajar. Pembelajaran merupakan tugas yang dibebankan kepada guru, karena guru merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk membantu siswa dalam belajar.

Gagne (1981) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 158) menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal siswa yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar”. Pembelajaran dirancang oleh guru untuk mendukung terjadinya proses belajar mengajar. Pembelajaran merupakan perpaduan beberapa komponen pembelajaran. Hamalik (2005) dalam Siddiq, dkk (2008: 1-16) menjelaskan bahwa “ada tujuh komponen dalam pembelajaran dimana satu dengan yang lain saling terintegrasi”. Tujuh komponen pembelajaran

tersebut meliputi: (1) tujuan pendidikan, (2) siswa, (3) guru, (4) materi pelajaran, (5) metode pembelajaran, (6) media pembelajaran, serta (7) evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang dirancang oleh guru untuk mendukung terjadinya proses belajar mengajar. Pembelajaran merupakan perpaduan beberapa komponen pembelajaran. Komponen satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan saling bekerjasama dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.4 Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar memegang peranan penting dalam proses belajar siswa. Hamalik (2015: 171) menjelaskan bahwa “pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar siswa atau siswa melakukan aktivitas sendiri”. Pembelajaran yang efektif lebih banyak melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Suhana (2014: 21-2) menjelaskan bahwa “proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis siswa, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor”.

Bentuk aktivitas belajar siswa tercermin dalam kegiatan yang dilakukan siswa baik fisik maupun psikis. Dierich (1979) dalam Hamalik (2015: 172) menjelaskan klasifikasi aktivitas belajar siswa yang dikelompokkan menjadi delapan kegiatan, yaitu (1) kegiatan visual; (2) kegiatan lisan; (3) kegiatan

mendengarkan; (4) kegiatan menulis; (5) kegiatan menggambar; (6) kegiatan metrik; (7) kegiatan mental; dan (8) kegiatan emosional.

Sudjana (2014: 61) menyatakan “penilaian proses belajar-mengajar terutama adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar-mengajar”. Keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal: (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) terlibat dalam pemecahan masalah; (3) bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; (5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; (6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya; (7) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis; (8) kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Poerwanti dkk (2008: 7-7) menjelaskan bahwa sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas dapat diukur dengan menetapkan tingkat keberhasilan proses belajar siswa yaitu kurang aktif, cukup aktif, dan aktif. Siswa dikatakan kurang aktif jika skor keaktifan siswa kurang dari 35, siswa dikatakan cukup aktif jika skor keaktifan siswa lebih dari 35 dan kurang dari 70, dan siswa dikatakan aktif jika skor keaktifan siswa lebih dari 70.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar siswa melibatkan aktivitas fisik dan motorik yang memiliki peranan penting bagi siswa dan terbagi menjadi delapan kelompok

utama. Siswa yang mengalami proses belajar melalui berbagai aktivitas yang dilakukan sendiri akan mendapatkan pengetahuan yang bermakna, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2.1.5 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku individu yang mengalami proses belajar. Rifa'i dan Anni (2012: 69) menyatakan “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa”. Apabila siswa mempelajari tentang suatu konsep, maka perubahan tingkah laku yang diperoleh adalah penguasaan tentang suatu konsep. Dengan demikian, siswa dapat dikatakan memperoleh hasil dari proses belajarnya.

Siddiq, dkk (2008: 1-5) menyatakan bahwa “hasil belajar akan nampak pada perubahan perilaku individu yang mengalami proses belajar. Seseorang yang belajar akan mengalami perubahan perilaku dalam dirinya sebagai akibat dari kegiatan belajarnya”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Apabila siswa belajar dengan baik, maka akan memperoleh hasil belajar yang baik pula.

Bloom dalam Rifa'i dan Anni (2012: 70-73) menyebutkan bahwa hasil belajar siswa mencakup tiga ranah belajar, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*). Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap,

aktivitas, dan nilai. Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi obyek, dan koordinasi syaraf.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan merupakan suatu perubahan yang diperoleh dari kegiatan belajar. Perubahan ini meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan dan kemahiran intelektual seseorang. Aspek afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, aktivitas, dan nilai. Aspek psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik.

2.1.6 Pengertian Matematika

Menurut Nasution (1980) dalam Karso, dkk (2009: 1.39), “istilah matematika berasal dari bahasa Yunani, *mathein* dan *mathenein* yang berarti mempelajari, namun diduga kata itu ada hubungannya dengan kata Sanskerta, *medha* atau *widya* yang artinya kepandaian, ketahuan atau intelegensia”. Selanjutnya, pengertian matematika menurut Sutawijaya (1997) dalam Aisyah, dkk (2007: 1-1) “matematika mengkaji benda abstrak yang disusun dalam suatu sistem aksiomatis dengan menggunakan simbol (lambang) dan penalaran deduktif”.

Menurut Hudojo (1990) dalam Aisyah, dkk (2007: 1-1) “matematika berkenaan dengan ide, aturan-aturan, hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan konsep-konsep abstrak”. Matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logis dan berhubungan dengan konsep-konsep abstrak. Hal tersebut didukung oleh Susanto (2013: 183) yang menyatakan bahwa “matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi

simbol-simbol, sehingga konsep matematika harus dipahami dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu”.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai matematika maka dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logis dan masalah yang berhubungan dengan konsep abstrak. Matematika mengkaji benda abstrak yang disusun dalam suatu sistem aksiomatis dengan menggunakan simbol atau lambang serta penalaran deduktif. Matematika memberikan pengetahuan dan kemampuan kepada manusia untuk berpikir logis, analitis, dan kreatif dalam memecahkan persoalan.

2.1.7 Teori Belajar Matematika

Aisyah, dkk (2007: 1-1) menjelaskan bahwa hal yang paling mendasar bagi guru matematika dalam menanamkan pemahaman dalam belajar matematika utamanya yaitu bagaimana menanamkan pengetahuan konsep-konsep dasar dan pengetahuan prosedural. Hubungan antara konseptual dan prosedural sangat penting. Pengetahuan konseptual mengacu pada pemahaman konsep, sedangkan pengetahuan prosedural mengacu pada keterampilan prosedur menyelesaikan soal-soal matematika. Aisyah, dkk (2007: 1-1) menjelaskan “salah satu untuk dapat memahami konsep-konsep dan prosedural, guru perlu mengetahui berbagai jenis teori belajar matematika”. Teori-teori belajar matematika diperlukan untuk memudahkan guru dalam mengajarkan matematika kepada siswa. Teori belajar matematika antara lain dikemukakan oleh Bruner, Dienes, dan Van Hiele.

Bruner (1960) dalam Aisyah, dkk (2007: 1-6) menyatakan bahwa ada tiga tahap perkembangan kognitif, yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap

simbolik. Pada tahap enaktif, siswa secara langsung terlibat dalam memanipulasi benda-benda konkret atau mengalami situasi nyata. Pada tahap ikonik, siswa tidak secara langsung memanipulasi benda konkret seperti yang dilakukan siswa dalam tahap enaktif. Pengetahuan yang diperoleh siswa direpresentasikan dalam bentuk bayangan visual (*visual imagery*), gambar, atau diagram sesuai dengan situasi nyata pada tahap enaktif. Pada tahap simbolik, siswa mampu menggunakan notasi tanpa ketergantungan pada benda konkret atau situasi nyata seperti pada tahap sebelumnya. Pembelajaran direpresentasikan dalam bentuk simbol-simbol abstrak, lambang-lambang matematika, maupun lambang-lambang abstrak lainnya.

Teori belajar Dienes menekankan pada penanaman konsep-konsep matematika melalui permainan. Dengan demikian, teori belajar Dienes sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran matematika, karena dapat membangkitkan dan membuat siswa senang dalam belajar. Dienes (1992) dalam Aisyah, dkk (2007: 2-8) membagi tahap-tahap belajar, meliputi: (a) permainan bebas (*free play*), (b) permainan yang menggunakan aturan (*games*), (c) permainan kesamaan sifat (*searching for communalities*), (d) permainan representasi (*representation*), (e) permainan dengan simbolisasi (*symbolization*), serta (f) permainan dengan formalisasi (*formalization*).

Tahap permainan bebas (*free play*), merupakan tahap belajar konsep yang aktifitasnya tidak tersruktur dan tidak diarahkan. Pada tahap permainan yang menggunakan aturan (*games*), siswa sudah mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat dalam konsep tertentu. Pada tahap permainan kesamaan sifat (*searching for communalities*), siswa diarahkan dalam kegiatan menemukan

sifat-sifat kesamaan dalam permainan yang sedang diikuti. Pada tahap permainan representasi (*representation*), siswa menentukan representasi konsep-konsep tertentu. Pada tahap permainan dengan simbolisasi (*symbolization*), diperlukan kemampuan merumuskan representasi dari setiap konsep-konsep dengan menggunakan simbol matematika atau melalui perumusan verbal. Pada tahap permainan dengan formalisasi (*formalization*), siswa dituntut untuk mengurutkan sifat-sifat konsep dan kemudian merumuskan sifat-sifat baru konsep tersebut.

Hiele (1964) dalam Aisyah, dkk (2007: 4-2) menyatakan bahwa terdapat 5 tahap pemahaman geometri, yaitu: (1) tahap pengenalan, tahap dimana siswa baru mengenal bangun geometri tetapi belum dapat menyebutkan sifat dari bangun-geometri yang dikenalnya itu; (2) tahap analisis, dimana siswa sudah dapat memahami sifat-sifat bangun geometri tetapi belum memahami hubungan antarbangun geometri; (3) tahap pengurutan, dimana siswa sudah memahami pengurutan bangun-geometri; (4) tahap deduksi, dimana siswa dapat mengambil kesimpulan secara deduktif; (5) tahap keakuratan, dimana siswa sudah memahami betapa pentingnya ketepatan dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian.

Berdasarkan penjelasan mengenai teori belajar matematika di atas dapat disimpulkan bahwa ketiga teori belajar tersebut sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media tangram. Pertama, teori belajar Bruner yang membagi tahapan belajar menjadi tiga, yaitu tahap enaktif, ikonik, dan simbolik. Kedua, teori belajar Dienes diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan bentuk permainan interaktif, sehingga siswa

menjadi aktif dan senang dalam belajar. Ketiga, teori belajar Hiele juga sesuai dengan media tangram yang digunakan dalam penelitian ini. Siswa mengenal macam-macam bentuk bangun datar dan mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar menggunakan media tangram.

2.1.8 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang dirancang dengan tujuan memberikan pengetahuan kepada siswa tentang bahan matematika yang dipelajari. Aisyah, dkk (2007: 1-3) menjelaskan “mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama”. Pembelajaran matematika diharapkan dapat melatih siswa dalam memecahkan suatu persoalan matematis.

Menurut Aisyah, dkk (2007: 1-4), tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan, dan pernyataan matematika; (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang pendekatan matematika, menyelesaikan pendekatan, dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas

keadaan atau masalah; (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan aktivitas dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya konsep matematika merupakan konsep yang abstrak yang sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat mengkonkretkan konsep dan materi matematika yang abstrak sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi.

2.1.9 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Kurnia (2007: 1-22) karakteristik perkembangan siswa SD berada pada periode atau masa anak akhir dengan rentang usia 6-12 tahun. Karakteristik siswa SD senang bermain dalam kelompoknya dengan melakukan permainan yang konstruktif dan olahraga. Siswa senang permainan olahraga, menjelajah daerah-daerah baru, mengumpulkan benda-benda tertentu, menikmati hiburan.

Tahap-tahap perkembangan menurut Piaget dalam Rifa'i dan Anni (2012: 32-5), “mencakup tahap sensorimotorik (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11-15 tahun)”. Berdasarkan tahap perkembangan kognitif menurut Piaget tersebut, maka siswa SD berada pada tahap operasional konkret dan operasional formal. Pada tahap operasional konkret, anak mampu mengoperasionalkan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkret. Pada tahap operasional formal anak sudah

mampu berpikir abstrak, idealis dan logis. Anak sudah mampu menyusun rencana untuk memecahkan masalah dan secara sistematis menguji solusinya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa secara umum, karakteristik yang menonjol pada siswa sekolah dasar adalah senang bermain, selalu bergerak, serta bekerja atau bermain dalam kelompok. Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar perlu menggunakan model dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Model dan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak, karena pada dasarnya siswa SD kelas V masih berada pada tahap operasional konkret.

2.1.10 Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran sangat diperlukan bagi seorang guru untuk menyusun langkah-langkah pembelajaran. Menurut Soekamto dalam Hamruni (2012: 5) menjelaskan bahwa “model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu”. Apabila proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Suprijono (2015: 65) menjelaskan “model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial”. Fungsi model pembelajaran menurut Trianto (2014: 52) “adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran”. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa

model pembelajaran dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Majid (2013: 174) menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Nurhayati (2002) dalam Majid (2013: 175) menjelaskan “pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi”. Proses belajar yang kooperatif menuntut siswa untuk belajar bekerja sama dan membantu sesama anggota untuk belajar.

Pembelajaran kooperatif mempunyai ciri atau karakteristik tertentu. Menurut Ibrahim dkk (2000) dalam Majid (2013: 176) ciri atau karakteristik tersebut yaitu (1) siswa bekerja dalam kelompok untuk memiliki keterampilan belajar; (2) kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki keterampilan tinggi, sedang, dan rendah; (3) apabila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda; (4) penghargaan lebih berorientasi pada kelompok daripada individu.

Ada unsur-unsur penting dalam pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan secara asal-asalan. Unsur-unsur penting tersebut dikemukakan oleh Suprijono (2015: 48), yaitu: (1) anggota kelompok harus merasakan sebagai bagian yang tidak terpisah dari anggota yang lain; (2) anggota kelompok menyadari bahwa mereka memiliki satu tujuan yang sama; (3) anggota kelompok menyadari masalah yang dihadapi

adalah masalah bersama yang harus dipecahkan; (4) keberhasilan maupun kegagalan adalah hasil yang harus diterima sebagai hasil kerja tim bukan individual; dan (5) semua anggota kelompok harus berbicara satu sama lain dan terlibat dalam diskusi untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Penerapan model pembelajaran kooperatif yang baik harus memiliki ciri-ciri dan memenuhi lima unsur yang dijelaskan di atas. Apabila kelima unsur tersebut dilaksanakan dengan baik, maka akan menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

2.1.11 Model *Think Pair Share* (TPS)

Pada sub bab ini akan dibahas beberapa teori. Teori-teori tersebut meliputi pengertian, langkah-langkah, kekurangan dan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TPS.

2.1.11.1 *Pengertian Model TPS*

Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak tipe. Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu TPS. TPS merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Profesor Frank Lyman dari Universitas Maryland. Shoimin (2014: 208) mengemukakan bahwa “model TPS merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang memberi siswa waktu untuk berpikir dan merespon serta saling bantu satu sama lain”. Pembelajaran dengan model ini dapat melatih siswa untuk berani berpendapat dan menghargai pendapat teman.

Azlina (2010: 24) menyatakan bahwa “*Think Pair Share used to increase participation by allowing a group of collaborators to interact and share ideas, which can lead to the knowledge building among them*”. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa Think Pair Share digunakan untuk meningkatkan partisipasi dalam kelompok kolaborasi untuk berinteraksi dan membagikan pendapat sehingga dapat membangun pengetahuan mereka.

Pembelajaran TPS mempunyai beberapa komponen, menurut Shoimin (2014: 210) komponen tersebut, tahap pertama, yaitu *think* (berpikir), guru memberikan suatu persoalan atau masalah kepada siswa untuk dipikirkan sendiri. Tahap kedua, *pair* (berpasangan), setelah siswa berpikir kemudian siswa mendiskusikan hasil pemikirannya secara berpasangan untuk menyatukan pendapat masing-masing siswa. Tahap ketiga, *share* (berbagi), pada tahap ini pasangan-pasangan siswa diminta untuk membagi hasil diskusinya kepada seluruh kelas.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TPS ini membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Selain itu, model TPS ini dapat melatih siswa untuk berani berpendapat dan menghargai pendapat teman. Komponen dalam pembelajaran model TPS yaitu tahap berpikir, berpasangan, dan berbagi.

2.1.11.2 Langkah-langkah Model TPS

Langkah-langkah model TPS menurut Shoimin (2014: 211) yaitu sebagai berikut.

(1) Langkah 1: Berpikir (*thinking*)

Guru mengajukan pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, dan meminta siswa menggunakan waktu beberapa menit untuk berpikir sendiri jawaban dari permasalahan yang diberikan. Siswa membutuhkan penjelasan bahwa berbicara atau mengerjakan bukan bagian berpikir.

(2) Langkah 2: Berpasangan (*pairing*)

Selanjutnya guru meminta siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh. Interaksi selama diskusi ini dapat menyatukan jawaban dari permasalahan yang diberikan. Secara normal guru memberi waktu tidak lebih dari empat atau lima menit untuk berpasangan.

(3) Langkah 3: Berbagi (*sharing*)

Pada langkah akhir, guru meminta pasangan-pasangan untuk berbagi dengan keseluruhan kelas yang telah mereka bicarakan. Hal ini efektif untuk berkeliling ruangan dari pasangan satu ke pasangan lain dan melanjutkan sampai sekitar sebagian pasangan mendapat kesempatan untuk melaporkan.

2.1.11.3 Kelebihan dan Kekurangan Model TPS

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Begitu pula dengan model TPS. Kelebihan model ini menurut Huda (2014a: 136) antara lain, “memungkinkan siswa untuk bekerja sendiri dan bekerjasama dengan orang lain, mengoptimalkan partisipasi siswa, memberi kesempatan sedikitnya delapan kali lebih banyak kepada setiap siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain, bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas”. Sedangkan kekurangan model TPS menurut Shoimin (2014:

212) antara lain, “lebih banyak kelompok yang akan melapor dan perlu dimonitor, lebih sedikit ide yang muncul, jika ada masalah tidak ada penengah”.

2.1.12 Model Konvensional

Susanto (2013: 192) menyatakan bahwa “penerapan model pembelajaran konvensional antara lain ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas atau pekerjaan rumah (PR) menyebabkan siswa tidak berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran”. Model pembelajaran konvensional lebih menekankan pada latihan pengerjaan soal atau *drill*, prosedural, dan banyak menggunakan rumus dan algoritme sehingga siswa dilatih mengerjakan soal seperti mekanik atau mesin.

Lebih lanjut, Susanto (2013: 192) menjelaskan mengenai model pembelajaran konvensional, “kegiatan rutin yang terjadi di kelas menggunakan model pembelajaran konvensional ini adalah siswa menyimak penjelasan guru dalam memberikan contoh dan menyelesaikan soal di papan tulis, kemudian meminta siswa bekerja sendiri dalam buku teks atau lembar kerja siswa yang telah disediakan”. Hal ini memberikan konsekuensi, jika siswa diberi soal yang berbeda dengan soal latihan mereka mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugasnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model konvensional merupakan model yang menekankan pada metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian latihan soal. Model konvensional membuat siswa tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

2.1.13 Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014: 3) “kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar”. Asra, dkk (2007: 5-5) menyatakan bahwa “kata media dalam media pembelajaran secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan suatu kegiatan belajar”. Menurut Siddiq, dkk (2008: 1-36) “media pembelajaran adalah segala bentuk perantara atau pengantar penyampaian pesan dalam proses komunikasi pembelajaran”. Dalam pembelajaran, media memegang peranan sebagai alat yang diharapkan dapat mendorong belajar lebih efektif.

Menurut Asra, dkk (2007: 5-6), secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra; (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya; serta (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan definisi media pembelajaran menurut para ahli maka dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar yang digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan penyampaian materi agar dapat dipahami siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

2.1.14 Media Tangram

Pembelajaran yang aktif dapat diciptakan melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang aktif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan. Menurut Wirasto (1983) dalam Aisyah, dkk (2007: 2-34) media tangram memiliki pengaruh yang tinggi untuk anak SD, karena dengan media tersebut anak menjadi aktif. Aktivitas yang dilakukan anak dalam bermain tangram ini, yaitu menggantung, menyusun, dan menggambar bangun datar. Selain itu, melalui media tangram anak dapat memperdalam pemahaman bentuk-bentuk dan struktur bangun datar sehingga dapat meningkatkan kreatifitas anak. Hal tersebut didukung oleh Bohning dan Althouse (1997: 239-40) menyatakan:

Experiences with tangrams actively involve children as they develop the skills of a geometry vocabulary, shape identification, classification, and discovering the relationships between and among the seven pieces. Such early experiences are especially important for young children for recognizing and appreciating geometry in their natural world. Tangramming demands maximum involvement; children are challenged to arrange and rearrange the seven pieces. This creates high interest.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pengalaman dengan tangram secara aktif melibatkan anak-anak seperti mengembangkan kemampuan mereka dalam kosa kata geometri, mengidentifikasi bentuk, mengklasifikasi, dan menemukan hubungan antara tujuh bentuk bangun yang ada dalam tangram. Pengalaman awal sangat penting bagi anak-anak untuk mengenali dan menghargai geometri di dunia mereka. Penggunaan tangram menuntut keterlibatan secara

maksimal, anak ditantang untuk mengatur dan mengatur ulang tujuh bentuk bangun. Hal ini dapat menciptakan minat yang sangat tinggi bagi anak.

Menurut Karim dkk (2011: 1.29) “tangram merupakan permainan orang-orang Cina kuno, ribuan tahun yang lalu. Tangram adalah suatu himpunan yang terdiri dari tujuh bangun geometri datar yang dapat dipotong dari suatu persegi”. Sukremi, dkk (2013: 3) menyatakan “tangram merupakan salah satu permainan edukatif yang bisa dibuat dari bahan-bahan yang sederhana”. Permainan tangram dapat dibuat sendiri oleh guru dengan bahan dan biaya yang terjangkau. Permainan tangram dapat dibuat dari bahan kertas karton, kayu, plastik, atau bahan-bahan lainnya yang bisa digunakan.

Menurut Sukremi, dkk (2013: 4) manfaat media tangram antara lain yaitu: (1) mengembangkan rasa suka terhadap geometri; (2) mampu membedakan berbagai bentuk; (3) mengembangkan perasaan intuitif terhadap bentuk-bentuk dan relasi-relasi geometri; (4) mengembangkan kemampuan rotasi spasial; (5) mengembangkan kemampuan pemakaian kata-kata yang tepat untuk memanipulasi bentuk (misalnya membalik, memutar, menggeser); serta (6) mempelajari apa artinya kongruen (bentuk yang sama dan sebangun).

Tujuan permainan tangram menurut Kristanti (2013: 6) yaitu sebagai berikut: (1) siswa dapat menyebutkan sifat-sifat bangun datar; (2) siswa dapat menyebutkan definisi bangun datar; (3) siswa dapat menyebutkan rumus-rumus bangun datar; (4) siswa dapat menyelesaikan soal tentang keliling bangun datar; (5) siswa dapat menyelesaikan soal tentang luas bangun datar. Sukremi, dkk (2013: 4) menjelaskan “tujuan media tangram adalah melatih imajinasi anak serta

dapat mengembangkan kreativitas anak dan mengenalkan bentuk bangun datar kepada anak”. Gambar media tangram dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Media Tangram

2.1.15 Penerapan Model TPS berbantuan Media Tangram pada Materi Sifat-sifat Bangun Datar

Penerapan pembelajaran model TPS berbantuan media tangram pada materi sifat-sifat bangun datar meliputi tahap persiapan, pembukaan, proses pembelajaran, dan penutup. Berikut ini penjelasan mengenai tahap-tahap tersebut.

(1) Persiapan

Guru mempersiapkan materi yang akan disampaikan, yaitu tentang sifat-sifat bangun datar. Guru menyiapkan media tangram yang terdiri dari tujuh bangun datar yaitu 2 segitiga besar, 2 segitiga kecil, 1 segitiga sedang, persegi, dan jajargenjang. Guru menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berisi tugas untuk memanipulasi media tangram menjadi suatu bentuk bangun datar dan mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar tersebut.

(2) Pembukaan

Pada tahap ini, guru menyampaikan materi kepada siswa dan memberikan contoh kepada siswa mengenai cara memanipulasi potongan-potongan tangram menjadi suatu bentuk bangun datar menggunakan media tangram. Misalnya,

bangun trapesium dapat dibentuk menggunakan potongan tangram yang berbentuk persegi dan 2 segitiga kecil. Kemudian guru membagikan LKS berisi soal-soal yang berkaitan dengan sifat-sifat bangun datar.

(3) Proses Pembelajaran

Siswa menyelesaikan LKS yang sudah dibagi oleh guru. Siswa melakukan model TPS dengan bimbingan guru.

- (a) Langkah 1 (*thinking*), siswa memikirkan jawaban dari soal-soal yang ada di lembar kerja siswa secara individu.
- (b) Langkah 2 (*pairing*), siswa berpasangan dengan teman sebangkunya untuk menjawab soal-soal yang ada di LKS dengan mengotak-atik potongan bangun datar pada media tangram menjadi bentuk bangun datar kemudian siswa mengidentifikasi sifat-sifat dari bangun datar tersebut. Contoh: bangun persegi panjang dapat dibentuk dari 2 bangun segitiga sedang dan 1 bangun persegi. Setelah terbentuk persegi panjang kemudian diidentifikasi sifat-sifatnya yaitu jumlah sisinya 4, terdapat dua pasang sisi yang berhadapan dan sama panjang, dan bentuk keempat sudutnya siku-siku yaitu 90° .
- (c) Langkah 3 (*sharing*), siswa berbagi jawaban dengan teman kelompok yang lain. Hal ini efektif untuk berbagi dari satu pasangan ke pasangan lain. Setelah selesai, beberapa kelompok siswa mempresentasikan jawabannya di depan kelas.

(4) Penutup

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang aktif dan hasil pekerjaannya paling baik, serta memberikan motivasi kepada kelompok yang hasil

pekerjaannya belum memuaskan. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Pada akhir pembelajaran, siswa mengerjakan soal evaluasi.

2.2 Penelitian yang Relevan

Pada bagian ini, peneliti membahas mengenai beberapa penelitian terdahulu yang menerapkan model TPS dan media tangram. Beberapa hasil yang menunjukkan bahwa model TPS dan media tangram merupakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif sehingga dapat dijadikan kajian empiris dalam melakukan penelitian. Hasil penelitian tersebut antara lain sebagai berikut:

- (1) Penelitian yang dilaksanakan oleh Lisnani dkk (2013) dari Universitas Sriwijaya melakukan penelitian dengan judul “Desain Pembelajaran Bangun Datar Menggunakan *Fable “Dog Catches Cat” and Puzzle Tangram* di Kelas II SD”. Hasil dari penelitian ini berupa *learning trajectory* pada masing-masing aktivitas yaitu: (1) siswa mengenal berbagai bentuk bangun datar melalui penggunaan *fable*; (2) siswa mampu menyebutkan dan mengelompokkan berbagai bangun datar melalui *puzzle* tangram; (3) siswa mampu membentuk dan mengelompokkan bangun datar dan terbentuk suatu kreasi baru berupa kucing, anjing, dan lainnya. Persamaan penelitian yang dilakukan Lisnani dkk dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media tangram dalam pembelajaran matematika materi bangun datar. Perbedaannya yaitu subjek penelitian dan desain penelitian yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan Lisnani dkk menggunakan metode *design research* merupakan salah satu bentuk pendekatan kualitatif. Subyek penelitiannya yaitu pada siswa kelas II SD sedangkan pada penelitian ini pada siswa kelas V SD.

- (2) Penelitian yang dilakukan oleh Anjarsari dan Purwanto (2013) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Materi Mengidentifikasi Sifat-Sifat Bangun Datar Menggunakan Media Tangram di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas guru sebesar 36% dari siklus I 53,79% menjadi 89,79%. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan keberhasilan pada siklus I 55,1% menjadi 80,4% pada siklus II. Selain itu, hasil penelitian ketuntasan klasikal 51,35% dan di siklus II meningkat menjadi 78,4%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tangram dapat membantu pelaksanaan aktivitas guru dan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar materi mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar. Persamaan penelitian yang dilakukan Anjarsari dan Purwanto dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media tangram dalam pembelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas V SD. Perbedaannya yaitu pada metode penelitian yang dilakukan Anjarsari dan Purwanto menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen.
- (3) Penelitian yang dilakukan oleh Berutu (2014) dari Universitas Negeri Medan dengan judul “Penerapan Metode Permainan dengan Berbantuan Tangram untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Datar di

Kelas VII SMP Eka Prasetya Medan Tahun 2011/2012”. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan metode permainan berbantuan tangram dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMP kelas VII SMP Eka Prasetya Medan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa dalam memahami luas bangun datar pada tes awal 46,8 pada siklus I. Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata menjadi 75 atau secara klasikalnya 85% dengan menggunakan metode permainan berbantuan tangram. Persamaan penelitian yang dilakukan Berutu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media tangram. Perbedaannya yaitu pada subyek penelitian dan metode penelitian yang digunakan yaitu pada siswa SMP kelas VII dengan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini pada siswa kelas V SD dengan menggunakan metode penelitian eksperimen.

- (4) Penelitian yang dilakukan oleh Puspita dkk (2013) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Geometri Berbasis *Discovery Learning* Melalui Model *Think Pair Share*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) keterampilan guru meningkat setiap pertemuan berturut-turut dengan jumlah skor 46; 51; 53; 56, (2) aktivitas siswa meningkat setiap pertemuan berturut-turut dengan rata-rata 16,7; 19; 22,7; 24,4, (3) ketuntasan hasil belajar siswa meningkat setiap pertemuan berturut-turut yaitu rata-rata 59,09 persentase 67%; rata-rata 63,52 persentase 73%; rata-rata 70,45 persentase 81%; rata-rata 73,46 persentase 90%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *Discovery Learning* melalui model *Think Pair Share* dapat mendeskripsikan

peningkatan kualitas pembelajaran geometri berbasis *Discovery Learning* melalui model *Think Pair Share* pada siswa kelas IVA SDN Wonosari 03 Semarang. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Puspita dkk adalah sama-sama menggunakan model TPS pada pembelajaran matematika. Perbedaannya yaitu pada jenis penelitian yang digunakan oleh Puspita dkk yaitu penelitian tindakan kelas, sedangkan pada penelitian ini yaitu penelitian eksperimen.

(5) Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Verowita dkk (2012) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Matematika”. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil tes pemahaman konsep siswa kelas VII SMPN 3 Padang dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) lebih baik dari pemahaman konsep matematika siswa dengan pembelajaran konvensional. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Verowita dkk adalah sama-sama menggunakan model kooperatif tipe TPS dalam pembelajaran matematika. Perbedaannya yaitu pada subjek penelitian yang dilakukan Verowita dkk adalah siswa kelas VII, sedangkan subjek penelitian ini adalah siswa kelas V.

(6) Penelitian yang dilakukan oleh Kusumastuti (2013) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Think Pair Share* berbantuan Video Pembelajaran pada Siswa Kelas V A SDN Bojong Salaman 02 Kota Semarang”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model TPS dapat meningkatkan keterampilan guru

dalam mengajar, meningkatkan aktivitas belajar siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Kusumastuti adalah sama-sama menggunakan model TPS terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa SD. Perbedaannya yaitu pada mata pelajaran dan metode penelitian yang dilakukan Kusumastuti pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini adalah pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan penelitian eksperimen.

2.3 Kerangka Berpikir

Aspek yang dipelajari dalam matematika berkenaan dengan ide, aturan-aturan, hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan konsep-konsep abstrak. Matematika di sekolah dasar masih dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit. Oleh karena itu, agar siswa mampu menguasai matematika, maka pembelajaran matematika harus dilakukan secara optimal. Pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa merasa senang dan aktif saat proses pembelajaran matematika.

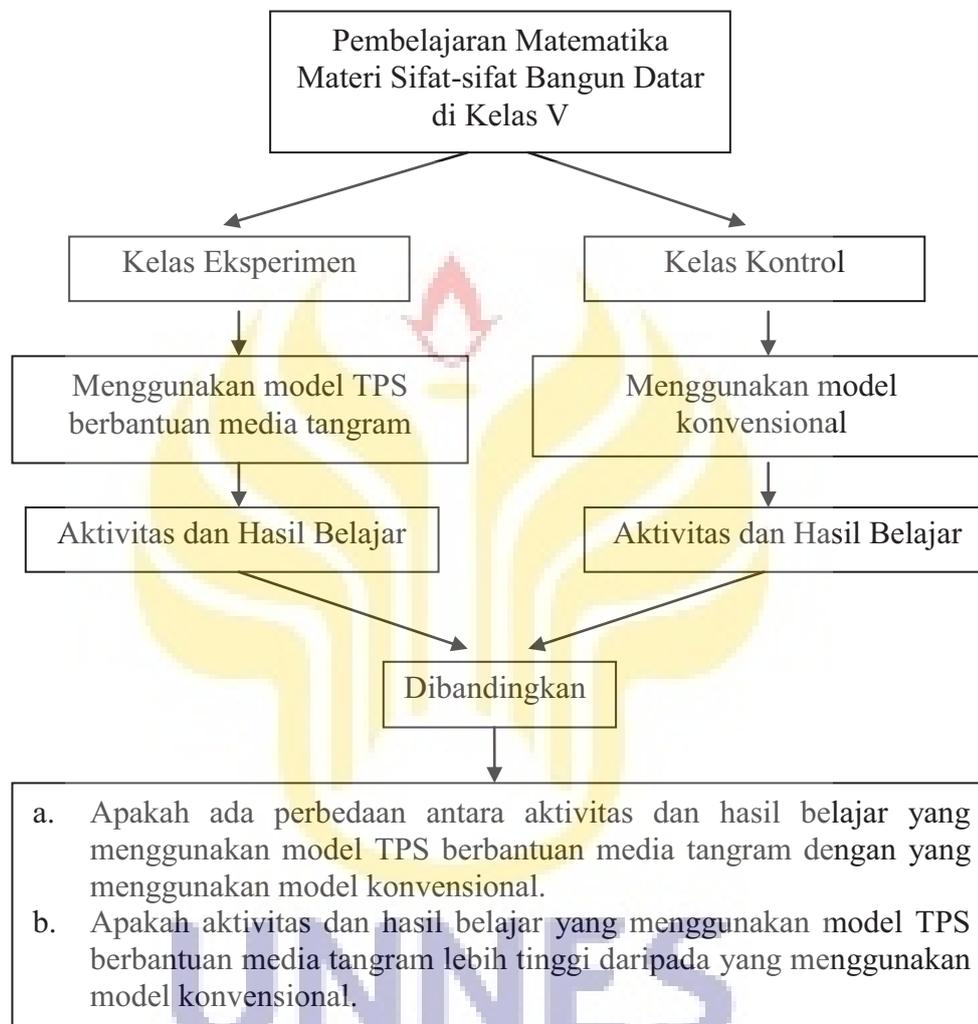
Selama ini, dalam kegiatan pembelajaran matematika di sekolah dasar masih banyak guru yang belum menerapkan pembelajaran yang inovatif. Kebanyakan guru masih menggunakan model konvensional, yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan latihan soal sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga jarang menggunakan media

pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, dapat menyebabkan kebosanan dan menurunkan aktivitas belajar siswa sehingga memengaruhi hasil belajar siswa. Hal serupa juga terjadi pada pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri Randugunting 7, guru jarang menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif.

Berpijak pada permasalahan tersebut, inovasi dalam suatu proses pembelajaran sangat diperlukan. Guru perlu menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa merasa tertarik dan terkesan dalam belajar. Salah satu model pembelajaran yang inovatif yaitu model TPS. Selain itu, agar proses pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan, dapat digunakan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar. Tangram dapat dijadikan sebagai media pembelajaran matematika pada materi sifat-sifat bangun datar. Melalui model TPS berbantuan media tangram, kegiatan pembelajaran akan lebih bervariasi karena siswa dibawa pada suasana belajar sambil bermain.

Melalui model TPS berbantuan media tangram, siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui media tangram dengan cara memasang potongan-potongan bangun datar sehingga siswa akan mengenal bentuk bangun datar. Selanjutnya, siswa memasang potongan bangun datar tersebut menjadi bentuk lain dan siswa dapat menyebutkan bangun datar itu beserta sifat-sifatnya. Dengan menggunakan model dan media pembelajaran ini, akan meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajar

siswa. Dari uraian tersebut, dapat digambarkan alur pemikirannya yaitu sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Sugiyono (2013b: 64) menjelaskan “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Berdasarkan

kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian, yaitu sebagai berikut:

H_{01} : tidak terdapat perbedaan antara aktivitas belajar yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram dengan yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal ($\mu_1 = \mu_2$).

H_{a1} : terdapat perbedaan antara aktivitas belajar yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram dengan yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal ($\mu_1 \neq \mu_2$).

H_{02} : tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram dengan yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal ($\mu_1 = \mu_2$).

H_{a2} : terdapat perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram dengan yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal ($\mu_1 \neq \mu_2$).

H_{03} : aktivitas belajar yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram tidak lebih tinggi daripada yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal ($\mu_1 \leq \mu_2$).

Ha_3 : aktivitas belajar yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram lebih tinggi daripada yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal ($\mu_1 > \mu_2$).

H_{04} : hasil belajar yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram tidak lebih tinggi daripada yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal ($\mu_1 \leq \mu_2$).

Ha_4 : hasil belajar yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram lebih tinggi daripada yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal ($\mu_1 > \mu_2$).

BAB 5

PENUTUP

Pada bagian penutup dikemukakan mengenai simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian eksperimen yang berjudul “Keefektifan Model *Think Pair Share* berbantuan Media Tangram terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Bangun Datar Siswa Kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal”, dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut.

- (1) Terdapat perbedaan antara aktivitas belajar yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram dengan yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal. Hal ini dibuktikan hasil uji hipotesis data aktivitas belajar menggunakan rumus *Independent samples t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,086 > 2,004$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian maka H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima.
- (2) Terdapat perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram dengan yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V

SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis hasil belajar menggunakan rumus *Independent samples t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,029 > 2,004$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,047 < 0,05$). Dengan demikian maka H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima.

- (3) Aktivitas belajar yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram lebih tinggi daripada yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,562 > 2,051$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian maka H_{03} ditolak dan H_{a3} diterima.
- (4) Hasil belajar yang menggunakan model TPS berbantuan media tangram lebih tinggi daripada yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,033 > 2,051$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,005 < 0,05$). Dengan demikian maka H_{04} ditolak dan H_{a4} diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran baik bagi siswa, guru, maupun sekolah.

5.2.1 Bagi Siswa

Melalui pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru disarankan kepada siswa untuk membaca materi pelajaran terlebih dahulu dari berbagai sumber agar model TPS berbantuan media tangram dapat berjalan dengan lancar. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh dari berbagai sumber, siswa akan lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari. Selain itu, siswa disarankan untuk memperhatikan dengan sungguh-sungguh penjelasan dari guru mengenai materi pelajaran dan tata cara pelaksanaan model TPS dengan menggunakan media tangram.

5.2.2 Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model TPS berbantuan media tangram lebih efektif daripada model konvensional maka disarankan kepada guru untuk menggunakan model TPS berbantuan media tangram dalam pembelajaran matematika. Namun, sebelum menggunakan model TPS berbantuan media tangram hendaknya guru menguasai langkah-langkah model TPS berbantuan media tangram dan merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, guru perlu memberikan pengarahan dan membimbing siswa dalam kegiatan diskusi agar siswa mampu berpartisipasi aktif dan termotivasi untuk mencari dan membangun pengetahuannya sendiri.

5.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TPS berbantuan media tangram lebih efektif daripada model konvensional dalam pembelajaran

matematika materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SDN Randugunting 7 Kota Tegal, oleh karena itu kepada pihak sekolah disarankan untuk menyediakan fasilitas dan kelengkapan yang mendukung model TPS berbantuan media tangram baik bagi guru maupun bagi siswa. Fasilitas dan kelengkapan tersebut antara lain media tangram, sumber belajar yang memadai, dan buku-buku yang relevan yang dapat digunakan guru untuk lebih memahami model TPS berbantuan media tangram. Selain itu, kepada pihak sekolah disarankan untuk mengadakan sosialisasi mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model TPS berbantuan media tangram agar guru dapat menerapkan model TPS berbantuan media tangram dalam kegiatan pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar.

5.2.4 Bagi Peneliti

Bagi peneliti lanjutan yang ingin melakukan penelitian dengan menerapkan model TPS dan media tangram disarankan untuk memperhatikan kelemahan-kelemahan model TPS, mengkaji lebih dalam mengenai model TPS, dan memberikan lebih banyak contoh cara memanipulasi media tangram kepada siswa agar siswa lebih memahami sehingga penelitian yang dilakukan berjalan dengan lancar dan semakin baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Nyimas dkk. 2007. *Pembelajaran Matematika di SD*. Dirjen Dikti: Departemen Pendidikan Nasional.
- Anjarsari, Meisa Dwi dan Purwanto. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Materi Mengidentifikasi Sifat-sifat Bangun Datar Menggunakan Media Tangram di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 01 No 02. <http://server2.docfoc.com/uploads/Z2015/11/18/OkpVV1pEzT/f50b2c8883137dcda8a0c311489533e9.pdf>. (diunduh tanggal 15 Juni 2016).
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asra, Deni Darmawan, dan Cepi Riana. 2007. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Dirjen Dikti: Departemen Pendidikan Nasional.
- Azlina, N. A. Nik. 2010. *Supporting Collaborative Activities Among Students and Teachers Through the Use of Think-Pair-Share Techniques*. *International Journal of Computer Science Issues*, Vol 7 Issue 5. <http://ijcsi.org/papers/7-5-18-29.pdf>. (diunduh tanggal 6 April 2016).
- Berutu, Alaris. 2014. *Penerapan Metode Permainan dengan Berbantuan Tangram untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Datar di Kelas VII SMP Eka Prasetya Medan Tahun Ajaran 2011/2012*. Jurnal Tematik, Volume 4 Nomor 01. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik/article/view/3156/2791>. (diunduh tanggal 15 Juni 2016).
- Bohning, Gerry and Jody Kosack Althouse. 1997. *Using Tangrams to Teach Geometry to Young Children*. *Early Childhood Education Journal*: Vol. 24, No. 4. <http://link.springer.com/article/10.1007%2F02354839#page-1>. (diunduh tanggal 2 Februari 2016).
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamruni, H. 2012. *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya.

- Hanifah, Ishana. 2014. *Himpunan Lengkap Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Yogyakarta: Saufa.
- Heruman. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. 2014a. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2014b. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Karim, Muchtar Abdul dkk. 2011. *Pendidikan Matematika 2*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Karso, dkk. 2009. *Pendidikan Matematika I*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Kristanti, Dewi. 2013. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Bangun Datar Melalui Media Tangram pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Surabaya*. E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya, Volume 4: 6. <http://dispendik.surabaya.go.id/surabayabelajar/jurnal/199/4.3.pdf>. (diunduh tanggal 17 Januari 2016).
- Kurnia, Ingridwati dkk. 2007. *Perkembangan Belajar Siswa*. Jakarta: Depdiknas.
- Kusumastuti, Anisa. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Think Pair Share berbantuan Video Pembelajaran pada Siswa Kelas V SDN Bojong Salaman 02 Kota Semarang*. *Joyful Learning Journal* 2 (3). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/viewFile/2105/1920>. (diunduh tanggal 6 April 2016).
- Lisnani dkk. 2013. *Desain Pembelajaran Bangun Datar Menggunakan Fable "Dog Catches Cat" and Puzzle Tangram di Kelas II SD*. *Jurnal Kreano*, Volume 4 Nomor 1. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/2879/2964>. (diunduh tanggal 15 Juni 2016).
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhsetyo, Gatot dkk. 2011. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfigon, H.M. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

- Pertiwi, Wahyu Citra. 2011. Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) Berbasis Investigasi berbantuan CD Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Materi Pokok Bidang Datar Siswa Kelas VII Semester 2 Tahun 2009/2010. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS: Plus! Tata Cara dan Tips Menyusun Skripsi dalam Waktu Singkat!*. Yogyakarta: Penerbit Media Kom.
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran*. Dirjen Dikti: Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspita, Shindia Ayu Rega dkk. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Geometri Berbasis Discovery Learning Melalui Model Think Pair Share. Joyful Learning Journal*, Vol 2 No 3. http://journal.unnes.ac.id/artikel_sju/jlj/2058. (diunduh tanggal 15 Juni 2016).
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siddiq, Djauhar dkk. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Dirjen Dikti. Departemen Pendidikan Nasional.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013a. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013b. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sukremi, Ketut dkk. 2013. *Penerapan Metode Drill Berbantuan Media Tangram untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 di TK Pradnya Paramita*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume. 1 No. 1. <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/1136>. (diunduh tanggal 17 Januari 2016)
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Thoifah, I'anut. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Verowita, Winda dkk. 2012. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 1 No. 1. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pmat/article/download/1177/869>. (diunduh tanggal 6 April 2016).
- Wibowo, M.E. dkk. 2010. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Unnes Press.
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yonny, Acep. dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.