

**PENGARUH PEMBELAJARAN *THINK PAIRS AND SHARE*
BERBANTUAN MEDIA *PLAYDOUGH* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

**(Penelitian pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Soroyudan,
Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:

NURKHASANAH
15.0305.0152

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH PEMBELAJARAN *THINK PAIRS AND SHARE*
BERBANTUAN MEDIA *PLAYDOUGH* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

**(Penelitian pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Soroyudan,
Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH PEMBELAJARAN *THINK PAIRS AND SHARE*
BERBANTUAN MEDIA *PLAYDOUGH* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

**(Penelitian pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Soroyudan,
Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

**PENGARUH PEMBELAJARAN *THINK PAIRS AND SHARE*
BERBANTUAN MEDIA *PLAYDOUGH* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

NURKHASANAH
15.0305.0152

Dosen Pembimbing I

Drs. Tawil, M. Pd., Kons
NIP 19570108198103 1 003

Magelang,
Dosen Pembimbing II

2019

Tria Mardiana, M. Pd
NIK 169008156

PENGESAHAN

**PENGARUH PEMBELAJARAN *THINK PAIRS AND SHARE*
BERBANTUAN MEDIA *PLAYDOUGH* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

Oleh:

NURKHASANA
15.0305.0152

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Senin
Tanggal : 19 Agustus 2019

Tim Penguji Skripsi:

- | | | |
|---------------------------|-----------------------|-------|
| 1. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons | (Ketua/ Anggota) | |
| 2. Tria Mardiana, M.Pd | (Sekretaris/ Anggota) | |
| 3. Drs. Subiyanto, M.Pd | (Anggota) | |
| 4. Ahmad Syarif, M.Or | (Anggota) | |

Mengesahkan,
Dekan FKIP



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons
NIP. 19570108 198103 1 003

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : **Nurkhasanah**
NPM : 15.0305.0152
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran *Think Pair And Share*
Berbantuan Media *Playdough* Terhadap Peningkatan
Hasil Belajar Matematika

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,

Nurkhasanah
15.0305.0152

MOTTO

“Dia memberikan hikmah (ilmu yang berguna)
kepada siapa yang dikehendaki-Nya.
Barang siapa yang mendapat hikmah itu
Sesungguhnya ia telah mendapat kebajikan yang banyak.
Dan tiadalah yang menerima peringatan
melainkan orang- orang yang berakal”.
(Q.S. Al-Baqarah: 269)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Ilahi Rabbi, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibuku tercinta, atas doa, kasih sayang dan dukungan yang selalu diberikan untukku.
2. Almamaterku UMMagelang

**PENGARUH PEMBELAJARAN *THINK PAIRS AND SHARE*
BERBANTUAN MEDIA *PLAYDOUGH* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Soroyudan, Kecamatan
Mertoyudan, Kabupaten Magelang)

Nurkhasanah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *think pairs and share* berbantuan media *playdough* terhadap peningkatan hasil belajar Matematika kelas IV Sekolah Dasar Negeri Soroyudan.

Desain penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Soroyudan yang berjumlah 36 siswa, sampel dalam penelitian ini terdiri dari 16 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-probability sampling dengan jenis sampling jenuh. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar. Uji validitas instrumen soal tes dengan menggunakan rumus *product moment* sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* dengan bantuan program *SPSS 24.0 for windows*. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas, dan uji homogenitas. Metode analisis data menggunakan teknik statistik parametrik yaitu uji *Independent Sample T-Test* berbantuan *SPSS 24.0 for windows*.

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *Think Pairs and Share* dengan media *playdough* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Matematika. Hal ini terbukti dari hasil analisis uji *Independent Sample T-Test* pada kelompok eksperimen dengan probabilitas nilai *sig (2 tailed)* $0,001 < 0,05$. Hasil uji t diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 4,733 dan t_{tabel} sebesar 1,688. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar matematika antara kelompok eksperimen sebesar 82,88 dan kelompok kontrol sebesar 72,60. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran *Think Pairs and Share* dengan media *playdough* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Matematika.

Kata kunci: *think pairs and share, media playdough, hasil belajar, matematika.*

**THE EFFECT OF THINK PAIR AND SHARE LEARNING ASSISTED BY
PLAYDOUGH MEDIA ON THE IMPROVEMENT OF MATHEMATIC
LEARNING OUTCOMES**

(Research on 4th Grade Student of Soroyudan Elementary School, Magelang
Regency)

Nurkhasanah

ABSTRACT

The aims of this study to determine the effect of think pair and share learning assisted by playdough media on the improvement of mathematic learning outcomes in grade IV of Soroyudan Elementary School.

This was a Quasi Experimental Design with Nonequivalent Control Group model. The research was conducted in fourth grade students of Soroyudan Elementary School in total 36 students as the sample. The sample consisted of 16 students as experimental class and 20 students as control class. Data collection method used in this research was test. Data validity used for test instrument was product moment formula while the reliability test used was Cronbach alpha formula using SPSS 24.0 program for windows. The analysis prerequisite test consisted of normality test and homogeneity test. Data analysis used in this research was parametric statistic namely Independent Sample T-Test assisted by SPSS 24.0 for windows.

The results showed that Think Pair and Share Learning assisted by media play had a positive effect on improving mathematics learning outcomes. This was proven by the results of analysis Independent Sample T-Test on experimental group with a probability value of sig (2 tailed) $0.001 < 0.05$. Ttest results obtained t_{count} of 4,733 and t_{table} of 1,688. Based on the analysis and discussion, there were differences in the average score of mathematic learning outcomes between experimental group 82.88 while control group 72.60. According to the results, Think Pair and Share learning assisted by playdough media took a positive effect on mathematics learning outcomes.

Keywords: think pair and share, media playdough, mathematic learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Think Pairs and Share* Berbantuan Media *Playdough* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika.” ini. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah tercinta, Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa peyusunan skripsi ini mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, nasehat, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin penelitian dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Ari Suryawan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberi izin kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
4. Bapak Drs. Tawil, M. Pd., Kons. Dan Tria Mardiana, M. Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa sabar dalam membimbing,

memberikan nasehat, dan motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi.

5. Kepala SD Negeri Soroyudan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
6. Sahabat-sahabat PGSD angkatan 2015 yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan nasehat dalam penyusunan skripsi ini serta memberikan pengalaman yang berharga selama kuliah di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Semoga segala dukungan, bimbingan, nasehat, dan motivasi yang kalian berikan akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf dan mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Magelang, Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENEGAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
PERNYATAAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Masalah	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Hakikat Belajar Matematika.....	8
1. Pengertian Hasil Belajar.....	8
2. Hakikat Pembelajaran Matematika	9
3. Kategori Hasil Belajar	11
4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	14
B. Pembelajaran Think Pair and Share.....	16
1. Pengertian <i>Think Pair and Share</i> (TPS).....	16
2. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Think Pair and Share</i>	17
3. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran <i>Think Pair and Share</i>	18
4. Perbedaan Think Pairs and Share Murni dan Think Pairs and Share Berbantuan Media playdough.	19
C. Hakikat Media Pembelajaran.....	19
1. Definisi Media Pembelajaran	19
2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran	20
3. Jenis-jenis Media.....	21
4. Media <i>Playdough</i>	22
5. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Playdough</i>	24
D. Penelitian Yang Relevan.....	26
E. Kerangka Pemikiran	27
F. Hipotesis Penelitian	28

BAB III	29
METODE PENELITIAN.....	29
A. Desain Penelitian	29
B. Identifikasi Variabel Penelitian	30
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	31
D. Subjek Penelitian	32
E. Setting Penelitian	34
F. Metode Pengumpulan Data.....	34
G. Instrumen Penelitian	35
H. Validitas dan Reliabilitas	36
I. Prosedur Penelitian	43
J. Metode Analisis Data	44
BAB IV	46
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian.....	46
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	46
2. Deskripsi Data Penelitian	52
3. Perbandingan Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) Dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Kelompok Eksperimen-Kontrol Kontrol	54
4. Uji Prasyarat Analisis.....	56
5. Uji Hipotesis.....	58
B. Pembahasan	59
BAB V.....	64
SIMPULAN DAN SARAN	64
A. Simpulan.....	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perbedaan <i>Think Pairs and Share</i> murni dan <i>Think Pairs and Share</i> berbantuan media <i>playdough</i>	19
Tabel 2 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Group Design</i>	29
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Soal Tes Hasil Belajar Matematika.....	36
Tabel 4 Uji Validitas Soal.....	37
Tabel 5 Uji Reliability.....	39
Tabel 6 Klasifikasi Daya Pembeda	39
Tabel 7 Hasil Daya Beda.....	40
Tabel 8 Kriteria Indeks Kesukaran Soal	41
Tabel 9 Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal	42
Tabel 10 Hasil Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) Kelompok Eksperimen	47
Tabel 11 Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) Kelompok Kontrol.....	47
Tabel 12 Jadwal Penelitian.....	49
Tabel 13 Hasil Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Kelompok Eksperimen	50
Tabel 14 Hasil Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Kelompok Kontrol	51
Tabel 15 Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen	52
Tabel 16 Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol	53
Tabel 17 Nilai <i>Pretest</i> Matematika Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	54
Tabel 18 Nilai <i>Posttest</i> Matematika Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	55
Tabel 19 Hasil Uji Normalitas	57
Tabel 20 Hasil Uji Homogenitas.....	57
Tabel 21 Hasil Uji Hipotesis <i>Independet Sample Test</i>	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Media <i>Playdough</i>	24
Gambar 2 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3 Diagram Batang Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen	53
Gambar 4 Diagram Batang Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol	54
Gambar 5 Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	55
Gambar 6 Perbandingan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	68
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	69
Lampiran 3 Surat Ijin Validasi Soal.....	70
Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi Instrumen Dosen.....	71
Lampiran 9 Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....	82
Lampiran 12 Daftar Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen	101
Lampiran 13 Hasil Validasi Dosen	102
Lampiran 14 Hasil Validasi Guru	109
Lampiran 15 Hasil Uji Validasi Soal	116
Lampiran 16 Hasil Uji Reliabilitas	117
Lampiran 17 Hasil Uji Daya Beda Soal	118
Lampiran 18 Hasil Tingkat Kesukaran Soal	119
Lampiran 19 Hasil Uji Normalitas	120
Lampiran 20 Hasil Uji Homogenitas	121
Lampiran 21 Hasil Uji Hipotesis	122
Lampiran 22 Dokumentasi Kegiatan	123

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Standar proses pendidikan adalah standar nasional yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Standar proses pelaksanaan yang berarti dalam standar proses pendidikan berisi tentang bagaimana seharusnya proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, standar proses pendidikan dimaksud untuk dijadikan pedoman bagi guru dalam pengelolaan pembelajaran.

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadiannya. Pendidikan memegang peranan penting dalam membina manusia yang memiliki pengetahuan dan keterampilan, serta manusia-manusia yang memiliki sikap positif terhadap segala hal, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang sangat penting dan dianggap pokok dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah salah satu aspek yang sangat penting yang menyumbang peradaban bangsa dan berkembang seiring meningkatnya sumber daya manusia. Banyak hal yang dilakukan untuk mengembangkan suatu aspek-aspek pendidikan. Beragam strategi yang dilakukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dalam rangka mewujudkan sebuah tujuan dalam proses pembelajaran. Salah satu usaha pemerintah untuk mencanangkan semua itu yaitu dengan memperbaiki SDM yang ada disekolah terutama seorang guru.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku karena hasil dari pengalaman yang diperoleh. Proses belajar dapat terjadi karena interaksi antara manusia dengan lingkungannya, sehingga dapat dikatakan bahwa belajar dapat dilakukan oleh siapa saja dan kapan saja dimanapun kita berada. Ciri-ciri seseorang telah belajar mendapatkan ilmu adalah adanya perubahan tingkah laku yang disebabkan karena bertambahnya ilmu pengetahuan, keterampilan dan perubahan sikap yang timbul pada dirinya. Oleh karena itu, untuk mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar ialah menggunakan salah satu alat ukur yakni hasil belajar yang dicapai oleh anak didik. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan observasi di SD Negeri Soroyudan 28 Februari 2019 di kelas IV pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berpedoman pada buku tanpa memperbaharui model pembelajaran, menggunakan media diluar dari buku dan masih kurang dalam menyertakan sumber-sumber belajar yang lainnya. Guru seringkali mendapatkan hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Begitu juga dalam pembelajaran Matematika. Kurang maksimalnya hasil belajar siswa terjadi karena berbagai pengaruh, salah satunya yakni karena jenuh pada saat pembelajaran yang bersifat monoton. Salah satunya siswa merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang dianggapnya sulit. Seperti halnya pada mata pelajaran Matematika kelas empat Sekolah Dasar. Jika guru menggunakan media serta model pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan, kemungkinan besar siswa akan semangat dalam mengikuti

pembelajaran tersebut hingga ke jenjang selanjutnya, karena sudah terbangun *mind set* dan termotivasi terhadap mata pelajaran Matematika dengan baik. Oleh karena itu sebagai guru harus selalu memberikan model pembelajaran yang membuat siswa tidak merasa bosan dan jenuh ketika belajar serta menggunakan media yang menarik perhatian peserta didik.

Model yang cocok diberikan dengan kondisi kelas dan suasana siswa maka guru dapat menggunakan berbagai cara yakni salah satunya dengan pembelajaran *Think Pair and Share*, pembelajaran ini mengajak siswa untuk berpikir secara berpasangan kemudian berbagi jawabannya didepan teman-temannya, sehingga anak dapat ikut serta berpendapat dan berperan aktif saat pembelajaran. Pembelajaran *Think Pair and Share* (TPS) merupakan model yang sangat cocok untuk pembelajaran siswa yang rendah aktivitas belajarnya, karena model ini selain untuk menambah pengetahuan secara kognitifnya juga dapat menuntun siswa untuk bersosialisasi pada teman-temannya. Alasan *Think Pair and Share* bisa digunakan secara efektif, yaitu: Strategi ini mengundang respon dari semua orang di dalam kelas dan menempatkan semua siswa kedalam peran-peran yang aktif secara kognitif. Karena setiap anggota dari pasangan diharapkan untuk berpartisipasi, dan siswa dapat berperan secara aktif pada kelompok.

Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga dari lancarnya interaksi tersebut kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Berbantuan media *playdough* yang digunakan pada materi pecahan sederhana, siswa akan lebih fokus serta

memperhatikan guru ketika memberikan penjelasan materi yang terkait. Siswa dapat memiliki bayangan pecahan sederhana dengan praktek menggunakan media *playdough*. Media *playdough* merupakan salah satu permainan edukatif karena dapat mendorong imajinasi anak. Media *playdough* ini akan membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Anak dilatih untuk menggunakan imajinasi untuk membuat atau menciptakan suasana bangunan atau benda sesuai dengan khayalannya seperti angka, abjad, binatang, pecahan dan lain-lain.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat Pengaruh Pembelajaran *Think Pairs and Share* Berbantuan Media *Playdough* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada siswa kelas IV.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan di SD Negeri Soroyudan kelas IV dapat diidentifikasi penyebab rendahnya penguasaan materi bagi siswa terhadap pembelajaran yaitu:

1. Rendahnya daya serap dan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika, sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal
2. Penggunaan media yang kurang menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika.
3. Rendahnya hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat diketahui bahwa masalah dalam penelitian masih sangat luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Adapun masalah pada penelitian ini dibatasi pada:

1. Penggunaan media yang kurang menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian adalah “Bagaimana Pengaruh Pembelajaran *Think Pair And Share* Berbantuan Media *Playdough* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika di SD Negeri Soroyudan.

E. Tujuan Masalah

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair And Share* Berbantuan Media *Playdough* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika di SD Negeri Soroyudan. Penggunaan media *playdough* untuk materi pecahan sederhana ini termasuk salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan dan pemahaman siswa terhadap pecahan sederhana dalam pembelajaran matematika.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis,

Hasil penelitian ini dapat menggambarkan secara jelas tentang bagaimana pengaruh pembelajaran *think pair and share* berbantuan media *playdough* terhadap peningkatan hasil belajar matematika, terutama tentang mengenal konsep bilangan pecahan dengan menggunakan penerapan media *playdough*.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian berikutnya khususnya terkait Pengaruh Pembelajaran *Think Pair and Share* Berbantuan Media *Playdough* Terhadap Hasil Belajar Matematika di SD Negeri Soroyudan, dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya yang bergerak pada dunia pendidikan dan dapat dijadikan referensi keilmuan serta sebagai bahan diskusi dalam ruang perkuliahan khususnya pembelajaran SD.

2. Secara Praktis,

a. Bagi Pendidik

- 1) Pendidik dapat merancang sebuah pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang berbasis paikem bagi peserta didik, serta dapat melatih peserta didik bertukar pendapat dan membuat setiap siswa lebih berperan aktif dalam kelompok belajar dengan berpasangan yaitu dengan menerapkan model *Think Pair Share* (TPS).
- 2) Memberikan rekomendasi pembelajaran matematika yang inovatif sehingga hasil belajar matematika dapat optimal.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sehingga dapat meningkatkan minat, berperan aktif, serta dapat mengembangkan potensi hasil belajar matematika.
- 2) Menumbuhkembangkan keterampilan berhitung sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat membentuk sikap logis, kritis cermat, dan disiplin pada peserta didik.

c. Bagi Dinas Pendidikan

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran sebagai salah satu usaha-usaha peningkatan kualitas pendidikan nonformal bagi masyarakat. Memberikan rekomendasi kebijakan pembelajaran khususnya pembelajaran matematika tentang pengaruh pembelajaran *think pair and share* berbantuan media *playdough* sebagai alternatif. Sehingga kualitas atau mutu pendidikan di Kabupaten Magelang meningkat.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar Matematika

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah merupakan proses yang sangat penting dan dilakukan sepanjang hayat, karena melalui belajar manusia dapat merubah pola pikir, pengetahuan dan tingkah laku. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya (Sardiman, 2012: 20). Makna belajar terdapat kata kunci berubah, sehingga dapat diterangkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru.

Hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar akan diperoleh setelah seseorang mengalami proses belajar. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, keterampilan-keterampilan, (Suprijono, 2011: 5).

Menurut Hamalik (2005: 155) hasil belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik

dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Sedangkan pembelajaran menurut Mulyasa (Ismail, 2008: 10) pada hakekatnya adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik, dalam pembelajaran tersebut banyak sekali faktor internal yang datang dari diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan individu tersebut. Hasil belajar dapat dilihat dari kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar Matematika yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah soal tes.

2. Hakikat Pembelajaran Matematika

Menurut Van de Henvel- Panhuizen (Sundayana, 2015: 24) bila anak belajar matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari maka anak akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika. Dalam Matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan tahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya (Heruman, 2013: 2). Jadi dapat disimpulkan bahwa Matematika adalah ilmu universal yang harus dipelajari karena Matematika merupakan ilmu yang

mendasari ilmu-ilmu pengetahuan lain dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

Menurut Heruman (2013: 1-2) dari usia perkembangan kognitif, siswa Sekolah Dasar masih terikat dengan objek kongkret yang dapat ditangkap oleh panca indera. Dalam pembelajaran Matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Maka guru dituntut untuk menggunakan media yang bervariasi, menciptakan suasana pembelajaran yang sesuai dengan acuan yang berlaku sehingga proses pembelajaran khususnya pembelajaran Matematika dijadikan sesuatu mata pelajaran yang dianggap menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika adalah suatu upaya meningkatkan peranan siswa dalam mengkonstruksi konsep-konsep Matematika dengan kemampuannya sendiri sedemikian hingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan akan tercapai. Tujuan pembelajaran Matematika di sekolah adalah menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut dapat diukur dari kemampuan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

3. Kategori Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yakni kognitif (penguasaan intelektual), afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai) serta psikomotorik (kemampuan/ keterampilan bertindak atau berperilaku). Menurut Sudjana (2005: 50-54), mengemukakan unsur-unsur yang terdapat dalam ketiga aspek hasil belajar sebagai berikut:

a. Tipe hasil belajar bidang kognitif

Tipe hasil belajar pada bidang ini meliputi tipe hasil belajar pengetahuan hafalan, penerapan, tipe hasil belajar analisis, tipe hasil belajar sintesis dan tipe hasil belajar evaluasi. Unsur-unsur hasil belajar bidang kognitif tersebut dapat peneliti jabarkan sebagai berikut:

1) Pengetahuan hafalan

Cakupan pengetahuan hafalan yakni pengetahuan yang bersifat faktual, pengetahuan mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali seperti istilah, pasal, hukum, bab, ayat dan rumus. Pengetahuan hafalan termasuk tipe hasil belajar yang paling rendah jika dibandingkan dengan tipe hasil belajar lainnya.

2) Pemahaman

Tipe hasil belajar pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari tipe hasil belajar pengetahuan hafalan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti sesuatu konsep. Pengetahuan terdiri dari tiga macam pertama, pemahaman terjemahan yakni kemampuan memahami makna yang terkandung di dalamnya. Kedua,

pemahaman penafsiran misalnya memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Ketiga, pemahaman ekstrapolasi, yakni kemampuan melihat dibalik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu atau memperluas wawasan.

3) Penerapan (aplikasi)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus dalam situasi yang baru. Misalnya memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu, menentukan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan.

4) Analisis

Analisis adalah kesanggupan memecah, mengurai suatu (kesatuan yang utuh) menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti atau tingkatan. Analisis merupakan tipe hasil belajar yang kompleks, memanfaatkan unsur tipe hasil belajar sebelumnya yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi.

5) Sintesis

Sintesis adalah lawan analisis. Bila pada analisis ditekankan pada kemampuan menguraikan suatu integritas menjadi suatu bagian, pada sintesis ditekankan pada kemampuan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas. Sintesis memerlukan kemampuan hafalan, pemahaman, aplikasi, dan analisis.

6) Evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan judgment yang dimilikinya dan kriteria yang dipakainya. Tipe hasil belajar ini dikategorikan paling tinggi, dan terkandung semua tipe hasil belajar yang telah dijelaskan sebelumnya. Tipe hasil belajar evaluasi, tekanan pada pertimbangan sesuatu nilai, mengenai baik tidaknya, tepat tidaknya dengan menggunakan kriteria tertentu. Membandingkan kriteria dengan suatu yang nampak terjadi mendorong seseorang menentukan putusan tentang nilai sesuatu tersebut. Proses ini memerlukan kemampuan yang mendahuluinya, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis.

b. Tipe hasil belajar bidang afektif.

Mengemukakan terdapat lima tingkatan bidang afektif dimulai dari yang sederhana sampai kompleks yaitu pertama *attending* atau kepekaan dalam menerima rangsang yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi gejala. Kedua, *responding* atau jawaban yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Dalam hal ini termasuk ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

Ketiga, *valuing* atau penilaian yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk

menerima nilai dan kesempatan terhadap nilai tersebut. Keempat, organisasi yakni pengembangan nilai ke dalam satu nilai dengan nilai lain dan kematapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki; Kelima, internalisasi nilai yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Tipe hasil belajar bidang psikomotorik

Hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan di bidang fisik, gerakan skill, dan gerakan ekspresif serta interpretatif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh dari dampak pengajaran baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar dan siswa menerima pengalaman belajarnya. Pada penelitian ini, hasil belajar yang diukur hanya pada ranah kognitif. Ranah kognitif dapat dilihat dari pemahaman siswa mengenai hitungan secara tepat dan kritis.

4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar (Sugihartono, 2007: 76-77), sebagai berikut:

a. Faktor Intern yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar.

- 1) Faktor jasmaniah, seperti: faktor kesehatan, cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis, seperti: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan.
- 3) Faktor kelelahan, seperti: kelelahan jasmani, kelelahan rohani (bersifat psikis).

b. Faktor Ekstern yaitu faktor yang ada diluar individu.

- 1) Faktor Keluarga, seperti: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor Sekolah, seperti: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
- 3) Faktor Masyarakat, seperti: mass media, teman bergaul, kegiatan siswa dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diatas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan media *playdough* untuk meningkatkan hasil belajar. Pelaksanaan pembelajaran ini menuntut keaktifan dan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas.

B. Pembelajaran *Think Pair and Share*

1. Pengertian *Think Pair and Share* (TPS)

Menurut Arends (Komalasari, 2011: 64), menyatakan bahwa *Think Pair and Share* (TPS) merupakan suatu cara efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. *Think Pair and Share* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang memberikan pola diskusi kelas untuk cara belajar yang efektif. Menurut Trianto (2010: 81), pembelajaran *Think Pair and Share* atau berpikir-berpasangan-berbagi merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Pengertian tersebut dapat dilihat bahwa dengan pembelajaran *Think Pair and Share* siswa diberi kesempatan untuk berpikir sendiri terlebih dahulu kemudian berdiskusi dengan temannya.

Pembelajaran *Think Pair and Share* adalah jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Siswa berinteraksi dengan seorang partner dan kemudian berdiskusi berbagi informasi, cara ini dilakukan untuk mengefektifkan pembagian informasi secara efisien (Kurniasih, 2015: 61). Pembelajaran *Think Pair and Share* memungkinkan siswa saling bekerjasama dalam memecahkan suatu permasalahan dan siswa dapat menghargai pendapat satu sama lain. Maka kerja kelompok adalah suatu strategi yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan lewat interaksi siswa-siswa saat model lain digunakan. Pasangan belajar (*learning Pairs*) adalah bentuk kerja kelompok paling sederhana, dan mencakup strategi-strategi seperti *Think Pair and Share*.

Dari berbagai pendapat diatas, dapat dijelaskan bahwa pembelajaran *Think Pair and Share* adalah suatu pembelajaran yang dapat memberi siswa lebih banyak kesempatan untuk berpikir, berpendapat, merespon pendapat, serta berperan aktif dalam kelompoknya, kemudian membagi pengetahuan kepada siswa lain.

2. Langkah-langkah Pembelajaran *Think Pair and Share*

Langkah- langkah pembelajaran *Think Pair and Share* (TPS), (Huda, 2013: 206). Tahap 1: *Thinking* (berpikir), guru mengajukan pertanyaan atau isu yang berhubungan dengan pelajaran kemudian siswa diminta untuk memikirkan pertanyaan atau isu tersebut secara mandiri untuk beberapa saat. Tahap 2: *Pairing* (berpasangan), guru meminta siswa untuk berpasangan dengan siswa yang lain untuk mendiskusikan apa yang telah dipikirkannya pada tahap pertama. Interaksi pada tahap ini diharapkan dapat saling berbagi jawaban, jika telah diajukan suatu pertanyaan atau ide, jika suatu persoalan khusus telah teridentifikasi. Biasanya guru memberi waktu 4-5 menit untuk berpasangan. Tahap 3: *Sharing* (berbagi), guru meminta pada pasangan siswa untuk berbagi dengan seluruh kelas atau teman-teman sekelas tentang apa yang telah mereka bicarakan. Ini efektif dilakukan dengan cara bergiliran pasangan demi pasangan dan dilanjutkan sampai sekitar seperempat pasangan dari seluruh jumlah pasangan telah mendapat kesempatan untuk melaporkan hasil diskusi atau temuannya.

3. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran *Think Pair and Share*

a. Kelebihan pembelajaran *Think Pair and Share* menurut Kagan (Rusman, 2010: 58) sebagai berikut:

- 1) Siswa menggunakan waktu yang lebih banyak untuk mengerjakan tugasnya dan untuk mendengarkan satu sama lain.
- 2) Guru mempunyai waktu lebih banyak untuk berpikir ketika menggunakan pembelajaran *Think Pair and Share*. Mereka dapat berkonsentrasi mendengarkan jawaban siswa, mengamati reaksi siswa dan mengajukan pertanyaan tingkat tinggi

Berdasarkan pendapat di atas, pembelajaran *Think Pair and Share* merupakan pembelajaran yang mengembangkan kemampuan siswa secara individu maupun kelompok. Pembelajaran ini dapat mengembangkan struktur pembelajaran yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa agar tercipta suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan siswa serta dapat mengoptimalkan komunikasi siswa.

b. Kelemahan Pembelajaran *Think Pair and Share* menurut Nurhadi (Latief, 2012: 8) sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan koordinasi secara bersamaan dan berbagai aktivitas.
- 2) Membutuhkan perhatian khusus dalam penggunaan ruang kelas.
- 3) Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor.
- 4) Lebih sedikit ide yang muncul.
- 5) Ketidakesesuaian antar waktu yang direncanakan dengan pelaksanaannya.

4. Perbedaan *Think Pairs and Share* Murni dan *Think Pairs and Share* Berbantuan Media *playdough*.

Tabel 1: Perbedaan *Think Pairs and Share* murni dan *Think Pairs and Share* berbantuan media *playdough*

Indikator	<i>Think Pairs and Share</i> Murni	<i>Think Pairs and Share</i> berbantuan media <i>playdough</i>
Pengertian	Proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan tahapan <i>think</i> (berpikir), <i>pair</i> (berpasangan), dan <i>share</i> (berbagi).	Proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan tahapan <i>Think</i> (berpikir), <i>Pair</i> (berpasangan) pada saat siswa berpasangan menggunakan media <i>playdough</i> , untuk praktik secara langsung, sedangkan tahapan <i>Share</i> yaitu siswa berbagi dengan teman sekelas.
Langkah-langkah Pembelajaran	<p>a. Guru mengajak siswa untuk berpikir tentang gambar pecahan sederhana yang ada di papan tulis.</p> <p>b. Siswa mendiskusikan gambar pecahan sederhana yang ada di papan tulis dengan teman sebangkunya.</p> <p>c. Setiap kelompok (berpasangan) maju ke depan kelas untuk memaparkan hasil diskusinya.</p> <p>d. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi dari semua kelompok.</p>	<p>a. Guru mengajak siswa untuk berpikir tentang pecahan sederhana yang ada di depan kelas.</p> <p>b. Siswa berdiskusi dengan menggunakan media <i>playdough</i> bersama teman sebangkunya.</p> <p>c. Siswa membuat kesimpulan tentang hasil diskusinya.</p> <p>d. Hasil diskusi dengan teman sebangku dipresentasikan di depan kelas oleh kelompok pasangan.</p> <p>e. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi semua kelompok.</p>
Kelebihan	Proses pembelajaran tidak menghabiskan waktu yang lama sehingga siswa tidak merasa bosan.	Pembelajaran lebih terperinci, karena pada saat proses pembelajaran siswa melalui tahapan-tahapan yang membuat siswa selalu aktif dan guru hanya sebagai fasilitator.
Kekurangan	Pembelajaran tidak terperinci hanya pada saat proses pembelajaran guru	Pada saat proses pembelajaran menghasilkan waktu terlalu lama.

cenderung aktif.

C. Hakikat Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (2011: 7) Media pembelajaran sebagai segala sesuatu perantara yang akan menyampaikan informasi dari guru ke siswa dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Media diartikan sebagai perantara penyampaian informasi dari sumber ke penerima. Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan informasi terkait dengan maksud-maksud pengajaran (Arsyad, 2006: 3).

Sementara Menurut Boove (Sundayana, 2015: 6) Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Dalam proposal ini akan mengupas salah satu jenis dari media pembelajaran diantaranya, yaitu media pembelajaran visual. Media pembelajaran visual merupakan media pembelajaran yang dapat dilihat oleh siswa, selain dapat dilihat, media visual juga dapat diraba atau dipegang secara langsung oleh siswa sehingga siswa dapat melakukan suatu tindakan secara langsung dengan menggunakan media pembelajaran visual tersebut. Salah satu media visual alternatif yang dapat digunakan adalah benda-benda konkrit yang ada di sekitar kita.

Dari berbagai pendapat diatas, dapat dijelaskan bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Manfaat penggunaan media pembelajaran (Arsyad, 2006: 26) sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian informasi yang diberikan oleh guru sehingga memperlancar proses pembelajaran.
- b. Meningkatkan motivasi, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, proses belajar mandiri, dan perhatian siswa.
- c. Mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- d. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Manfaat penggunaan media pembelajaran untuk memperjelas penyajian informasi, mengatasi sikap pasif siswa, melatih siswa belajar mandiri, menyamakan persepsi, menyamakan pengalaman dan memberikan perangsang yang sama pada siswa.

3. Jenis-jenis Media

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi enam (Saifuddin, 2014: 134) antara lain :

a. Media Visual

Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Jenis-jenis media visual, antara lain gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan panel, dan papan buletin.

b. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan pada lambang-lambang auditif. Jenis-jenis media audio, antara lain radio dan alat perekam atau *tape recorder*.

c. Media Proyeksi Diam

Jenis-jenis media proyeksi diam, antara lain adalah film bingkai, film rangkai, OHP, opaque proyektor, mikrofis.

d. Media Proyeksi Gerak dan Audio Visual

Jenis-jenis proyeksi gerak dan audio visual, antara lain film gerak, film gelang, program TV, dan videos.

e. Multimedia

Kombinasi antara teks, seni grafis, bunyi, animasi, dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer. Jenis-jenis multimedia, antara lain power point.

f. Benda

Benda-benda yang ada di alam sekitar dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran, baik itu benda asli atau benda tiruan. Berdasarkan banyaknya pendapat mengenai jenis dari media pembelajaran ini, maka dapat diambil garis besarnya bahwa jenis dari media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang disampaikan. Jenis media benda antara lain dapat berupa media audio, visual, maupun audio-visual.

4. Media *Playdough*

Menurut Einon (Novitasari,2009:13) yaitu *playdough* adalah suatu benda yang lembut, memiliki warna seperti pelangi, tetapi bahannya mudah rapuh dan kotorannya dapat menempel pada karet. Media *playdough* merupakan salah satu permainan edukatif karena dapat mendorong imajinasi anak. Media *playdough* ini akan membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya.

Media *playdough* merupakan media yang dapat dilihat dan peserta didik dapat berkreasi dan dapat menumbuhkan rasa kekreativitan peserta didik. Pada materi pecahan sederhana peserta didik dapat menggunakannya sebagai media pecahan sederhana, karena *playdough* menyerupai media benda konkrit. Siswa dapat memotong ataupun membagi pecahan dengan

playdough. Siswa akan lebih memahami cara menghitung pecahan dengan adanya media *playdough* dengan cara memecah *playdough* menjadi beberapa bagian pecahan. Media *playdough* ini dapat mempermudah dan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi pecahan sederhana. Media *playdough* juga membuat peserta didik memiliki gambaran tidak sekedar bayangan. Berikut merupakan gambar 1 contoh media *playdough* yang digunakan pada proses kegiatan pembelajaran siswa kelas eksperimen.



Gambar 1 Media *Playdough*

5. Kelebihan dan Kekurangan Media *Playdough*

Adapun kelebihan media *playdough* sebagai berikut:

a. Mudah di bawa

Ukuran *playdough* yang kecil, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas untuk disimpan maupun ketika digunakan.

b. Praktis

Media *playdough* praktis digunakan, siswa langsung praktek percobaan memecah satuan pada media *playdough*, sehingga mempermudah siswa menebak ragam pecahan sederhana.

c. Menyenangkan dan Menarik

Varian warna *playdough* sangat menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.

Adapun kekurangan media *playdough* sebagai berikut:

a. Bersifat Lunak

Media *playdough* merupakan adonan yang bersifat lunak, sehingga kotoran mudah menempel dan sulit untuk dibersihkan.

b. Mudah Lengket

Berbagai varian warna *playdough* yang menarik, namun ketika sudah disatukan warnanya menjadi tercampur dan tidak bisa kembali pada warna semula.

D. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan Puspitasari (2016) dengan judul “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui *Think Pair Share* Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Think Pair Share* dapat meningkatkan motivasi belajar melalui TPS dengan skor rata-rata siklus I ke siklus II sebesar 18% dan terdapat peningkatan hasil belajar melalui TPS dengan skor rata-rata siklus I ke siklus II sebesar 14%.
2. Zulfah (2017) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Pembelajaran Tipe *Think Pair and Share* dengan Pendekatan *Heuristik* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa MTs Negeri Naumbai Kecamatan Kampar”. Hasil pengujian hipotesis memperoleh temuan adanya perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dengan pendekatan *Heuristik* dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional dengan t_{hitung} sebesar 3,9 dan t_{tabel} sebesar 2,02. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dengan pendekatan *Heuristik* cukup efektif untuk melatih kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Chica Haryani dengan judul “Penerapan Metode Bermain Dengan Media *Playdough* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini” pada tahun (2014). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa

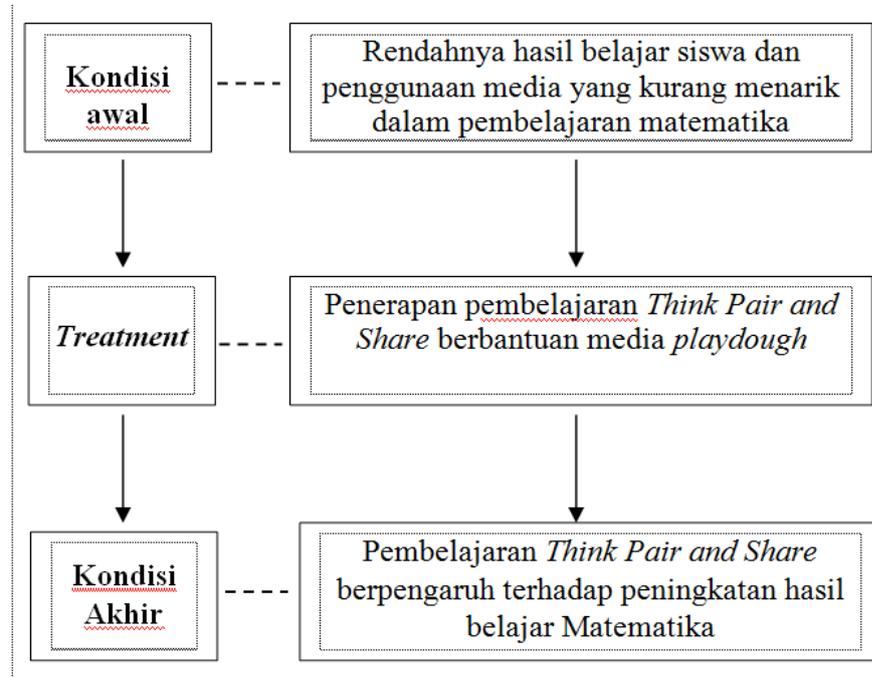
penerapan metode bermain dengan media *playdough* mampu meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

E. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran Matematika di kelas 4 SD Negeri Soroyudan masih konvensional dalam pelaksanaan pembelajarannya lebih banyak menggunakan metode ceramah serta dalam penggunaan medianya belum optimal. Oleh karena itu menimbulkan kecenderungan siswa mengalami kebosanan dan rasa jenuh. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang berbicara dengan teman sebangku, mengerjakan tugas mata pelajaran lain, dan bermain sendiri. Hal ini menyebabkan tidak adanya aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar secara maksimal serta siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang bersifat *teacher centered*. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan tindakan berupa penerapan pembelajaran *Think Pair and Share* berbantuan media *playdough*.

Melalui pembelajaran *Think Pair and Share* berbantuan media *playdough* ini siswa dapat lebih mandiri dan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Peran guru dalam hal ini hanya mengkoordinasi kegiatan belajar mengajar, menciptakan suasana kelas yang kondusif dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. Melalui pembelajaran *Think Pair and Share* berbantuan media *playdough* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika. Kerangka berpikir penerapan pembelajaran *Think Pair and Share* berbantuan media *playdough* dapat

meningkatkan hasil belajar matematika, dapat digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 2 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2016: 96). Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka dapat di ajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha diterima : Ada pengaruh pembelajaran *Think Pair and Share* Berbantuan

Media *Playdough* Terhadap Hasil Belajar Matematika di SD

Negeri Soroyudan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Menurut Sukmadinata (2010: 59), eksperimen semu pada dasarnya hampir sama dengan eksperimen murni hanya yang membedakan dalam pengontrolan variabel, pengontrolannya dilakukan terhadap satu variabel yang paling dominan.

Desain eksperimen ini merupakan *quasi experimental design*. Desain yang digunakan *nonequivalent control group design*. Rancangan ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan *pretest* dahulu, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan pembelajaran *think pair and share* berbantuan media *playdough*, kemudian diberikan *posttest*, setelah itu hasilnya dibandingkan dengan kelompok kontrol. Berikut desain penelitian *Nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2016: 116).

Tabel 2: Desain Penelitian *Nonequivalent Group Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O₁	X	O₂
O₃	-	O₄

Keterangan:

O₁: *Pretest* untuk mengetahui kemampuan awal sebelum perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen.

O₃: *Pretest* untuk mengetahui kemampuan awal kelas kontrol.

X : Perlakuan terhadap kelas eksperimen dengan menggunakan model *think pair and share* berbantuan media *playdough*.

O₂: Tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen setelah perlakuan diberikan.

O₄: Tes akhir (*posttest*) pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 60), Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Kerlinger (Sugiyono, 2016: 61), menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Variabel dapat dikatakan sebagai suatu sifat yang diambil dari suatu nilai yang berbeda (*different values*). Dengan demikian variabel merupakan suatu yang bervariasi.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah suatu sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas (*independent variabel*) : yaitu variabel yang menjadi sebab atau yang mempengaruhi timbulnya atau berubahnya *dependent variabel* (variabel terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Think Pair and Share* (TPS) berbantuan media *playdough*, kemudian dinamakan variabel (X₁).

2. Variabel terikat (*dependent variabel*) : variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya *independent variable* (variabel bebas). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Matematika, yang kemudian dinamakan dengan variabel (Y_1).

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional adalah meletakkan pada suatu variabel dengan menetapkan kegiatan-kegiatan atau tindakan yang perlu. Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu pembelajaran *Think Pair and Share* berbantuan *playdough* dan hasil belajar matematika. Peneliti menentukan definisi operasional dari dua variabel tersebut yaitu:

1. Pembelajaran *Think Pair and Share* Berbantuan *Playdough*

Pembelajaran *think pair and share* (TPS) berbantuan *playdough* merupakan pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen dimana kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen pada penelitian ini adalah kelas IV B.

Pembelajaran *think pair and share* (TPS) yaitu pembelajaran yang meminta siswa untuk berpikir kemudian berkelompok secara berpasangan. Siswa dapat berdiskusi dan praktek dengan bantuan media *playdough* didalam pasangan belajar untuk menjawab atau memecahkan soal pecahan dari guru dan kemudian berbagi jawaban itu dengan teman. Pembelajaran ini berbantuan media *playdough* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa serta menarik perhatian siswa, karena media *playdough* merupakan media yang memiliki daya tarik dengan varian warna pelangi.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu. Materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran matematika pada topik pecahan. Aspek yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek kognitif.

Pengukuran aspek kognitif dalam penelitian ini menggunakan soal *pretest* dan *posttest* kepada siswa yang berupa soal pilihan ganda. Melalui soal *pretest* dan *posttest* siswa diukur sejauh mana memahami materi topik pecahan, kemudian peneliti memberikan media *playdough* dalam mengajarkan materi setelah memberikan materi peneliti memberikan *posttest* untuk mengetahui perbedaan pemahaman materi yang telah diperoleh.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu yang menjadi sasaran penelitian.

Berikut adalah hal-hal yang menjadi subjek penelitian:

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian (Arikunto, 2006: 130-131). Populasi adalah keseluruhan dari individu atau obyek yang diteliti dan memiliki beberapa karakteristik yang yang sama. Adapun populasi dalam

penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Soroyudan, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini mengambil 2 kelas sebagai sampel kelas IV A dengan jumlah 20 siswa dan IV B dengan jumlah 16 siswa SD Negeri Soroyudan, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang. Peneliti mengambil kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen dikarenakan kemampuan siswa yang heterogen. Jumlah sampel keseluruhan penelitian ini adalah 36 siswa.

3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2016: 118), Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Tujuan berbagai teknik pengambilan sampel adalah untuk mendapatkan sampel yang paling mencerminkan populasinya atau secara teknik disebut *sample representatif*. Dalam penelitian eksperimen ini penulis mengambil teknik *nonprobability sampling*. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

E. Setting Penelitian

Setting penelitian adalah tempat dimana penelitian akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Soroyudan, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang. Pelaksanaan penelitian ini akan dilaksanakan pada semester 1.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipakai peneliti yaitu tes. Tes dalam penelitian ini merupakan tes eksperimen. Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh anak atau sekelompok anak sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku yang dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh anak-anak lain atau dengan nilai standar yang ditetapkan (Arikunto, 2006: 48).

Pada penelitian ini menggunakan teknik tes untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, teknik ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Siswa akan diberikan soal *pretest* dan *posttest* yang berhubungan dengan materi yang diajarkan sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran *Think Pair and Share* berbantuan media *playdough*. Hasil dari kedua tes tersebut akan diukur untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan pembelajaran *Think Pair and Share* berbantuan media *playdough*.

G. Instrumen Penelitian

Menurut sukmadinata (2010: 230) instrumen penelitian adalah berupa tes yang bersifat mengukur, berisi pertanyaan yang jawabannya memiliki standar jawaban tertentu. Instrumen penelitian ini digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini berupa instrumen tes. Tingkatan yang akan diukur menggunakan soal tes adalah kognitif pada C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis).

Instrumen yang digunakan adalah lembar soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Bentuk soal tes yang digunakan adalah tes tertulis pilihan ganda. Materi pada pecahan sederhana. Penyusunan soal tes dilakukan dengan mengacu pada kompetensi dasar dan materi berdasarkan silabus. Penelitian ini menggunakan jenis *pretest* dan *posttest*. Teknik ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Siswa akan diberikan pertanyaan atau soal yang berhubungan dengan materi yang akan diberikan sebelum menggunakan pembelajaran *think pair and share* berbantuan media *playdough* dan setelah menggunakan pembelajaran *think pair and share* berbantuan media *playdough*. Hasil dari kedua tes tersebut akan diukur untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan menggunakan pembelajaran *think pair and share* berbantuan media *playdough* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Kisi-kisi lembar tes mengacu pada indikator pecahan, tes tertulis yang digunakan berupa pilihan ganda sejumlah 50 soal.

Tabel 3: Kisi-kisi Instrumen Soal Tes Hasil Belajar Matematika

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Jumlah Soal
1.	Mengetahui pecahan sederhana.	Mengetahui pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh.	C1	1, 2, 11, 16.
		Membaca, membilang, dan menulis lambang pecahan.	C1	3, 4, 5, 21, 22,
		Menyajikan nilai pecahan dengan menggunakan berbagai bentuk gambar dan sebaliknya.	C3	6, 7, 8, 9, 10, 27, 28, 41, 42, 44, 45.
2.	Membandingkan pecahan.	Membandingkan nilai dua pecahan dengan media.	C2	12, 13, 23, 24, 43.
		Membandingkan nilai dua pecahan dengan garis bilangan.	C2	14, 29, 36, 37, 38, 39, 40.
3.	Memecahkan masalah yang berkaitan dengan pecahan sederhana.	Menyelesaikan soal hasil operasi hitung pecahan sederhana.	C3	17, 25, 26, 34, 35, 46.
		Menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan pecahan sederhana.	C3	15, 18, 19, 20, 30, 31, 32, 33, 47, 48, 49, 50.
Total				50

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah soal yang digunakan sebagai instrumen dalam pengumpulan data adalah valid dan sah. Instrumen dikatakan valid apabila alat ukur tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2016: 177). Validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konten (*content validity*). Validitas isi untuk instrument yang berbentuk tes dapat dilakukan

dengan membandingkan isi instrument dengan materi pelajaran yang diajarkan (Sugiyono, 2016: 182). Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah isi soal telah mewakili keseluruhan materi atau bahan pelajaran yang seharusnya diujikan. Pengujian validitas butir soal dalam penelitian ini menggunakan Product Moment dari Pearson.

Mengetahui valid atau tidaknya suatu butir soal, maka R_{hitung} dibandingkan dengan R_{tabel} *Product Moment* pada $\alpha = 0,05$ dengan ketentuan R_{hitung} sama atau lebih besar dari R_{tabel} maka dinyatakan valid.

Tabel 4: Uji Validitas Soal

No	R_{tabel} (5%)	R_{hitung}	Keterangan
1	0,361	0,383	Valid
2	0,361	0,480	Valid
3	0,361	0,645	Valid
4	0,361	0,122	Tidak Valid
5	0,361	0,389	Valid
6	0,361	0,480	Valid
7	0,361	0,645	Valid
8	0,361	0,122	Tidak Valid
9	0,361	0,645	Valid
10	0,361	0,389	Valid
11	0,361	0,130	Tidak Valid
12	0,361	0,645	Valid
13	0,361	0,421	Valid
14	0,361	0,170	Tidak Valid
15	0,361	0,645	Valid
16	0,361	0,389	Valid
17	0,361	0,677	Valid
18	0,361	0,194	Tidak Valid
19	0,361	0,430	Valid
20	0,361	0,493	Valid
21	0,361	0,645	Valid
22	0,361	0,010	Tidak Valid
23	0,361	0,323	Valid
24	0,361	0,574	Valid

No	$R_{\text{tabel}} (5\%)$	R_{hitung}	Keterangan
25	0,361	0,381	Valid
26	0,361	0,527	Valid
27	0,361	-0,008	Tidak Valid
28	0,361	0,430	Valid
29	0,361	0,493	Valid
30	0,361	0,574	Valid
31	0,361	0,381	Valid
32	0,361	0,645	Valid
33	0,361	0,527	Valid
34	0,361	0,246	Valid
35	0,361	0,664	Valid
36	0,361	0,645	Valid
37	0,361	0,509	Valid
38	0,361	0,542	Valid
39	0,361	0,127	Tidak Valid
40	0,361	0,436	Valid
41	0,361	0,527	Valid
42	0,361	0,024	Tidak Valid
43	0,361	0,372	Valid
44	0,361	0,082	Tidak Valid
45	0,361	0,542	Valid
46	0,361	0,645	Valid
47	0,361	0,509	Valid
48	0,361	0,696	Valid
49	0,361	0,542	Valid
50	0,361	0,293	Valid

(Sumber data primer yang dioalah)

Berdasarkan pada Tabel 4 setelah dilakukan uji coba produk untuk mengukur validitas soal diperoleh data dari 50 instrumen menjadi 40 butir instrumen yang valid. Instrumen soal dikatakan valid apabila R_{hitung} lebih besar dari 0,361 dan 10 butir instrumen tidak valid karena R_{hitung} kurang dari R_{tabel} .

2. Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji coba, maka dilakukan perhitungan reliabilitas instrument menggunakan rumus Alpha Cronbach, yaitu sebagai berikut:

Hasil perhitungan uji reliabilitas disamakan dengan nilai r_{tabel} , jika $r_{11} > r_{tabel}$, maka instrumen dinyatakan reliabel tetapi jika $r_{11} < r_{tabel}$, maka instrument dinyatakan tidak valid.

Tabel 5: Uji Reliability

Cronbach's Alpha	N of Items
0,729	51

(Sumber data primer yang diolah)

Berdasarkan Tabel 5 data uji coba produk instrumen observasi menunjukkan nilai sebesar $0,729 > r_{tabel}$ maka data dikatakan reliabel.

3. Uji Daya Beda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Dalam mencari daya beda subjek peserta dibagi menjadi dua sama besar berdasarkan atas skor total yang mereka peroleh (Arikunto, 2013: 177). Uji daya beda dilakukan dengan bantuan program *IMB SPSS 25*.

Tabel 6: Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Klasifikasi
0,40 atau lebih	Soal sangat baik
0,30-0,39	Soal cukup baik
0,20-0,29	Soal perlu pembahasan
0,19	Soal buruk

Tabel 6 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil daya pembeda suatu butir soal sebagai berikut:

Tabel 7: Hasil Daya Beda

No Soal	R_{hitung}	Keterangan
1	0,383	Soal Cukup Baik
2	0,48	Soal Sangat Baik
3	0,645	Soal Sangat Baik
4	0,389	Soal Cukup Baik
5	0,48	Soal Sangat Baik
6	0,645	Soal Sangat Baik
7	0,645	Soal Sangat Baik
8	0,389	Soal Cukup Baik
9	0,645	Soal Sangat Baik
10	0,421	Soal Sangat Baik
11	0,645	Soal Sangat Baik
12	0,389	Soal Cukup Baik
13	0,677	Soal Sangat Baik
14	0,43	Soal Sangat Baik
15	0,493	Soal Sangat Baik
16	0,645	Soal Sangat Baik
17	0,323	Soal Cukup Baik
18	0,574	Soal Sangat Baik
19	0,381	Soal Cukup Baik
20	0,527	Soal Sangat Baik
21	0,43	Soal Sangat Baik
22	0,493	Soal Sangat Baik
23	0,574	Soal Sangat Baik
24	0,381	Soal Cukup Baik
25	0,645	Soal Sangat Baik
26	0,527	Soal Sangat Baik
27	0,246	Soal Perlu Pembahasan
28	0,664	Soal Sangat Baik
29	0,645	Soal Sangat Baik
30	0,509	Soal Sangat Baik

No Soal	R _{hitung}	Keterangan
31	0,542	Soal Sangat Baik
32	0,436	Soal Sangat Baik
33	0,527	Soal Sangat Baik
34	0,372	Soal Cukup Baik
35	0,542	Soal Sangat Baik
36	0,645	Soal Sangat Baik
37	0,509	Soal Sangat Baik
38	0,696	Soal Sangat Baik
39	0,542	Soal Sangat Baik
40	0,293	Soal Perlu Pembahasan

Tabel 7 menunjukkan hasil daya pembeda butir soal valid. Hasil yang didapat untuk seluruh soal yang dibuat yaitu sebanyak 2 soal perlu pembahasan, 8 soal cukup baik, dan soal sangat baik 30 dengan jumlah seluruh soal 40.

4. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Taraf kesukaran soal adalah kemampuan suatu soal tersebut dalam menjangkau banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan betul. Jika banyak subjek peserta yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukaran tes tersebut tinggi. Sebaliknya jika hanya sedikit dari subjek yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukarannya rendah (Arikunto, 2013: 176). Uji tingkat kesukaran soal dilakukan dengan bantuan program *IMB SPSS 25*.

Tabel 8: Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Kualifikasi
$0,71 < P \leq 1,00$	Mudah
$0,31 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar

(Arikunto, 2012: 225)

Tabel 8 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil kriteria indeks kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 9: Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal

No Soal	Mean	Keterangan
1	0,90	Mudah
2	0,93	Mudah
3	0,97	Mudah
4	0,87	Mudah
5	0,93	Mudah
6	0,97	Mudah
7	0,97	Mudah
8	0,87	Mudah
9	0,97	Mudah
10	0,57	Sedang
11	0,97	Mudah
12	0,87	Mudah
13	0,83	Mudah
14	0,70	Sedang
15	0,27	Sukar
16	0,97	Mudah
17	0,90	Mudah
18	0,57	Sedang
19	0,43	Sedang
20	0,73	Mudah
21	0,70	Sedang
22	0,27	Sukar
23	0,57	Sedang
24	0,43	Sedang
25	0,97	Mudah
26	0,73	Mudah
27	0,67	Sedang

No Soal	Mean	Keterangan
28	0,67	Sedang
29	0,97	Mudah
30	0,60	Sedang
31	0,77	Mudah
32	0,33	Sedang
33	0,73	Mudah
34	0,37	Sedang
35	0,77	Mudah
36	0,97	Mudah
37	0,60	Sedang
38	0,37	Sedang
39	0,77	Mudah
40	0,40	Sedang

Tabel 9 menunjukkan hasil kriteria indeks kesukaran soal yang valid, hasil yang didapat untuk seluruh soal yang dibuat yaitu sebanyak 23 soal mudah, 15 soal sedang, dan soal sukar 2 dengan jumlah seluruh soal 40.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu:

1. Tahap Perencanaan

- a. Mengobservasi sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian. Sekolah pada penelitian ini adalah SD Negeri Soroyudan Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang dilaksanakan 28 Februari 2019.
- b. Mengkonfirmasi kepada sekolah kegiatan pelaksanaan materi pembelajaran yang dilakukan 2 minggu sebelum penelitian dilakukan.
- c. Menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran.
- d. Menyusun kisi-kisi instrumen.

- e. Menyusun instrumen penelitian berbentuk tes.
- f. Melakukan uji coba instrumen penelitian.
- g. Menganalisis item-item soal dengan cara menguji validitas, reliabilitas, untuk mendapatkan instrumen penelitian yang baik.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Mengambil sampel penelitian berupa kelas yang sudah ada.
- b. Memberikan *pretest* kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
- c. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *think pair and share* berbantuan media *playdough* kepada kelas eksperimen.
- d. Memberikan *posttest* kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

3. Tahap Pelaporan

- a. Mengumpulkan dari data *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
- b. Melakukan pengelompokan data awal dari hasil penelitian.
- c. Melakukan pengolahan data dengan bantuan SPSS.

J. Metode Analisis Data

Menurut Sugiyono (2016: 207) analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Analisis data penelitian bertujuan untuk menyempitkan dan membatasi penemuan-penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur, tersusun serta lebih berarti. Seperti telah diketahui dalam pembahasan tentang data, bahwa data yang peneliti gunakan adalah data kuantitatif. Data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan statistik untuk menghitung data-data yang bersifat kuantitatif atau dapat diwujudkan dengan angka yang didapat dari lapangan.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data variabel yang digunakan adalah teknik *Shapiro Wilk*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui data yang dianalisa berdistribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas menggunakan program SPSS 24.

2. Uji Homogenitas

Pengolahan uji homogenitas menggunakan bantuan program SPSS. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Uji Levene*. Data dikatakan homogen apabila nilai koefisien *Sig* pada *output Levene Statistic* lebih besar dari pada nilai *alpha* yang ditentukan, yaitu 5% (0,05).

3. Uji-t

Menurut Sugiyono (2015: 138) uji hipotesis menggunakan uji-t dengan *Independent Sample t-test* jika data berdistribusi normal. Uji-t digunakan untuk menguji apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan pembelajaran *Think Pair and Share* terhadap peningkatan hasil belajar Matematika. Penghitungan uji-t menggunakan program SPSS 24.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pembelajaran *think pair and share* merupakan pembelajaran yang membuat siswa berpikir untuk pemecahan masalah kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil (berpasangan), kelompok pasangan ini membuat siswa lebih berperan aktif dalam kelompok, berdiskusi, dan menyelesaikan persoalan, kemudian kelompok (pasangan) memaparkan hasil diskusinya pada teman-temannya. Dalam kelompok (pasangan) ini siswa dapat bekerja sama, guru membimbing siswa dalam proses pembelajaran. Media *playdough* merupakan alat bantu kegiatan pembelajaran berupa bentuk adonan lembut serta dengan varian warna yang menarik perhatian siswa, digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran pada siswa agar menarik dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran *think pair and share* berbantuan media *playdough* berpengaruh pada hasil belajar matematika di kelas IV SD Negeri Soroyudan, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang tahun ajaran 2019/2020. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa adanya peningkatan hasil belajar matematika pada materi pecahan sederhana. Dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Hasil belajar matematika diperoleh nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 65,25 yang mengalami peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen

sebesar 82,88. Sedangkan perolehan nilai pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* 67,10 dan untuk nilai rata-rata *posttest* 78,50.

Berdasarkan pada hasil yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran *think pair and share* berbantuan media *playdough* lebih efektif dan menunjukkan hasil yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka penulis dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya memiliki keterampilan dan pengetahuan akan model pembelajaran yang inovatif dan selalu memberikan variasi pada kegiatan pembelajaran sehingga mampu meminimalkan rasa bosan pada siswa.

2. Bagi Sekolah

Lingkungan sekolah hendaknya mampu mendukung guru dalam penerapan model pembelajaran inovatif bagi siswa yaitu dengan memberikan fasilitas sarana dan prasarana yang memadai.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat dijadikan bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Haryani, Chica. 2014. "Penerapan Metode Bermain Dengan Media *Playdough* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini." *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). PLS-FKIP Bengkulu.
- Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismail, SM. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: Rasail Media Group.
- Ismet Basuki & Hariyanto. 2015. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Model Pembelajaran Kreatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Latif, Abdul Haris. 2012. Upaya Meningkatkan Belajar Siswa Materi Pemerintahan Pusat Pada Pelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Think Pair And Share Di Kelas IV SDN 1 Telaga Kecamatan Bintauna Kabupaten bolaang Mongondow Utara. *Jurnal Penelitian*. Hlm. 7-8.
- Novitasari, Noni. 2009. "Efektivitas Media *Playdough* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dalam Pembelajaran IPA". *Skripsi* (tidak diterbitkan) FIP-UPI Bandung.
- Puspitasari, Erika. 2016. *Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Melalui Think Pair Share (TPS) Di Sekolah Dasar*. Skripsi (Tidak Diterbitkan): Universitas Negeri Malang.
- Rusman. 2010. *Model- Model Pembelajaran*. Bandung.: Mulia Mandiri Press.
- Sadiman, Arief, dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Baja Grafindo Persada.
- Saifudin, Anwar. 2014. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sari, Siska Puspita. 2013. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatipe Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP". *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 2. Hlm. 52.
- Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Re Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung: Alfabet.
- Sukmadinata, N.S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, Rostina. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progesif*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Zulfah. 2017. "Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Pembelajaran Tipe Think Pair and Share dengan Pendekatan Heuristik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa MTs Negeri Naumbai Kecamatan Kampar" *Jurnal Cendekia*. Vol 1. Hlm. 9-10.