PENGARUH MODEL *THINK PAIR SHARE* BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGHITUNG OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT

(Penelitian pada siswa kelas 1 SD Negeri 3 Jampiroso Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI

Oleh :
Novita Lika Anggraeni
22.0305.0115

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2024

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia melalui pengajaran dan pelatihan secara individu atau kelompok dan bertujuan untuk mendewasakan manusia (Sugihartono, 2012). Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu memadukan berbagai aspek pendidikan seperti tenaga pengajar, peserta didik, kurikulum dengan tepat. Di Indonesia Komitmen sekolah belum menciptakan iklim sekolah yang memadahi seperti ketersediaan media pembelajaran yang memadai,kualitas guru, serta metode pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut tentunya akan mengganggu hasil belajar siswa. Keberhasilan dalam proses belajar merupakan tujuan utama dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, untuk mencapai keberhasilan tersebut disamping harus memahami sepenuhnya materi yang diajarkan, guru juga dituntut untuk mengetahui bagaimana kemampuan serta pengetahuan para peserta didik.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang membutuhkan pola pikir, penalaran, dan logika. Dalam pembelajaran matematika para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Namun semua itu harus disesuaikan dengan perkembangan kemampuan peserta didik, sehingga pada

akhirnya akan sangat membantu dalam kelancaran proses belajar mengajar matematika di sekolah. Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Matematika adalah mata pelajaran yang sangat erat kaitannya dengan operasi hitung. Hampir dalam setiap materi matematika selalu menggunakan operasi hitung. Hal ini berarti bahwa keterampilan operasi hitung menjadi bagian yang sangat penting dalam matematika dan mutlak diperlukan agar siswa dapat belajar matematika dengan baik termasuk bagi siswa kelas I SD. Selain itu urgensi siswa kelas I SD mempelajari operasi hitung penjumlahan dan pengurangan adalah sebagai modal awal dalam meneruskan jenjang tingkat sekolah yang lebih tinggi. Karena matematika merupakan pelajaran yang bersifat hierarki maka setiap sub bab yang ada akan sangat berkaitan dengan sub bab berikutnya. Untuk itu siswa kelas 1 harus benar-benar mampu menguasai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan sebagai dasar awal untuk mempelajari materi matematika selanjutnya

Materi operasi hitung bilangan bulat khususnya penjumlahan merupakan salah satu materi pada pokok bahasan di Sekolah Dasar. Materi penjumlahan bilangan bulat adalah operasi penjumlahan yang digunakan untuk menghitung total dua atau lebih bilangan bulat. Materi ini merupakan pengetahuan awal penting bagi proses belajar anak di sekolah. Anak-anak

sering terlibat dalam kegiatan dalam materi ini seperti menghitung berbagai macam-macam barang,dan sering mampu melakukan penjumlahan sederhana. Tetapi hubungan antara pengetahuan sebelum atau diluar sekolah dengan pembelajaran dengan pembelajaran didalam pembelajaran didalam sekolah. Hal inilah yang juga menjadikan masalah siswa kurang termotivasi utuk belajar matematika karena mereka berpikir tidak ada keterkaitan yang mereka pelajari dengan kehidupan nyata. Dalam pembelajaran matematika khususnya materi penjumlahan untuk kelas rendah memerlukan tahapan-tahapan yang terstuktur yang menjadi dasar untuk materi selanjutnya.

Penelitian ini difokuskan pada materi yang diajarkan pada siswa kelas I Sekolah Dasar yaitu mengenai operasi penjumlahan bilangan bulat. Walaupun materi ini merupakan materi dasar yang masih sederhana, namun apabila materi tersebut dihadapkan pada siswa kelas I sekolah dasar maka tidak menutup kemungkinan akan terdapat kesulitan yang dialami oleh siswa dalam mempelajarinya. Menurut analisa penulis berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan oleh penelitian-penelitian sebelumnya mengenai materi penjumlahan bilangan bulat banyak siswa kelas rendah yang belum menguasai materi penjumlahan. Penyebab kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal-soal penjumlahan dan pengurangan bilangan adalah masih kurangnya pemahaman siswa akan konsep materi tersebut. siswa belum menguasai sepenuhnya prosedur penjumlahan bilangan dengan cara, siswa masih kesulitan dalam merubah soal cerita menjadi operasi hitung penjumlahan (merubah kalimat sehari-hari menjadi kalimat

matematika), serta siswa tergesa-gesa dalam mengerjakan soal yang menyebabkan kekurangtelitian dan berujung pada kekeliruan-kekeliruan pada jawaban yang diberikan.

Hal ini didasarkan oleh hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas I SD Negeri 3 Jampiroso Temanggung. Berdasarkan informasi yang diungkapkan oleh Guru pada saat wawancara, peneliti menemukan permasalahan pada pembelajaran materi ini, yaitu kesulitan belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal materi penjumlahan. Hasil wawancara tersebut juga didukung oleh Hasil Ujian Tengah Semester pembelajaran matematika masih rendah atau belum mencapai Kreteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan sekolah, rendahnya hasil belajar siswa yaitu dengan jumlah keseluruhan ada 25 siswa, jumlah siswa yang tuntas yaitu 10 siswa (36%), sedangkan siswa yang belum tuntas 15 siswa (64%).

Berdasarkan hasil observasi tersebut tentu akan lebih bijaksana bila guru memilih dan mencoba menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan kualitas profesi dan produktifitas dalam mengacu pada kebutuhan siswa. Model *Think Pair Share* merupakan salah satu model yang cocok dalam pelajaran matematika. Menurut Muthmainnah (Yulyanti, 2021) mendeskripsikan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair Share* (TPS) adalah model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran terutama pada keterampilan pemahaman siswa. Peningkatan proses pemahaman ini terjadi pada saat siswa

berpikir *(Think)* kemudian berdiskusi berpasangan *(Pair)* dan siswa memperoleh ruang yang 4 lebih untuk berbagi serta mengasah keterampilan yang di milikinya. Selain itu siswa juga bertambah berani dalam menyampaikan dan berbagi gagasan, ide, perasaan baik dalam berdiskusi berpasangan.

Selain model pembelajaran media merupakan salah satu hal penting untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa dan dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi bagi peserta didik (Afandi, 2015). Selain itu, permainan ular tangga juga dapat menghibur anak-anak dengan cara yang positif dan sangat interaktif (Prameswari, 2018). Kelebihan permainan ular tangga ialah siswa dapat belajar sambil bermain, siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga.

Dalam penelitian ini penulis mengemas media ular tangga yang berbeda dengan ular tangga yang lain. Media yang digunakan dalam penelitian ini di desain menggunakan warna dan gambar yang lebih menarik dan terdapat soal penjumlahan. Dalam langkah awal setiap kelompok maju ke depan untuk

memainkan media lalu melempar dadu selanjutnya salah satu anak dalam kelompok menjalankan kotak ular tangga setiap kotak yang terdapat soal penjumlahan wajib didiskusikan bersama kelompok. Kegiatan tersebut dilakukan setiap kelompok yang lain secara sama dan bergantian dari anggota kelompok. Pemenang ditentukan dengan melihat siapa yang cepat sampai nilai akhir dan kelompok yang dapat menjawab soal yang banyak dan benar.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan terkait model pembelajaran *Think Pair Share* dan Media ular tangga penulis menyimpulkan bahwa model *Think Pair Share* dengan media ular tangga merupakan solusi yang tepat atas permasalahan yang ada sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Bardasarkan dari latar belakang permasalahan diatas maka penulis tertarik mengangkat judul "Pengaruh Model *Think Pair Share* berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengitung Operasi Hitung Bilangan Bulat"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, dapat di identifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Kemampuan penjumlahan bilangan bulat pada siswa kelas I di SD Negeri 3 Jampiroso Temanggung masih rendah
2. Hasil Ujian Tengah Semester pembelajaran matematika belum mencapai Kreteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan

sekolah, dimana dari keseluruhan siswa yang tuntas yaitu 10 siswa (36%), sedangkan siswa yang belum tuntas 15 siswa (64%).

3. Guru belum mengimplementasikan model pembelajara yang inovatif dalam pembelajaran matematika.
4. Proses Pembelajaran Matematika di SD Negeri 3 Jampiroso Temanggung masih menggunakan media yang kurang memfasilitasi pada materi penjumlahan bilangan bulat.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Hasil Ujian Tengah Semester pembelajaran matematika belum mencapai Kreteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan sekolah, diamana dari keseluruhan siswa yang tuntas yaitu 10 siswa (36%), sedangkan siswa yang belum tuntas 15 siswa (64%).
2. Guru belum mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran matematika.
3. Proses Pembelajaran Matematika di SD Negeri 3 Jampiroso Temanggung masih menggunakan media yang kurang memfasilitasi pada materi penjumlahan bilangan bulat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah, yang telah di uraikan diatas rumusan masalah pada proposal penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh model *Think Pair Share* berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Operasi hitung Bilangan Bulat kelas I SD Negeri 3 Jampiroso Temanggung.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, yang telah di uraikan diatas tujuan pada proposal penelitian ini adalah : untuk menguji apakah model *Think Pair Share* berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Operasi hitung Bilangan Bulat kelas I SD Negeri 3 Jampiroso Temanggung.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Diharapkan hasil penelitian ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan peneliti selanjutnya dan pembaca mengenai model dan media pembelajaran yang menyenangkan pada pembelajaran matematika khususnya materi penjumlahan bilangan bulat.

2. Manfaat Praktis

   Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi guru untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai model dan media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa yaitu model *Think Pair Share*

b. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai pedoman kepala sekolah dalam mengelolah pembelajaran dilembaga pendidikan yang dipimpinnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Operasi Hitung Bilangan Bulat

1. Pembelajaran Matematika

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Offirston, 2014:1). Ini berarti bahwa belajar matematika untuk mempersiapkan siswa agar mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan kesehariannya dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia (Depdiknas, 2006:147).

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk menjadikan seseorang bisa mencapai tujuan kurikulum (Kosasih, 2014:11). Suatu pembelajaran berlangsung secara efektif apabila tujuannya tercapai sesuai dengan yang telah direncanakan. Pembelajaran matematika adalah membentuk logika berpikir bukan sekedar pendai berhitung. Berhitung dapat dilakukan dengan alat bantu, seperti kalkulator dan komputer, namun menyelesaikan masalah perlu logika berpikir dan

analisis (Fatimah, 2009:8). Oleh karena itu, siswa dalam belajar matematika harus memiliki pemahaman yang benar dan lengkap sesuai tahapan, melalui cara dan media yang menyenangkan dengan menjalankan prinsip matematika.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang penting untuk diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan menghitung dan mengolah data. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Pembelajaran matematika juga dapat digunakan untuk sarana dalam pemecahan masalah dan mengomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lain.

2. Pengertian Operasi Hitung Bilangan Bulat

Operasi hitung adalah pekerjaan atau tindakan yang dilakukan dengan cara menjumlahkan, mengurangi, mengalikan, dan membagi. Pengertian tersebut diambil dari kata operasi adalah tindakan yang dilakukan untuk mewujudkan rencana yang dikembangkan, sedangkan hitung adalah membilang (menjumlahkan, mengurangi, mengalikan, membagi). Adapun berhitung adalah mengerjakan hitungan (menjumlahkan, mengurangi, dan lain sebagainya). Ada 4 (empat) operasi

hitung dasar pada bilangan cacah, keempat operasi hitung ini adalah penjumlahan, pegurangan, perkalian, dan pembagian. Penguasaan operasi hitung dasar sangat penting karena operasi ini akan menjadi dasar bagi mereka yang mau belajar matematika, oleh karena itu konsep berhitung harus benar-benar dipahami oleh mereka yang akan belajar matematika.

Operasi hitung bilangan bulat yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Penjumlahan pada bilangan bulat memiliki sifat tertutup, sifat komutatif, mempunyai unsur identitas, sifat asosiatif, dan memiliki invers. Sedangkan pengurangan pada bilangan bulat apabila mengurangi dengan suatu bilangan sama artinya dengan menambah lawan pengurangannya. Menurut Ariani (2010 : 60), mengemukakan bahwa operasi hitung merupakan suatu langkah atau cara yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah dalam proses matematika. Sedangkan menurut Ismiyatun (2012 : 8) operasi hitung adalah pekerjaan atau tindakan yang dilakukan dengan cara menjumlahkan, mengalikan, mengurangi, membagi, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan oleh Ariani dan Ismiyatun dapat disimpulkan bahwa operasi bilangan bulat adalah tindakan untuk melakukan perhitungan pada bilangan bulat dengan cara membilang (menjumlahkan, mengurangi, mengalikan, membagi) sebagai dasar dalam pembelajaran matematika.

3. Kemampuan Operasi Hitung Bilangan Bulat

Setiap orang pasti memiliki kemampuan berbeda, kemampuan ditandai dengan munculnya pikiran dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Kemampuan (ability) merupakan kecakapan atau potensi atau perubahan energi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Menurut Stephen P. Robbins dalam (Syafaruddin, 2012) memberikan pengertian bahwa kemampuan adalah kapasitas individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Sedangkan menurut Syariffudin sendiri, kemampuan merupakan suatu tindakan melalui upaya sistematis dann rasional yang berakumulasi menjadi suatu keterampilan seseorang yang menghasilkan kecerdasan intelektual dan fisik melaui proses pengalaman, pendidikan, dan latihan, sehingga dapat melakukan sesuatu itu lebih bermutu dan bermanfaat.

Berdasarkan paparan para ahli yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan kemampuan operasi bilangan bulat dapat diartikan sebagai proses dimana siswa menggunakan seluruh apa yang diketahui dan apa yang sudah dilihatnya dalam melakukan perhitungan pada bilangan bulat dengan cara membilang (menjumlahkan, mengurangi, mengalikan, membagi) sebagai dasar dalam pembelajaran matematika.

4. Indikator Kemampuan Operasi Hitung Bilangan Bulat

Menurut Enik (2015:16-17), kemampuan operasi bilangan bulat adalah kemampuan yang memerlukan penalaran dan ketrampilan aljabar. Sehingga dalam kemampuan operasi bilangan bulat memiliki beberapa indikator yang harus dipenuhi saat mencapai suatu tujuan pembelajaran yaitu:

a. Mampu menyelesaikan soal, dalam hal ini siswa harus mampu (bisa/cakap/cekatan) mengerjakan soal-soal tes yang diberikan oleh guru baik secara lisan maupun tertulis.
b. Mampu membuat soal dan penyelesaiannya, siswa diharapkan mampu membuat soal dan menyelesaikan pengerjaan soalnya secara mandiri.

Menurut Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar (2007), indikator kemampuan operasi bilangan bulat diantaranya adalah:

a. Siswa dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung.
b. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.

c. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urusan peristiwa yang terjadi disekitarnya.
d. Memiliki kreatifitas dan imajinasi serta menciptakan sesuatu secara spontan.
e. Mengetahui dasar-dasar pembelajaran.

Pendapat tersebut sejalan dengan Sukardi (2018: 142) yang menyebutkan indikator kemampuan operasi bilangan bulat diantaranya

a. Mampu menyelesaikan soal

   Peserta didik mampu mengerjakan soal-soal tes yang diberikan oleh guru. terkait dengan pengertian mampu bisa, cakap dalam menjalankan tugas dan cekatan.

b. Mampu membuat soal dan penyelesaiannya

   Selain mampu mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dan peserta didik juga diharapkan mampu membuat soal dan menyelesaikan pengerjaan soalnya secara mandiri. Hal ini sesuai dengan pengertian kemampuan itu sendiri, yaitu kemampuan adalah suatu kesanggupan untuk menguasai sesuatu.

c. Mampu menjelaskan cara menyelesaikan soal menggunakan alat bantu.

   Peserta didik mampu menjelaskan cara menyelesaikan soal dengan menggunakan alat bantu yang digunakan dengan benar dan tanpa ragu untuk menyelesaikannya

Berdasarkan beberapa pendapat terkait diatas maka dapat disimpulakan indikator kemampuan operasi bilangan bulat pada penelitian ini disesuikan dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas rendah. Peserta didik pada jenjang kelas I Sekolah dasar memasuki fase operasional konkrint, sehingga pada fase ini anak lebih cenderung suka bermain, bergerak, dan berkelompok. Berdasarkan karakteristik tersebut maka indicator kemampuan operasi hitung penjumlahan diantaranya 1) mampu menyelesaikan soal secara lisan maupun tertulis menggunakan bantuan benda, 2) mampu menjelaskan cara menyelesaikan soal penjumlahan menggunakan alat bantu, 3) memiliki ketelitian dan konsentrasi, 4) memiliki kreatifitas dan imajinasi yang tinggi. Hal tersebut harus dimiliki oleh setiap siswa secara mandiri.

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan gaya guru dalam mengajar. Kemudian dijelaskan lebih lanjut oleh Rusman (2012: 133) yang mengemukakan model pembelajaran merupakan suatu pola dalam kegiatan pembelajaran yang diguanakan oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Soekamto (2010: 2) menjelaskan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mengambarkan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan sebuah pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang

berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam mengimplementasikan kegiatan belajar mengajar.

Pendapat tersebut ditegaskan kembali oleh Huda (2013: 72) model pembelajaran merupakan sesuatu yang berdampak pada kegaitan belajar mengajar yang bisa digunakan oleh guru untuk mencapai sarana-sarana intruksional kedalam kurikulum guna mencapai kemampuan mengajar yang lebih besar. Sani (2013: 89) menyatakan model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual berupa pola prosedur yang sistematik dan dikembangkan berlandaskan teori yang digunakan dalam mengorganisasikan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang membahas menganai model pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah pola yang berdampak kepada proses pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis, intruksional berlandaskan teori sehingga memberikan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

2. Jenis- Jenis Model Pembelajaran

Sebagai seorang pendidik tentunya guru diwajibkan memahami berbagai startegi yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran salah satunya yaitu model pembelajaran.Terdapat berbagai jenis model yang dapat digunakan guru diantaranya:

a. Model pembelajaran langsung

Menurut Djamarah & Zain, (2013: 278) model pembelajaran langsung adalah sebuah strategi dalam penyajian bahan materi ajar dengan memperagakan ataupun mempertunjukkan kepada sisiwa sebuah proses yang disertai dengan penjelasan secara lisan. Pendapat tersebut sejalan dengan Fip (2003: 86) suatu model pengajaran yang menuntut guru sebagai model yang menarik bagi siswa dalam mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatihkan kepada siswa secara langkah demi langkah. Untuk menggunakan model pembelajaran langsung, guru harus memiliki keterampilan mengenai apa yang akan diajarkan kepada siswa, selain guru sebagai model dalam pembelajaran langsung dapat digunakan sebagai media visual.

b. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)

Model *Problem Based Learning* bermula dari keyakinan Jhon Dewey dalam Arends (2008: 46) yang menyatakan mengenai pendidikan di sekolah sebagai cerminan masyarakat yang lebih besar dan menjadikan kelas sebagai laboratorium untuk penyelidikan serta pengatasan masalah dalam kehidupan nyata. Pendapat tersebuat sejalan dengan Kaganang (2019: 47) mendefinisikan bahwa *Problem Based Learning* sebagai model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan

pengetahuan yang berkaitan dengan masalah dunia nyata sehingga pembelajaran dapat berpusat pada siswa.

c. Model Pembelajaran Pendidikan Matematika Realitik Indonesia (PMRI)

Pendidikan Matematika Realistik Indonesia merupakan pendekatan pembelajaran matematika yang menghadirkan pengalaman dan peristiwa yang dekat dengan siswa sebagai sarana untuk memahami masalah matematika. Depdiknas, (2010: 7). Anwar (2010: 325) menyatakan bahwa PMRI adalah pendekatan pembelajaran matematika yang berupaya menggunakan pengalaman siswa dan lingkungan sekitar sebagai alat bantu mengajar yang utama. Supinah (2008: 16) menyatakan bahwa PMRI adalah "teori pembelaharan yang dikembangkan khusus untuk matematika. Konsep matematika yang sebenarnya sesuai dengan kebutuhan untuk meningkatkan Pendidikan matematika di Indonesia yang didominasi oleh masalah mengetahui bagaimana melakukannya. Meningkatkan pemahaman siswa tentang matematika dan mengembangkanya".

d. Model Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning)* atau CTL adalah konsep pembelajaran yang menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia nyata kehidupan siswa, seehingga siswa dapat menghubungkan dan menerapkan keterampilan hidup sehari-hari Mulyasa: (2006: 102). Menurut

Sanjaya (2006: 109) berpendapat bahwa CTL adalah konsep pembelajaran yang menekankan pada proses pembelajaran dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata.

e. Model Pembelajaran *Index Card Match*

Menurut Zaini (2008: 67) Model pembelajarn *Index Card Match* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan sepenuhnya yang bertumpu pada materi yang diberikan sebelumnya. Materi baru tetap bisa diajarkan dengan catatan siswa diberi tugas untuk mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga siswa ketika masuk ruangan kelas sudah memiliki bekal pengetahuan. Dengan bantuan pembelajaran ini sisiwa dapat belajar secara aktif dan dengan semangat. Walaupun dilakukan dengan cara bermain, model pembelajaran *Index Card Macth* dapat menggugah siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang bertanggung jawab dan disiplin sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan prestasi belajar dapat meningkat.

3. Pengertian Model Pembelajaran *Think Pair Share*

Model pembelajaran *think Pair Share (TPS)* juga dapat disebut dengan berpikir, berpasangan, dan berbagi. Model pembelajaran ini merupakan model dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik. Dengan menggunakan model ini, diharapkan dapat mengubah pembelajaran yang monoton menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Dalam model ini, guru hanya

menyajikan materi secara singkat. Selebihnya peserta didik sendiri yang berpikir tentang apa yang dijelaskan oleh guru ataupun dialami sendiri oleh peserta didik. Menurut Tint dan Nyunt (Meilana, 2020: 02) *Think Pair Share* adalah model pembelajaran kooperatif yang cocok diterapkan untuk peserta didik yang baru belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Menurut (Sari, 2020:147), *Think Pair Share* adalah model pembelajaran kooperatif dengan sintaks. Guru menyajikan materi klasikal, berikan persoalan kepada siswa dan siswa bekerja kelompok dengan cara berpasangan sebangku-sebangku *(think-pairs),* presentasi kelompok *(share),* kuis individual, buat skor perkembangan tiap siswa, umumkan hasil kuis dan berikan reward. Hal ini senada oleh pendapat (Amaliyah, 2019: 181) yang mengemukakan *Think Pair Share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membentuk variasi suasana diskusi dikelas.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan mengenai model pembelajaran *think pair share* peneliti dapat menyimpulkan bahwa model *think pair share* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan yang memiliki tiga langkah ciri utama dalam pelaksanaan proses pembelajaran yaitu *thing* (berfikir secara individual), *pair* (berpasangan), dan *Share* (berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas

4. Keunggulan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Think Pair Share*

Setiap Model pembelajaran pasti memiliki keunggulan dan kekurangan. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda, dengan demikian model pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Berikut kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *Think Pair Share*

a. Keunggulan Metode Pembelajaran *Think Pair Share*

Menurut (Tussakdia 2022) Model *Think Pair Share* memiliki empat keunggulan jika diterapkan didalam pembelajaran yakni:

1) Memperbaiki kehadiran. Tugas yang diberikan oleh guru pada setiap pertemuan akan membuat peserta didik berperan aktif pada proses pembelajaran. Bagi peserta didik yang sekali tidak hadir maka peserta didik tersebut otomatis tidak mengerakan tugas pada hari itu dan berdampak pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu peserta didik berusaha selalu hadir pada setiap pembelajaran.
2) Memberikan variasi dalam melakukan proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa senang dan mendapat hasil belajar yang lebih baik.
3) Dengan menggunakan metode *Think Pair Share (TPS)* ini peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran yang dapat mengurangi kecenderungan peserta didik merasa

malas dikarenakan proses pembelajarannya monoton dan mereka harus mendengarkan apa yang di sampaikan oleh guru yang membuat mereka menjadi bosan.

4) Meningkatkan jiwa sosial mereka seperti kepekaan dan toleransi karena dalam metode *Think Pair Share (TPS)* ini menuntut peserta didik untuk dapat bekerja sama, sehingga peserta didik dapat berempati, meghargai pendapat orang lain, serta dengan sportif menerima jika pendapatnya tidak diterima.

Pendapat tersebut sejalan dengan Muflihah, (2021: 159) yang menyatakan bahwa kelebihan Model *Think Pair Share* sebagai berikut:

1) Meningkatkan daya pikir siswa.
2) Menyediakan waktu berpikir untuk meningkatkan kualitas respons siswa.
3) Siswa menjadi lebih aktif dalam berpikir mengenai konsep dalam mata pelajaran.
4) Siswa lebih memahami tentang konsep topik pelajaran selama diskusi.
5) Siswa dapat belajar dari siswa lain.
6) Setiap siswa dalam kelompoknya mempunyai kesempatan untuk berbagi atau menyampaikan idenya

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan beberapa keuggulan dari penerapan model *Think Pair Share* didalam

pembelajaran yakni merangsang perkembangan motoric dan jiwa sosial ,berfikir serta melatih kedisiplinan, kemandirian dan membuat anak untuk selalu semangat.

b. Kekurangan Metode Pembelajaran *Think Pair Share*

Menurut (Rivai dan Mohamad 2021: 695) kekurangan dan kekurangan Model *Think Pair Share* adalah sebagai berikut:

1) Proses pembelajaran didominasi oleh beberapa peserta didik yang menonjol.
2) Memerlukan waktu yang banyak untuk melakukan diskusi secara mendalam.
3) Apabila suasana diskusi hangat dan peserta didik berani mengemukakan yang ada dipikirannya, maka biasanya sulit untuk membatasi pokok masalah.
4) Apabila jumlah peserta didik terlalu banyak, maka akan mempengaruhi kesempatan setiap peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya.

Pendapat tersebut sejalan dengan (Ningsih 2022: 05) yang menyatakan bahwa kelebihan Model *Think Pair Share* sebagai berikut:

1) Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor.
2) Lebih sedikit ide yang muncul.

3) Jika jumlah siswa sangat besar maka guru akan mengalami kesulitan dalam membimbing siswa yang membutuhkan perhatian lebih.
4) Lebih banyak waktu yang di perlukan untuk presentasikaren kelompok yang banyak.

Berdasarkan paparan terkait kekurangan model pembelajaran *Think Pair Share* dapat disimpulkan jika kemampuan siswa rendah dan kelompok banyak model pembelajaran ini sulit di terapkan.

5. Langkah Model Pembelajaran *Think Pair Share*

Strategi *Think Pair Share* ini berkembang dari penelitian belajar kooperatif dan waktu tunggu. Pertama kali dikembangkan oleh Frang Lyman dan koleganya di Universitas Maryland sesuai yang dikutip Arends, menyatakan bahwa *Think Pair Share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam *Think Pair Share* dapat memberi siswa waktu berpikir, untuk merespons dan saling membantu. Guru memperkirakan hanya melengkapi penyajian singkat atau siswa membaca tugas, atau situasi yang menjadi tanda tanya. Sekarang guru menginginkan siswa mempertimbangkan lebih banyak apa yang telah dijelaskan dan dialami.

Guru memilih menggunakan Think Pair Share untuk membandingkan tanya jawab kelompok keseluruhan.

Menurut Kurniasih dan Sani (2017: 132) Ada 3 tahap pembelajaran TPS yang harus dilakukan oleh guru *think* (berpikir), *pair* (berpasangan), dan *share* (berbagi). Guru guru memberikan batasan waku agar siswa dapat belajar berfikir dan bertindak secara cepat dan tepat.

a. Langkah 1 : Berpikir *(Think)*

   Pada tahap *Think*, siswa diminta untuk berpikir secara mandiri mengenai pertanyaan atau masalah yang diajukan. Pada tahap ini, siswa sebaiknya menuliskan jawaban mereka, hal ini karena guru tidak dapat memantau semua jawaban siswa satu per satu sehingga dengan catatan siswa tersebut, guru dapat memantau semua jawaban dan selanjutnya akan dapat dilakukan perbaikan atau pelurusan atas konsep-konsep maupun pemikiran yang masih salah. Dengan adanya tahap ini, maka guru dapat mengurangi masalah dari adanya siswa yang mengobrol karena pada tahap *Think* ini mereka akan bekerja sendiri untuk dapat menyelesaikan masalah. Guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, meminta siswa memikirkan jawaban dari permasalahan yang diajukan secara mandiri.

b. Langkah 2 : Berpasangan *(Pairing)*

   Pada tahap ini guru meminta kepada siswa untuk berpasangan dengan teman disampingnya, misalnya teman sebangkunya. Ini

dilakukan agar siswa yang bersangkutan dapat bertukar informasi satu sama lain dan saling melengkapi ide-ide jawaban yang belum terpikirkan pada tahap *Think*. Pada tahap ini bahwa ada dua orang siswa untuk setiap pasangan. Langkah ini dapat berkembang dengan menerima pasangan lain untuk membentuk kelompok berempat dengan tujuan memperkaya pemikiran mereka sebelum berbagi dengan kelompok lain yang lebih besar, misalnya kelas. Namun dengan pertimbangan tertentu, terkadang kelompok yang besar akan bersifat kurang efektif karena akan mengurangi ruang dan kesempatan bagi tiap individu untuk berpikir dan mengungkapkan idenya. Guru mengarahkan siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah dipikirkan dengan teman sebangku.

c. Langkah 3 : Berbagi *(Sharing)*

Pada tahap ini setiap pasangan atau kelompok kemudian berbagi hasil pemikiran, ide, dan jawaban mereka dengan pasangan atau kelompok lain atau bisa ke kelompok yang lebih besar yaitu kelas. Langkah ini merupakan penyempurnaan langkah-langkah sebelumnya, dalam artian bahwa langkah ini menolong agar semua kelompok berakhir titik yang sama yaitu jawaban yang paling benar. Pasangan atau kelompok yang pemikirannya masih kurang sempurna atau yang belum menyelesaikan permasalahannya diharapkan menjadi lebih memahami pemecahan masalah yang diberikan berdasarkan penjelasan kelompok lain yang berkesempatan untuk

mengungkapkan pemikirannya. Atau jika waktu memungkinkan, dapat juga memberi kesempatan pada semua kelompok untuk maju dan menyampaikan hasil diskusinya bersama pasangannya. Siswa berbagi pengetahuan yang diperoleh dari hasil diskusi di depan kelas. Pada kesempatan ini pula, guru dalam meluruskan dan mengoreksi mampu memberikan penguatan jawaban di akhir pembelajaran.

Pendapat tersebut sejalan dengan Suyatno (2009) menyebutkan langkah-langkah dalam model *Think Pair Share* adalah: 1) guru menyampaikan materi dan kompetensi yang ingin dicapai; 2) siswa diminta untuk berpikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru; 3) siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (satu kelompok 2 orang anggota) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing; 4) guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya; 5) berawal dari kegiatan tersebut guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan oleh siswa; 6) guru memberi kesimpulan; 7) penutup.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah yang akan digunakan untuk model *Think Pair Share* adalah:

1) Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai.

2) Siswa diminta untuk berpikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru.
3) Siswa membuat pasangan dengan temannya (kelompok 2 orang), untuk saling mengutarakan hasil pemikiran masing-masing, yang tiap anggota pasangan ditentukan oleh guru.
4) Guru memimpin diskusi tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya.
5) Guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa.
6) Guru mengarahkan siswa kepada kesimpulan materi dan penuh.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Komponen terpenting dalam mengsukseskan proses pembelajaran salah satu aspek yang terpenting yaitu adanya media pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran akan membantu memudahkan guru dalam menyampaikan sebuah informasi berkaitan dengan materi pelajaran. Menurut (Sanaky 2013: 87) media pembelajaran merupakan sebuah sarana atau sebuah alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan efektifitas guru dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Menurut Djamarah & Zain, (2013: 89) yang menyebutkan media pembelajaran merupakan alat bantu apa saja yang dipergunakan oleh seorang pendidik sebagai alat

menyalurkan informasi dalam proses pembelajaran dari guru menuju siswa guna mendapat tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Pendapat tersebut diperjelas oleh Musfiqon, 2012: 169) yang mendefinisikan media sebagai yang menyebutkan bahawa media pembelajaran merupakan alat berbentuk fisik maupun non fisik yang digunakan dengan sengaja sebagai perantara penyampaian informasi dari guru kepada siswa agar lebih memahami materi yang akan disampaikan sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat pra ahli diatas maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai suatu usaha sadar untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Saat ini pendidik atau guru dihadapkan oleh berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penyampai informasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Suryani dan Agung (2012: 143) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi :

a. Media Visual

Media visual merupakan seutu media yang dapat ditangkap dengan indra pengelihatan yang terdiri dari :

1) Media gambar diam *(still pictures)* dan grafis.

Media ini merupakan hasil dari potretan berbagai peristiwa objek yang dituangkan kedalam bentuk gambar-gambar, grafis, kata-kata, simbol-simbol, maupun gambaran.

2) Media papan

Media papan adalah media pelajaran dengan bahan utamanya yaitu papan yang dirancang secara memanjang maupun secara melebar seperti papan tulis, papan flanel, papan tempel, papan pameran.

3) Media dengan proyeksi

Media dengan proyeksi adalah sebuah media yang memanfaatkan proyektor sehingga gambar nampak pada layar seperti *slide, film strips, overhead projector,* transparansi, dan mikro film dan mikro fische.

b. Media Audio

Media audio termasuk kedalam jenis media yang didengar. Media ini memiliki karakteristik pemanipulasian pesan hanya dilakukan melalui bunyi atau suara-suara seperti *cassete tape recorder* dan radio

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang tidak hanya dapat dilihat atau diamati tetapi juga dapat didengar. Jenis dari media audio visual diantaranya televisi dan video kaset.

d. Benda Asli dan Orang

Media ini merupakan benda yang sebenarnya, media yang membantu pengalaman nyata untuk siswa. Jenis dari media ini diantaranya :

1) *Speciment* (spesimen) merupakan bagian atau pecahan benda yang sebenarnya. Spesimen terdiri dari spesimen makhluk hidup, spesimen akuarium, insektarium, kebun binatang dan kebun percobaan
2) *Moleck-up* merupakan model suatu benda yang menonjolkan bagian-bagian tertentu dari suatu benda asli dan menghilangkan bagian lain dengan maksud untuk menghilangkan perhatian peserta didik.
3) Diorama merupakan model pemandangan yang dibuat seperti aslinya.
4) Laboratorium diluar sekolah
5) Museum

Pendapat tersebut sejalan dengan Djamarah dan Zain (2013: 126) mengemukakan mengenai klasifikasi media pembelajaran sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran dilihat dari jenisnya
   1) Media Auditif merupakan sebuah media pembelajaran yang mengutamakan kemampuan suara seperti radio, piringan hitam, *cassette recorder*.

2) Media Visual, merupakan media yang hanya mengutamakan indra pengelihatan seperti film *strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai), foto, gambar, lukisan.
3) Media Audiovisual, merupakan media pembelajaran yang memiliki unsur suara dan juga gambar seperti *video cassette* dan film rangkai suara.

b. Media pembelajaran dilihat dari daya liputnya
   1) Media dengan daya liput luas dan serentak dipergunakan tanpa ada batasan ruang atau tempat tertentu. Media dengan daya liput yang terbatas ruang dan tempat penggunaan media jenis ini membutuhkan tempat atau ruangan tertentu seperti film rangkai, sound slide yang membutukan tempat tertutup

c. Media untuk pengajaran individu

   Media pembelajaran ini dalam penggunaannya hanya untuk seorang diri seperti modul dan pembelajaran melalui komputer

d. Media pembelajaran dilihat dari bahan pembuatnya

   Media sederhana dibuat dengan bahan utama yang mudah diperoleh, harganya murah, prosedur pembuatannya mudah dan cara penggunaannya tidak sulit. Media pembelajaran kompleks terbuat dari bahan baku yang mahal, prosedur pembuatannya sulit dan dalam penggunaannya memerlukan keahlian yang memadai.

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran diatas maka penelitian ini memilih salah satu media yang akan dibahas yaitu media papan sebagai media sederhana. Media papan disini adalah media papan diagram.

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri umum dari media pembelajaran menurut Sanaky, (2013: 146) adalah : *Pertama*, Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaaan yang berasal dari kata "raga", artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera. *Kedua,* Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar. *Ketiga*, media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa. *Keempat*, Media pembeajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik didalam maupun diuar kelas. *Kelima*, Media pembelajaran merupakan suatu "prantara" dan digunakan dalam rangka belajar. *Keenam,* Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan Model belajar. *Ketujuh*, Karena itu, sebagai tindakan operasional, dalam buku iini digunakan pengertian "media pembelajaran".

Pendapat tersebut sejalan dengan Menurut Musfiqon, (2012: 153) ciri-ciri media pembelajaran:

a. Semua jenis alat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran.

b. Menumbuhkan minat belajar siswa.
c. Meningkatkan kualitas pembelajaran
d. Memudahkan komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan ciri-ciri media diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki ciri-ciri yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa serta dapat meningkatkan kualitas dan minat untuk mengikuti pembelajaran di dalam maupun diluar kelas.

4. Manfaat Media Pembelajaran.

Sebagai sebuah komponen terpenting dalam tercapainya pembelajaran yang berhasil media pembelajaran memiliki beberapa manfaat. Menurut Arsyad Pane, 2017: 214) media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi segingga memperlancar dan meningkatkan hasil belajar siswa.
b. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian anak sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.

Pendapat tersebut sejalan dengan (Daryanto, 2013: 93) yang menjabarkan mengani manfaat ketika guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

a. Memperjelas pesan yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa karena tidak hanya melalui verbalitas saja.
b. Sebagai solusi untuk guru ketika memiliki ruang, waktu, dan tenaga yang terbatas.
c. Menimbulkan semangat baru dalam proses pembelajaran dan terjalin interaksi langsung antar guru dan murid.
d. Menjadikan siswa untuk terbiasa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.
e. Meningkatkan rangsangan tentang pengalaman belajar yang baru antara guru dan siswa.

Berdasarkan pendapat ahli mengenai manfaat media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat bagi guru dan siswa diantaranya: 1) Kegiatan pembelajaran yang berlangsung akan menjadi menarik serta dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. 2) Memperjelas pesan materi yang disampaikan oleh guru karena dalam penyampaiannya tidak didominasi oleh Model verbal atau ceramah. 3) kegiatan pembelajaran yang ada tidak sebatas teoritis semata melainkan siswa juga akan mendapatkan pengalaman belajaran

langsung yang bermakna melalui kegiatan mengamati, menanya, dan mendemonstrasikan.

5. Media Pembelajaran Ular Tangga

a. Pengertian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa dan dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi bagi peserta didik (Afandi) 2018 Nisa et al (2017). Selain itu, permainan ular tangga juga dapat menghibur anak-anak dengan cara yang positif dan sangat interaktif Prameswari (2018). Kelebihan permainan ular tangga ialah siswa dapat belajar sambil bermain, siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga.

Selain berisi kotak, papan permainan ini juga dilengkapi dengan ular dan tangga pada nomor-nomor tertentu secara acak. Pemain yang berada pada ekor ular harus menggerakan pionnya ke kepala ular, begitupun pemain yang berada pada kotak tangga

harus menaikan pionnnya naik ke ujung tangga. Ular Tangga merupakan permainan yang menyenangkan yang dimainkan dalam kelompok, sehingga memungkinkan pemain didalamnya berinteraksi dan menghilangkan kejenuhan. Permainan berbentuk papan ini terdiri dari kotak-kotak kecil, sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan beberapa kotak dengan kotak lainnya, pemain menggerakan pionnya sesuai dengan angka yang didapat setelah melempar dadu secara bergilir. Aturan yang sederhana menyebabkan permainan ini banyak diminati berbagai kalangan, sehingga dirasa memudahkan apabila diterapkan dalam pembelajaran.

Bedasarkan paparan para ahli yang telah dikemukakan penulis menyimpulkan media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Dalam penelitian kali ini peneliti medisain media ular tangga dengan tema penjumlahan dan pengurangan yang bertujuan untuk menarik dan mempermudah siswa untuk belajar menghitung bilangan bulat materi penjumlahan dan pengurangan. Berikut

disain media yang rencana penulis akan buat. Media berukuran 2 m x 2 m dengan bahan *banner*.



Gambar 1. Disain Media Ular Tangga

b. Cara Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Jika pemain ada 2 atau 3 anak diperlukan selembar kertas untuk mencatat masing-masing nilai yang diperbolehkan. Untuk menentukan siapa yang bernilai lebih dulu bisa dengan cara "hompipah" dan "sut". Anak yang pertama kali menang bisa mulai bermain. Menurut Mulyani (2019: 122), langkah-langkah menggunakan permainan ular tangga antara lain,

1) Anak meletakkan kerucut pada kotak pertama di lembar kertas Ular Tangga.
2) Lalu memasukkan dadu kedalam gelas kecil. Setelah dikocok-kocok lebih dulu, dadu dijatuhkan perlahan. Pada permukaan sisi dadu akan terlihat berapa bintik yang muncul. Jika bintiknya ada 6, maka anak tadi akan menggeser kerucut pada kotak ular tangga sebanyak 6 langkah. Jika bintiknya 4, maka ia menggeser kerucut 4 langkah mengikuti angka yang terdapat pada kotak lembar Ular Tangga.
3) Apabila posisi kerucut berada pada kotak bergambar tangga, maka kerucut dinaikkan hingga ujung tangga, disitu terdapat angkan berapa. Dadu dikocok lagi berapa bintiknya, kerucut digeser berapa langkah sesuai bintik pada dadu. Jika kerucut berada pada kotak bergambar kepada ular, maka kerucut diturunkan mengikuti ular hingga pada ekornya berada dikotak angka berapa. Pemain berhenti bermain dan mencatat angka akhir yang diperbolehkan.
4) Selanjutnya pemain melakukan hal yang sama dengan bergantian seperti anak pertama tadi. Dari hasil catatan siapa nanti yang paling tinggi nilainya, dialah pemenangnya.

Menurut Yusuf and Auliya (2018: 22), aturan menggunakan permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran matematika anatara lain:

1) Permainan terdiri dari 3 atau 4 orang anggota
2) Para pemain memilih satu bidak sebagai jagoannya dan hompimpa untuk menentukan pemain pertama.
3) Lempar mata dadu, pemain pertama yang menjalankan bidak nya dari kotak start. Misalnya pemain memperoleh soal di dalamnya harus dijawab.
4) Ketika bidak berada dikotak ular maka harus turun dan jika berada di tangga maka akan naik menuju ke kotak yang dituju tangga tersebut.
5) Lakukan dengan bergantian sesuai hompimpa diawal mulai permainan.
6) Pemain yang bidaknya berhenti ditangga atau mata dadu berjumlah 6 berhak melempar mata dadu lagi.
7) Jika pemain berhenti dikotak yang sama dengan pemain lain, pemain pertama kali yang ada dikotak tersebut tertabrak dan harus mengulang dari kotak start.
8) Ketika pemain sudah ada yang menuju ke kotak finish terlebih dahulu maka pemain bidak tersebut pemenangnya

c. Kelebihan Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Manfaat Belajar sambil bermain, Bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi

kesenangan, atau mengembangkan imajinasi anak. Dengan permainan, siswa dapat merumuskan pemahaman suatu konsep, kaidah-kaidah, unsur-unsur pokok, proses, hasil, dampak, dan seterusnya. Menurut Yusuf and Auliya (2018: 16-17) Permainan belajar, jika digunakan dengan bijaksana dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut.

1) Menyingkirkan keseriusan yang menghambat Ada keseimbangan antara suasana menyenangkan dan keseriusan. Keseriusan yang menghambat misalnya keseriusan yang disebabkan oleh ketakutan yang berlebihan.
2) Menghilangkan Stres dalam lingkungan belajar Hendak adanya tekanan dalam belajar seperti memperoleh nilai yang tidak memuaskan, mendapatkan hukuman berlebihan, tidak mampu menerima pembelajaran. Hal-hal kecil tersebut yang dengan mudah menyebabkan terjadinya stress dalam belajar dan hal itu harus dihilangkan.
3) Mengajak orang terlibat penuh Melatih peserta didik untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran. Dengan permainan, anak benar-benar terlibat penuh dala proses belajar.
4) Meningkatkan proses belajar Membangun semangat dalam belajar sambil bermain, peserta didik akan termotivasi untuk mengikuti proses belajar.

5) Membangun Kreativitas diri Membangun kreativitas pada diri peserta didik dengan cara bermain sambil belajar. sehingga peserta didik berusaha menjadi pemenang dalam permainan dengan sendinya akan terbentuk kreativitas pada diri peserta didik.
6) Meraih makna belajar melalui pengalaman Selalu mengingat pelajaran yang telah diberikan oleh guru. Sehingga ketika ditanya materi yang telah dipelajari, anak akan mampu mengingatnya kembali karena kebermaknaan proses belajar yang dilakukannya.
7) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar Peserta didik akan semakin fokus dengan materi yang dimasukkan kedalam permainan. Hal ini di sebabkan oleh rasa tertantang, motivasi, dan semangat yang tinggi.

Menurut Irawan dan Wardani (2019: 338), Kelebihan media pembelajaran ulat tangga, yaitu:

1) Permainan akan melatih kesabaran.
2) Mampu berimajinasi (membayangkan) secara tinggi.
3) Mampu mengingatkan peraturan-peraturan yang telah diterapkan dalam permainan.
4) Mengasah kemampuan pengetahuan.
5) Melatih kemampuan keterampilan .

D. Perbedaan Model *Think Pair Share (TPS)* dengan Model *Think Pair Share (TPS) Match* Berbantuan *Me*dia Ular Tangga

Kemampuan seorang guru dalam mengemas pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan siswa dalam memahami suatu materi. Oleh sebab itu perlu adanya strategi yang disusun untuk memaksimalkan peran guru didalam proses pembelajaran salah satunya yaitu penggunaan Model serta pemilihan media yang relevan dengan materi yang akan dibahas. Berikut ini adalah perbedaan dari penerapan Model *Think Pair Share (TPS)* dengan *Think Pair Share (TPS)* yang dikombinasi dengan media Ular Tangga.

Tabel 1
Perbedaan Model TPS dengan Model TPS Berbantuan Media Ular Tangga

No	Model *Think Pair Share (TPS)*	Model *Think Pair Share (TPS)* Berbantuan Media Ular Tangga
1.	Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai.	1. Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai. Guru menyampaikan materi melalui kegiatan analisis soal yang ada dalam kartu dengan bantuan media Ular Tangga.
2.	Siswa diminta untuk berpikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru.	2. Guru menyampaikan materi melalui kegiatan analisis soal yang ada dalam kartu dengan bantuan media Ular Tangga.
3.	Siswa membuat pasangan dengan temannya (kelompok 2 orang), untuk saling mengutarakan hasil pemikiran masing-masing,	3. Siswa membuat pasangan dengan temannya (kelompok 2 orang), untuk saling berdiskusi mengenai soal yang diperoleh dalam

No	Model *Think Pair Share (TPS)*	Model *Think Pair Share (TPS)* Berbantuan Media Ular Tangga
	yang tiap anggota pasangan ditentukan oleh guru.	media ular tangga
4.	Guru memimpin diskusi tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya.	4. Guru menyuruh setiap siswa untuk berdiskusi untuk mengemukakan hasil diskusinya.
5.	Guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa.	5. Guru meminta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal dan jawaban yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain. Guru membantu siswa dalam menyelesaikan pemecahan soal dengan bantuan media ular tangga.
6.	Guru mengarahkan siswa kepada kesimpulan materi dan penuh.	6. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

E. Pengaruh Model *Think Pair Share* dengan Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Menghitung Bilangan Bulat

Metode Think Pair Share (TPS) merupakan bagian dari model kooperatif. Dengan menerapkan metode Think Pair Share (TPS) merupakan model yang cocok untuk diterapkan pada peserta didik tingkat dasar. Dengan metode ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pembelajaran matematika di Sekolah. Dengan menggunakan metode Think Pair Share (TPS) ini peserta didik menjadi mudah untuk memahami materi operasi hitung bilangan bulat di Sekolah. Pada *model Think Pair Share (TPS)* terdapat langkah-langkah yang mengharuskan peserta didik untuk

dapat bekerja sama bersama tim sehingga peserta didik dituntut untuk mempunyai sifat toleransi kepada teman sebayanya. Selain itu, mereka harus bisa menghormati pendapat temannya dan dapat menerima dengan lapang dada jika jawabannya tidak digunakan dalam kelompok sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi tersebut. Hal ini diperoleh dari hasil observasi pembelajaran kepada peserta didik.

Media Ular Tangga merupakan permainan yang menyenangkan yang dimainkan dalam kelompok, sehingga memungkinkan pemain didalamnya berinteraksi dan menghilangkan kejenuhan. Permainan berbentuk papan ini terdiri dari kotak-kotak kecil, sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan beberapa kotak dengan kotak lainnya, pemain menggerakan pionnya sesuai dengan angka yang didapat setelah melempar dadu secara bergilir. Aturan yang sederhana menyebabkan permainan ini banyak diminati berbagai kalangan, sehingga dirasa memudahkan apabila diterapkan dalam pembelajaran.

Model *Think Pair Share (TPS)* memiliki keistimewaan, yaitu siswa selain bisa mengembangkan kemampuan individunya sendiri, juga bisa mengembangkan kemampuan berkelompoknya serta keterampilan atau kecakapan social. Media Ular Tangga merupakan permainan yang menyenangkan yang dimainkan dalam kelompok, sehingga memungkinkan pemain didalamnya berinteraksi dan menghilangkan kejenuhan dengan begitu Model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media ular tangga dapat

mempengaruhi kemampuan oprasi hitung bilangan bulat dalam mata pelajaran matematika.

Tabel 2. Pengaruh Model Think Pair Share (TPS) dengan Media Ular Tangga

No	Sintak Model *Think Pair Share (TPS)* Berbantuan Media Ular Tangga	Perilaku Guru	Perilaku siswa
1.	Menyampaikan inti materi yang ingin dicapai.	a. Guru saat menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran b. Guru motivasi siswa agar dapat berpartisipasi secara aktif dalam prose pembelajaran c. Guru memberikan pertnyaan yang berkaitan dengan masalah sehari-hari	Siswa menjawab secara lisan menegnai pertanyaan yang diberikan oleh guru.
2.	Peserta didik berpikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru.	a. Guru memperkenalkan media ular tangga dengan metode demonstrasi. b. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai cara penggunaan media ular tangga dan membagikan buku petunjuk penggunaan media c. Guru menjelaskan kepada siswa menganai cara membentuk kelompok belajar dan membantu kelompok agar melakukan transisi secara efisien.	a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa. b. Siswa diberikan buku petunjuk penggunaan media ular tangga. c. Setiap kelompok akan mendapatkan kesempatan untuk bermain ular tangga.
3.	Peserta didik membuat pasangan	a. Guru membimbing kelompok-kelompok	a. Siswa akan mendapatkan

No	Sintak Model *Think Pair Share (TPS)* Berbantuan Media Ular Tangga	Perilaku Guru	Perilaku siswa
	dengan temannya dan menyampaikan hasil pemikiran masing-masing, yang tiap anggota pasangan ditentukan oleh guru.	belajar dalam memechkan permsalahan.	permsalahan yang sudah ada disetiap bidak media ular tangga. b. Siswa akan berusaha mencari sumber untuk memecahakan masalah yang didapatnya
4.	Peserta didik berdiskusi dan mengemukakan hasil diskusinya.	Guru meminta siswa untuk melakukan analisis data dan merumuskan jawaban terkait dengan masalah yang didapatkan.	Siswa akan berusaha merumuskan jawaban secara individu atau dibantu dengan anggota kelompoknya dengan mencari sumber yang tepat
5.	Peserta didik membicarakan pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan.	Guru membantu siswa dalam mengklarifikasi mengenai jawaban yang telah dirumuskan.	a. siswa akan didampingi guru untuk mengklarifikasi jawaban yang telah dibuat. b. Siswa mempresentasikan rumusan jawaban yang telah dibuat c. Siswa akan mendaptkan stiker bintang untuk jawaban yang tepat.
6.	Peserta didik membuat kesimpulan materi dan penuh.	a. Guru memberikan sebuh reward untuk rumusan jawaban yang telah benar. b. Guru menyimpulkan pembelajaran	Peserta didik dengan guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang berlangsung

F. Penelitian Relevan

Penelitaian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini digunakan sebagai landasan atau acuan dalam melakukan penelitian. Berikut ini penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Utami, (2022) dengan judul "Peningkatan Keterampilan Berkomunikasi menggunakan Model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media Ular Tangga". Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat peningkatan keterampilan guru dalam penerapan model Think Pair Share berbantuan media ular tangga. Angka keterampilan guru yang sebelumnya 62% menjadi 82%, (2) terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dari 0% menjadi 50% pada siklus 1 dan 2, (3) keterampilan berkomunikasi yang dimiliki siswa meningkat setelah diberikan tindakan, hal ini dibuktikan dengan siswa yang berani mengutarakan pendapatnya di depan umum. Perbedaan penelitian terletak pada fokus penelitian dimana pada penelitian Utami difokuskan pada variabel hasil keterampilan. Sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan berfokus pada kemampuan operasi hitung bilangan bulat sebagai variabel terikat. Sedangkan persamaan penelitian Utami (2022) yang akan dilaksanakan terletak pada valiabel (X) yaitu sama-sama meneliti penerapan Model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media ular tangga yang dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar kelas V.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurwidiyati (2021) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep, Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Tingkat Sekolah Dasar" hasil penelitian ditemukan bahwa rata-rata tingkat ketuntasan nilai pemahaman konsep siswa terhadap materi IPS terus meningkat dari kondisi pra siklus sebesar 52%, , siklus 1 sebesar 84% dan siklus 2 sebesar 100%. Dalam aspek kedisiplinan juga terjadi peningkatan skor dari 71 ada siklus 1, meningkat menjadi 86 pada siklus 2. Pada aspek tanggung jawab siswa juga mengalami peningkatan skor yaitu sebesar 72 pada siklus 1 dan 85 pada siklus 2. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TPS dapat meningkatkan pemahaman konsep, disiplin dan tanggung jawab siswa. Perbedaan penelitian terletak pada fokus penelitian dimana pada penelitian Nurwidyati (2021) difokuskan pada variabel kemampuan pemahaman konsep, disiplin dan tanggung jawab siswa tingkat sekolah dasar sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan berfokus pada kemampuan operasi hitung bilangan bulat pada mata pelajaran matematika. Sedangkan persamaan penelitian Jayanti yang akan dilaksanakan terletak pada valiabel (X) yaitu sama-sama meneliti penerapan Model *Think Pair Share (TPS).*
3. Penelitian yang dilakukan oleh Siska, Safei, dan Sulasteri (2021) dengan judul "Kemampuan Operasi Hitung Bilangan Bulat Menggunakan Media Pembelajaran Manik-Manik Warna" Hasil

penelitian menunjukkan bahwa: (1) rata-rata nilai kemampuan operasi hitung bilangan bulat peserta didik sebelum diajar menggunakan media pembelajaran manik- manik warna sebesar 29.57, (2) nilai rata-rata setelah diajar menggunakan media manik-manik warna sebesar 77,83, dan (3) terdapat perbedaan kemampuan operasi hitung bilangan bulat pada peserta didik sebelum dan setelah diajar menggunakan media pembelajaran manik-manik warna. Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran manik-manik warna dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung bilangan bulat. Persamaan yang terdapat dalam penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada Variabel (X) kemampuan operasi hitung bilangan bulat. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada media yang digunakan dalam penelitian dimana dalam penelitian yang dilakukan oleh Sisaka dkk (2021) menggunakan media pembelajaran manik-manik warna, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan menggunakan media ular tangga.

G. Kerangka Berfikir

Kemampuan operasi bilangan bulat dapat diartikan sebagai proses dimana siswa menggunakan seluruh apa yang diketahui dan apa yang sudah dilihatnya dalam melakukan perhitungan pada bilangan bulat dengan cara membilang sebagai dasar dalam pembelajaran matematika. Berbagai upaya dapat dilakukan guru untuk dapat mengasah kemampuan siswa dalam operasi bilangan bulat salah satunya dengan penerapan

berbagai strategi pembelajaran. Model *think pair share* merupakan sebuah merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan. Model ini dapat memperoleh hasil yang maksimal apabila guru berinovasi dengan menambahkan media sebagai penyalur materi. Adapun media yang dimaksud adalah media ular tangga. Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa dan dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi bagi peserta didik. Adapun langkah-langkah dalam penerapan model *think pair share* ini dibagi menjadi beberapa sintak yang saling berhubungan.

Pertama Guru menyampaikan inti materi yang ingin dicapai. dalam tahapan ini guru akan memberikan permasalahan nyata yang disajikan. Pada tahapan ini guru akan mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok kecil, karena disini peran guru hanya sebagai fasilitator maka guru akan memberikan keleluasaan kepada siswa untuk membentuk kelompok secara mandiri dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi yang dimiliki oleh siswa. Adapun capaian yang guru harapkan dalam tahapan ini adalah siswa mampu menunjukkan konsep penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 dengan benda konkret, gambar, cerita, atau cara manipulatif lainnya.

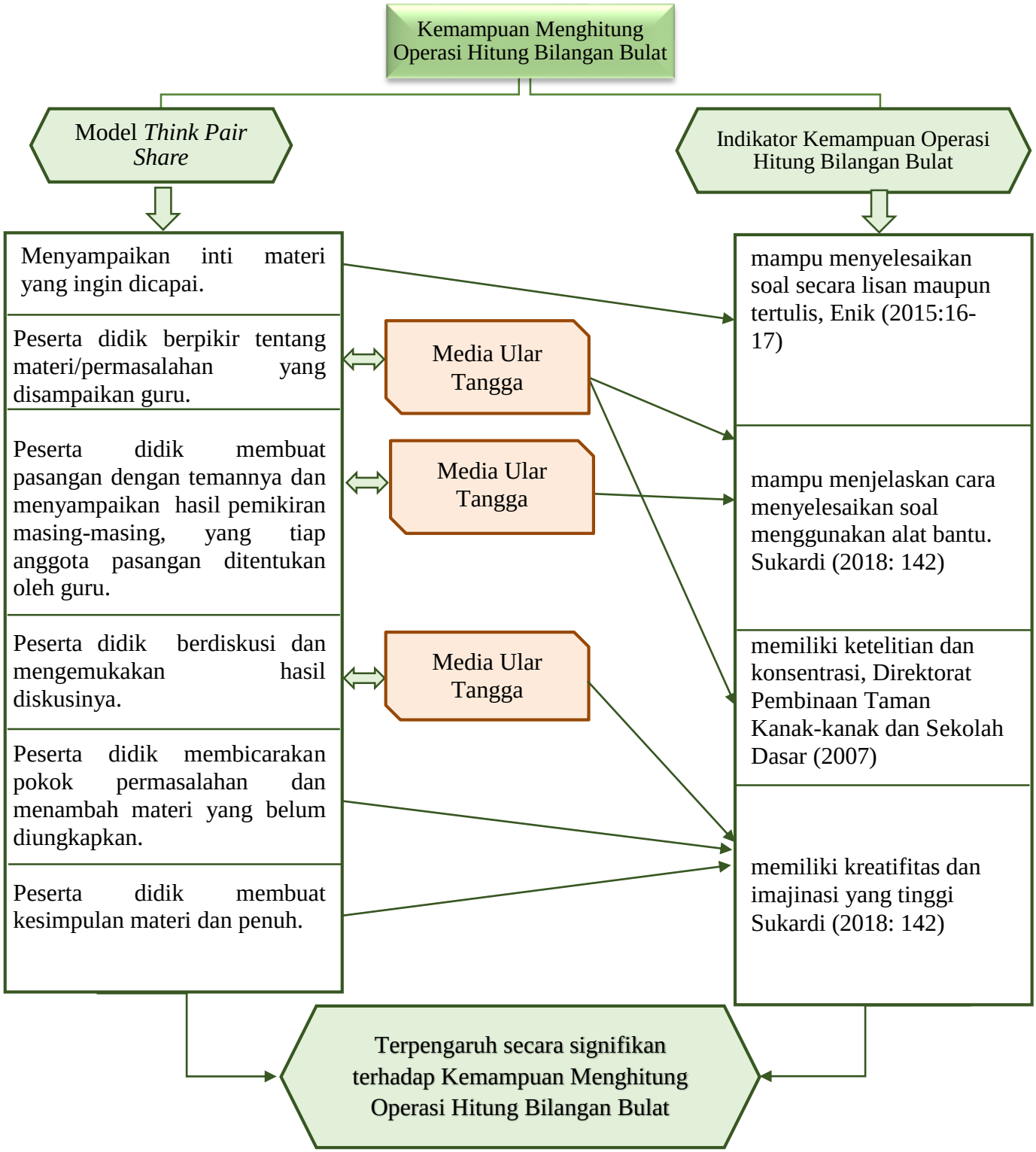
Siswa diminta untuk berpikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru. Dalam hal ini guru akan memberikan kebebasan kepada siswa untuk mencari sumber-sumber informasi yang diperlukan, dalam hal ini siswa boleh mengumpulkan informasi melalui buku yang tersedia di perpustakaan ataupun dari media ular tangga yang disediakan oleh guru. Adapun capaian indikator dalam tahapan ini adalah Siswa mampu Menggunakan berbagai strategi penjumlahan (menghitung maju, pasangan bilangan (*number bond*), penjumlahan ganda, dan penjumlahan yang hasilnya 10).

Siswa membuat pasangan dengan temannya dan menyampaikan hasil pemikiran masing-masing, yang tiap anggota pasangan ditentukan oleh guru. Tahapan ini merupakan tahapan inti dimana dalam proses inilah siswa akan berpikir mengenai jawaban yang ada melalui bantuan media ular tangga. Dalam tahapan ini peran guru sebagai fasilitator untuk siswa sangat penting karena guru harus memastikan dan membimbing siswa dalam merumuskan jawaban. Pada tahapan ini pula sebuah keputusan akan diambil oleh anggota kelompok. Adapun capaian indikator dalam tahap ini adalah menggunakan berbagai strategi pengurangan (menghitung mundur, pasangan bilangan (*number bond*), dan pengurangan dengan 10)

Guru memimpin diskusi tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya. Pada tahapan ini guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berani menyampaikan pendapatnya selajutnya Guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah

materi yang belum diungkapkan para siswa. Tahapan terakhir guru mengarahkan siswa kepada kesimpulan materi dan menanyakan berbagai hal mengenai kesulitan yang dihadapi peserta didik.

Berdasarkan rangkaian tahapan penerapan model *Think Pair Share* yang dikombinasi dengan media ular tangga diharapakan siswa dapat terfasilitasi dalam pengembangan kemampuan operasi hitung bilangan bulat. Berikut ini adalah gambaran kerangka berpikir dari penelitian ini:



Gambar 2. Kerangka Pikir

H. Hipotesis

Hipotesis Menurut Sugiyono (2014: 64) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dikemukakan. Berdasarkan pada kerangka pemikiran dan anggapan dasar yang telah dikemukakan, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian:

Ha : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media ular tangga media ular tangga terhadap kemampuan menghitung operasi hitung bilangan bulat.

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media ular tangga media ular tangga terhadap kemampuan menghitung operasi hitung bilangan bulat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitan merupakan sebuah proses yang sistematis untuk memecahkan sebuah permasalahan dengan menerapkan sebuah Model ilmiah Emzir (2017:03). Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan Model *pre-experimental design* tipe *one group pretest-postest* (tes awal-tes akhir kelompok tunggal). Sugiono (2015: 107) mendefinisikan mengenai penelitian eksperimen merupakan Model penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dengan kondisi yang terkendalikan. (Arikunto and Suharmi 2013) mengatakan, bahwa *one group pretest-postest design* kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*postest*).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil perlahan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, Penelitian ini menguji pengaruh model pembelajaran *think pair share* dengan media ular tangga media ular tangga terhadap kemampuan operasi hitung bilangan bulat. Adapun alur dari design *one group pretest-postest* yang memiliki tiga langkah diantaranya: 1) Memberikan tes awal atau *pretest* 2) Memberikan perlakuan atau treatment penerapan model pembelajaran *think pair share* dengan media ular tangga

media ular tangga dan 3) Memberikan tes akhir atau *postest*. Model penelitian tersebut dapat digambarkan dalam skema seperti dibawah ini:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelompok	*Pretest*	Perlakuan	*Posttest*
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan :

O1 = Pengukuran awal atau *Pretest* kemampuan operasi hitung bilangan bulat

X = model pembelajaran *think pair share* dengan media ular tangga media ular tangga terhadap kemampuan operasi hitung bilangan bulat

O2 = Pengukuran akhir atau *Postest* kemampuan operasi hitung bilangan bulat

Berdasarkan desain penelitian yang digunakan, terlihat bahwa terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan *(treatment)* yaitu model pembelajaran *think pair share* dengan media ular tangga media ular tangga terhadap kemampuan operasi hitung bilangan bulat serta diakhiri dengan pemberian *posttest.*

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan komponen sangat penting bagi peneliti dalam melakukan penelitian, sebab dalam sebuah penelitian variabel adalah satu hal yang dijadikan sebagai pusat perhatian. Menurut Sugiono (2015: 61) variabel penelitian merupakan atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan untuk

dipelajari dan kemudian ditarik sebuah kesimpulan. Satu variabel dengan variabel yang lain saling berhubungan, oleh sebab itu variabel dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat.

Menurut Sugiono (2015: 61) variabel bebas atau *independent* merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab adanya perubahan atau timbulnya variabel terikat atau *dependent.* Sedangkan variabel terikat *(dependent)* merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Berdasarkan judul penelitian "pengaruh model pembelajaran *think pair share* dengan media ular tangga media ular tangga terhadap kemampuan menghitung operasi hitung bilangan bulat" Variabel penelitiannya adalah sebagai berikut

1. Variabel Bebas (Variabel Independent)

   Variabel independent adalah variabel yang sering disebut sebagai stimulus, prediktor, dan antesenden. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas .Variabel ini mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Variabel Independent dalam penelitian ini adalah model *Think Pair Share* berbantuan media ular tangga

2. Variabel Terikat (Variabel Dependen)

   Variabel dependen sering disebut variabel output, kriteria, dan konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengarui atau menjadi sebab akibat

karena adanya variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah Kemampuan menghitung operasi hitung bilangan bulat.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Penelitian ini berjudul "pengaruh model pembelajaran *think pair share* dengan media ular tangga media ular tangga terhadap kemampuan menghitung operasi hitung bilangan bulat" adapun pengertian yang memerlukan penjelasan adalah sebagai berikut:

1. Model *Think Pair Share* dengan media ular tangga

Model *Think Pair Share* (TPS) juga dapat disebut dengan berpikir, berpasangan, dan berbagi. Metode ini merupakan metode dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik. Dalam penerapannya model ini dikombinasikan dengan media yang mampu membantu peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Adapun media yang dimaksud adalah media ular tangga yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Adapun sintak yang ada didalam model *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media ular tangga meliputi tiga tahap yaitu Think (berpikir), *Pairing* (berpasangan) dan *Sharing* (berbagi).

2. Kemampuan Menghitung Operasi Hitung Bilangan Bulat

Kemampuan (*ability*) merupakan kecakapan atau potensi atau perubahan energi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Operasi hitung adalah pekerjaan atau tindakan yang dilakukan dengan cara menjumlahkan, mengalikan, mengurangi, membagi dan sebagainya. Indikator kemampuan operasi hitung bilangan bulat dalam penelitian ini diantaranya 1) mampu menyelesaikan soal secara lisan maupun tertulis, 2) mampu menjelaskan cara menyelesaikan soal menggunakan alat bantu, 3) memiliki ketelitian dan konsentrasi, 4) memiliki kreatifitas dan imajinasi yang tinggi

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Dalam Model penelitian, populasi adalah suatu objek yang menjadi sasaran penelitian baik berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, sikap hidup, dan sebagainya yang dapat menjadi sumber dari data penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya Sasangka, (2018: 242). Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri 3 Jampiroso Temanggung tahun ajar 2023/2024.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, yang nantinya akan digunakan dalam teknik pengambilan sampel (Simanjuntak 2020). Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas I Negeri 3 Jampiroso Temanggung tahun ajar 2023/2024 yang berjumlah 25 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel Sugiono (2015: 118). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 25 siswa.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Tes

Pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi-informasi sebagai data. Model pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian. Pada penelitian ini Model pengumpulan data yang digunakan yaitu tes. Tes adalah sejumlah pertanyaan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan atau mengungkap aspek tertentu Widoyoko, (2015: 231). Tes digunakan untuk mengukur

ada atau tidaknya serta besar kemampuan objek yang diteliti Arikunto S, (2013:246). Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda, tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan operasi hitung bilangan bulat pada mata pelajaran matematika siswa dalam ranah kognitif dengan membandingkan hasil *pretest* dan *postest*.

2. Observasi

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini bersifat partisipan, observasi ini dilakukan saat pembelajaran berlangsung untuk mengambil data dengan pengamatan yang melibatkan indra dalam perolehan informasinya. Instrumen yang digunakan adalah alat indra yang kemudian menghasilkan informasi yang di rekam oleh peneliti melalui tulisan.

Dengan observasi partisipan ini, pengamat lebih menghayati, merasakan, dan mengalami sendiri semua kegiatan dalam pembelajaran. Pelaksanaan observasi terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Observasi ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan sebagai dasar untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut dan dengan observasi ini akan diperoleh data-data mengenai aktivitas tingkah laku siswa dalam pembelajaran

F. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen penelitian berkaitan dengan kegiatan pengumpulan data dan pengolahan data, sebab instrumen merupakan alat bantu pengumpulan dan pengolahan data tentang variabel-variabel yang diteliti. Sugiyono, (2016: 189) menyatakan, bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang

digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan dua Instrumen untuk mengukur kemampuan operasi hitung bilangan bulat diantaranya:

1. Tes

   Instrumen soal tes yaitu soal *pretest* dan *postest* dengan jenis soal tes pilihan ganda. Sebelum melakukan sebuah tes dalam usaha mengetahui tingkat pemahaman siswa. Guru diwajibkan untuk membuat kisi-kisi:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Indikator Memecahan Masalah	**Capaian Pembelajaran**	**Ranah dan Proses Kognisis**	**Nomor Soal**	**Jumlah**
mampu membuat dan menyelesaikan soal secara lisan maupun tertulis	Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20	Kognitif (C2)	1,5,6, 13,24	5
memiliki ketelitian, konsentrasi,		Kognitif (C4)	4,7,11, 14,16,18,20,23	8
memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu,		Kognitif (C2)	2,8, 10,15,17,21,25	7
memiliki kreatifitas dan imajinasi yang tinggi, dan mengetahui dasar-dasar pembelajaran		Kognitif (C5)	3,9,12, 19,22	5
	JUMLAH			**25**

2. Observasi

   Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan yang terfokus pada aktivitas yang dilakukan guru dan siswa selama proses pembelajaran Matematika. Hal ini

dimaksudkan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan langkah-langkah metode eksperimen.

Observasi dilakukan terhadap guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar. Observasi dilakukan dengan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Lembar observasi merupakan daftar serangkaian kegiatan yang ada dalam penelitian dan sebagai obyek yang akan diamati seorang peneliti.

Tabel 3 Kisi-Kisi Observasi Guru

No.	Kegiatan	Deskripsi	Jumlah Butir
1.	Pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan mengucap salam dan doa	4
2.		Menyampaikan materi sesuai modul ajar	
3.		Memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran	
4.		Menyampaikan tujuan pembelajaran seuai dengan modul ajar	
5.	Kegiatan Inti	Guru menyampaikan inti materi yang ingin dicapai.	6
6.		Siswa diminta untuk berpikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru.	
7.		Siswa membuat pasangan dengan temannya dan menyampaikan hasil pemikiran masing-masing, yang tiap anggota pasangan ditentukan oleh guru.	
8.		Guru memimpin diskusi tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya.	
9.		Guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa.	

10.		Guru mengarahkan siswa kepada kesimpulan materi dan penuh.	
11.	Akhir atau Penutup	Guru memberikan penguatan materi	3
12.		Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa	
13.		Pembelajaran ditutup dengan salam dan berdo'a di pimpin oleh salah satu siswa.	

G. Uji Persyaratan Instrumen Tes

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument Arikunto (2013: 267). Menurut Sugiyono (2013: 185) sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu tes atau instrument pengukuran dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan ukurnya atau memberikan hasil ukur benar, dan yang menghasilkan data yang tidak respon dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai test yang memiliki validitas rendah. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dari ahli *(Expert Judgment)* dan Validitas tes *(test validity).*

a. Validitas Ahli *(Expert Judgment)*

Validasi ahli yaitu validasi yang dilakukan dengan bantuan ahli. Validasi ahli dilakukan pada perangkat pembelajaran meliputi soal *pretest-postest* Modul ajar yang dilengkapi dengan pedoman penilaian, Modul Materi Ajar yang dilengkapi dengan LKPD, Media Pembelajaran yang dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media

ular tangga. Validator dalam validasi ahli adalah dosen ahli dalam mata pelajaran Matematika dan guru kelas 1. Hasil validasi instrumen oleh *expert judgment* menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan untuk penelitian. yang dapat dilihat pada tabel 5:

Tabel 4. Hasil Validasi Dosen Ahli

No	Instrumen	Nilai Rata-Rata	Keterangan
1.	CP dan ATP	83	Baik (Sedikit Revisi)
2.	Modul Ajar	83	Baik (Sedikit Revisi)
3.	Materi Ajar	84	Baik (Sedikit Revisi)
4.	LKPD	82	Baik (Sedikit Revisi)
5.	Soal *Pretest dan Postest*	84	Baik (Sedikit Revisi)
6.	Media Pembelajaran	84	Baik (Sedikit Revisi)

Hasil validasi instrumen oleh *expert judgment* yang kedua yaitu Ibu Igustin Tri Wulansih S.Pd selaku guru kelas 1. Hasil validasi Guru menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan untuk penelitian yang dapat dilihat pada tabel 5:

Tabel 5. Hasil Validasi Guru Kelas I

No	Instrumen	Nilai Rata-Rata	Keterangan
1.	CP dan ATP	81	Baik (Sedikit Revisi)
2.	Modul Ajar	81	Baik (Sedikit Revisi)
3.	Materi Ajar	80	Baik (Sedikit Revisi)
4.	LKPD	85	Baik (Sedikit Revisi)
5.	Soal *Pretest dan Postest*	75	Baik (Sedikit Revisi)
6.	Media Pembelajaran	87	Baik (Sedikit Revisi)

Berdasarkan hasil validitas dari kedua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian

yang disusun oleh peneliti layak digunakan dalam penelitian dengan kategori valid.

b. Validitas tes *(test validity)*

Validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur Sudjana, (2002: 228). Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan bantuan IBM SPSS 25. Teknik yang digunakan untuk uji validitas yaitu menggunakan teknik *korelasi product moment* dari *karl pearson*. Selanjutnya koefisien korelasi hitung tiap butir soal dibandingkan dengan r_{tabel}. Apabila besar rhitung lebih besar dibandingkan dengan r_{tabel} maka butir soal dinyatakan valid. Tes yang akan diuji cobakan berupa soal pilihan ganda.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas

No Butir	Person Correlation R Hitung	R Tabel	Nilai Signifikasi	Keterangan
1	0,402	0,444	0,079	Tidak Valid
2	0,294	0,444	0,209	Tidak Valid
3	0,642	0,444	0,002	Valid
4	0,027	0,444	0,909	Tidak Valid
5	0,459	0,444	0,042	Valid
6	0,663	0,444	0,001	Valid
7	0,567	0,444	0,009	Valid
8	0,423	0,444	0,063	Tidak Valid
9	0,691	0,444	0,001	Valid
10	0,452	0,444	0,045	Valid
11	0,611	0,444	0,004	Valid
12	0,620	0,444	0,004	Valid
13	0,678	0,444	0,001	Valid
14	0,642	0,444	0,002	Valid
15	0,566	0,444	0,009	Valid

No Butir	Person Correlation R Hitung	R Tabel	Nilai Signifikasi	Keterangan
16	0,778	0,444	0,000	Valid
17	0,729	0,444	0,000	Valid
18	0,789	0,444	0,000	Valid
19	0,741	0,444	0,000	Valid
20	0,548	0,444	0,012	Valid
21	0,621	0,444	0,003	Valid
22	0,556	0,444	0,063	Tidak Valid
23	0,535	0,444	0,015	Valid
24	0,663	0,444	0,001	Valid
25	0,441	0,444	0,052	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 7 maka dapat disimpulkan bahwa dari 25 butir soal yang diujikan dan kemudian dilakukan analisis menggunakan IBM SPSS 25 terdapat 6 item soal yang tidak valid dan 19 item soal valid yang sudah disesuikan dengan indikator kemampuan operasi hitung bilangan bulat sehingga soal ini dinyatakan layak digunakan untuk mengukur kemampuan operasi hitung bilangan bulat siswa kelas 1.

2. Reliabilitas

Menurut Arikunto (2013: 254) reliabilitas menunujuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Reliabilitas mampu menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan yaitu berupa konsistensi terhadap hasil pengukuran. Reliabilitas dinyatakan dalam nilai *alfa cronbach's*. Dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 25* dengan taraf signifikasi 5% dengan membandingkan r hitung dengan r tabel

dengan ketentuan jika r_{hitung} lebih besar dibandingkan r_{tabel} berarti reliabel dan jika r_{hitung} lebih kecil dibandingkan dengan r_{tabel} maka tidak reliabel.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	*Corbach's Alpha*	R tabel	Keterangan
Kemampuan Operasi Hitung Bilangan Bulat	0,911	0,444	Reliabel

3. Indeks Kesukaran (IK)

Menurut Sudjana (2012: 41) mengatakan "Tingkat kesukaran soal dilihat dari kesanggupan atau kemampuan siswa menjawab soal, bukan dari kemampuan guru sebagai pembuat soal". Taraf kesukaran adalah pernyataan tentang seberapa mudah atau seberapa sukar butir tes itu bagi teste atau siswa terkait, bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya sesuatu soal. Uji tingkat kesukaran menggunakan bantuan program *SPSS for windows 25.0*. Adapun klasifikasi indeks kesukaran yang sering digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Indeks Tingkat Kesukaran

No.	Rentang	Keterangan
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 - 1,00	Mudah

Sumber : Sudjana (2012: 41)

Analisis indeks kesukaran tiap butir soal dilakukan untuk mengetahui tingkat kesukaran dari masing-masing soal tersebut, apakah termasuk kategori mudah, sedang, atau sukar. Untuk mengetahui indeks kesukaran tiap butir soal dengan menggunakan program *SPSS For Windows 25.0.*

Analisis indeks kesukaran tiap butir soal dilakukan untuk mengetahui tingkat kesukaran dari masing-masing soal tersebut, apakah termasuk kategori mudah, sedang, atau sukar. Untuk mengetahui indeks kesukaran tiap butir soal dengan menggunakan program *SPSS For Windows 25.0.*

Dari perhitungan data hasil uji coba yang telah dilakukan dengan menggunakan *SPSS for Windows 25.0*, diperoleh kesukaran butir soal yang disajikan dalam table berikut ini :

Tabel 9. Hasil Perhitungan Indeks Tingkat Kesukaran

Mudah	Sedang	Sukar
-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12 13,14,15,16,17,18,19,20, 21,22,21,22,23,24,25	-

Berdasarkan klasifikasi indeks kesukaran pada Tabel 9 dapat disimpulkan bahwa keseluruhan soal berada pada indeks kesukaran sedang.

4. Daya Pembeda

Menurut Purwanto dan Sulistyastuti (2017: 51) mengatakan bahwa daya pembeda adalah kemampuan butir soal dengan skornya dapat membedakan peserta tes dari kelompok tinggi dan kelompok rendah. Dengan kata lain tinggi daya pembeda soal makin banyak peserta dari kelompok tinggi yang dapat menjawab soal dengan benar dan makin sedikit peserta dari kelompok rendah yang dapat menajawab soal dengan benar. Daya pembeda digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan butir soal dapat membedakan antara testi yang mengetahui jawaban benar dan dengan tesi yang tidak dapat menjawab soal tersebut. Uji daya pembeda

menggunakan bantuan *SPSS for Windows 25.0*. Klasifikasi interpretasi daya pembeda disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 10. Klasifikasi Daya Pembeda

No.	Rentang	Keterangan
1	DP < 0,00	Sangat Kurang
2	0,00 < DP ≤ 0, 20	Kurang
3	0,20 < DP ≤ 0, 40	Cukup
4	0,40 < DP ≤ 0, 70	Baik
5	0,70 < DP ≤ 1,00	Sangat Baik

Berikut ini hasil perhitungan uji daya pembeda menggunakan bantuan program *SPSS for Windows 25.0* disajikan pada Tabel 12 :

Tabel 11. Hasil Perhitungan Daya Pembeda

Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
16,17,18,19	1,3,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15, 20,21,22,23,24, 25	1		1

Berdasarkan hasil perhitungan daya pembeda pada Tabel 11, klasifikasi daya pembeda kategori sangat baik ada 4 soal, kategori baik ada 19 soal, kategori cukup ada 1 soal dan kategori sangat kurang ada 1 soal.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini meliputi langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

1. Persiapan penelitian
   a. Mengumpulkan dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan masalah penelitian.
   b. Mengajukan permohonan ijin untuk melakukan penelitian pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Muhammadiyah Magelang, kemudian diajukan kepada Kepala Sekolah SD Negeri 3 Jampiroso Temanggung.

c. Mempersiapkan instrumen penelitian untuk pengumpulan data diantara membuat kisi- kisi soal dan mengadakan uji coba sebelum pelaksanaan penelitian, dengan tujuan: menguji validitas dan reliabilitas setiap soal yang diberikan.
d. Menguji kelayakan kepada ahli yaitu Dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
e. Memberikan uji instrument soal kepada responden
f. Sebelum uji instrument soal yang diberikan oleh responden, terlebih dahulu menjelaskan cara mengisinya agar jawaban sesuai dengan keadaan responden yang sebenarnya.

2. Tes awal (*pre-test*)
   a. Menentukan sempel penelitian
   b. Penyebaran instrument kepada responden
   c. Pengumpulan data setelah responden mengerjakan instumen
   d. Memberikan skor instrumen kemudian menyusun ke dalam tabel
   e. Menyesuaikan data penelitian dengan teknik analisis yang digunakan.
3. Perlakuan

   Treatment dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan menggunakan Model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Ular Tangga terhadap Kemampuan Operasi Hitung Bilangan Bulat Pada Matematika kelas 1.

a. Treatment 1

Pada *Treatment 1* memberikan materi cerita penjumlahan dengan menerapkan Model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Ular Tangga. Pada awal pembelajaran guru memulai dengan berdoa, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. Untuk menjaga semangat nasionalisme menyanyikan salah satu lagu wajib atau nasional. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan sebuah gambar yang disajikan guru.

Pada kegaitan inti dimulai dengan presentasi kelas yaitu siswa diminta untuk berpikir secara mandiri mengenai pertanyaan atau masalah yang diajukan. Pada tahap ini, siswa sebaiknya menuliskan jawaban mereka, hal ini karena guru tidak dapat memantau semua jawaban siswa satu per satu sehingga dengan catatan siswa tersebut, guru dapat memantau semua jawaban dan selanjutnya akan dapat dilakukan perbaikan atau pelurusan atas konsep-konsep maupun pemikiran yang masih salah. Dengan adanya tahap ini, maka guru dapat mengurangi masalah dari adanya siswa yang mengobrol karena pada tahap *Think* ini mereka akan bekerja sendiri untuk dapat menyelesaikan masalah.

Pada tahap ini guru meminta kepada siswa untuk berpasangan dengan teman disampingnya, misalnya teman sebangkunya. Ini dilakukan agar siswa yang bersangkutan dapat bertukar informasi satu

sama lain dan saling melengkapi ide-ide jawaban yang belum terpikirkan pada tahap Think. Pada tahap ini guru akan mengkombinasi tahapan ini dengan sebuah media berupa media ular tangga dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan komunikasi peserta didik. Pada tahapan selanjutnya yaitu Guru memberikan soal LKPD kepada kelompok. Setiap siswa memastikan wajib menguasai materi yang telah dibuat. Setiap pasangan atau kelompok kemudian berbagi hasil pemikiran, ide, dan jawaban mereka dengan pasangan atau kelompok lain atau bisa ke kelompok yang lebih besar yaitu kelas.

b. Treatment 2

Pada *Treatment 2* memberikan materi berbagai cara melakukan penjumlahan dengan menerapkan Model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Ular Tangga. Pada awal pembelajaran guru memulai dengan berdoa, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. Untuk menjaga semangat nasionalisme menyanyikan salah satu lagu wajib atau nasional. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan sebuah gambar yang disajikan guru.

Pada kegaitan inti dimulai dengan presentasi kelas yaitu siswa diminta untuk berpikir secara mandiri mengenai pertanyaan atau masalah yang diajukan. Pada tahap ini, siswa sebaiknya menuliskan jawaban mereka, hal ini karena guru tidak dapat memantau semua jawaban siswa satu per satu sehingga dengan catatan siswa tersebut, guru dapat memantau semua jawaban dan selanjutnya akan dapat

dilakukan perbaikan atau pelurusan atas konsep-konsep maupun pemikiran yang masih salah. Dengan adanya tahap ini, maka guru dapat mengurangi masalah dari adanya siswa yang mengobrol karena pada tahap *Think* ini mereka akan bekerja sendiri untuk dapat menyelesaikan masalah.

Pada tahap ini guru meminta kepada siswa untuk berpasangan dengan teman disampingnya, misalnya teman sebangkunya. Ini dilakukan agar siswa yang bersangkutan dapat bertukar informasi satu sama lain dan saling melengkapi ide-ide jawaban yang belum terpikirkan pada tahap *Think*. Pada tahap ini guru akan mengkombinasi tahapan ini dengan sebuah media perupa media ular tangga dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan komunikasi peserta didik. Pada tahapan selanjutnya yaitu Guru memberikan soal LKPD kepada kelompok. Setiap siswa memastikan wajib menguasai materi yang telah dibuat. Setiap pasangan atau kelompok kemudian berbagi hasil pemikiran, ide, dan jawaban mereka dengan pasangan atau kelompok lain atau bisa ke kelompok yang lebih besar yaitu kelas.

c. *Treatment 3*

Pada *Treatment 3* memberikan materi soal cerita penjumlahan dengan menerapkan Model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Ular Tangga. Pada awal pembelajaran guru memulai dengan berdoa, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. Untuk menjaga semangat nasionalisme menyanyikan salah satu lagu wajib

atau nasional. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan sebuah gambar yang disajikan guru.

Pada kegaitan inti dimulai dengan presentasi kelas yaitu siswa diminta untuk berpikir secara mandiri mengenai pertanyaan atau masalah yang diajukan. Pada tahap ini, siswa sebaiknya menuliskan jawaban mereka, hal ini karena guru tidak dapat memantau semua jawaban siswa satu per satu sehingga dengan catatan siswa tersebut, guru dapat memantau semua jawaban dan selanjutnya akan dapat dilakukan perbaikan atau pelurusan atas konsep-konsep maupun pemikiran yang masih salah. Dengan adanya tahap ini, maka guru dapat mengurangi masalah dari adanya siswa yang mengobrol karena pada tahap *Think* ini mereka akan bekerja sendiri untuk dapat menyelesaikan masalah.

Pada tahap ini guru meminta kepada siswa untuk berpasangan dengan teman disampingnya, misalnya teman sebangkunya. Ini dilakukan agar siswa yang bersangkutan dapat bertukar informasi satu sama lain dan saling melengkapi ide-ide jawaban yang belum terpikirkan pada tahap *Think*. Pada tahap ini guru akan mengkombinasi tahapan ini dengan sebuah media perupa media ular tangga dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan komunikasi peserta didik. Pada tahapan selanjutnya yaitu Guru memberikan soal LKPD kepada kelompok. Setiap siswa memastikan wajib menguasai materi yang telah dibuat. Setiap pasangan atau kelompok kemudian

berbagi hasil pemikiran, ide, dan jawaban mereka dengan pasangan atau kelompok lain atau bisa ke kelompok yang lebih besar yaitu kelas.

4. Tes akhir (*post- test*)
    a. Penelitian menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *postest*
    b. Membagikan soal *postest*
    c. Mengoreksi hasil *postest* dan mentabulasikan sesuai dengan pedoman penelitian
    d. Menganalisis hasil *postest* untuk menentukan tindak lanjut
    e. Memberikan hasil interpretasi pada hasil analisis tersebut
    f. Memberikan informasi hasil analisis kepada pihak sekolah

I. Teknik Analisis Data

Model analisis data merupakan cara untuk mengolah suatu data yang diperoleh dalam penelitian untuk mengambil sebuah kesimpulan. Untuk menentukan Model analisis data yang digunakan untuk melakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu guna mengetahui apakah data yang diperoleh bersifat normal dan juga homogen. Apabila data yang diperoleh bersifat normal dan homogen maka data tersebuh termasuk kedalam statistik parametrik maka analisis data yang sesuai yaitu menggunakan *paired sampel t test*. Namun, apabila data yang dipeoleh tidak normal ataupun tidak homogen maka memakai statistik non-parametrik yaitu uji statistik *wilcoxon test*. Adapaun dasar pengambilan keputusan dalam menganalisis data sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat

   a. Uji Normalitas

      Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Cara untuk mengetahui data berdistribusi normal dengan cara melakukan uji normalitas *shapiro wilk* berbantuan *IBM SPSS 25* dengan ketentuan sebagai berikut:

      1) Jika signifikasi > 0,05 → Ho diterima, artinya data berdistribusi normal
      2) Jika signifikasi < 0,05 → Ho ditolak, artinya data tidak berdistibusi normal.

   b. Uji Hipotesis

      Setelah uji prasyarat terpenuhi, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan *paired sample t test* untuk melihat perbedaan skor *pretest* dan *postest*. Namun ketika uji prasyarat tidak terpenuhi maka terdapat alternatif lain untuk menguji hipotesis yaitu uji statistik *wilcoxon test* yang termasuk keadalam statistik non-prametrik.

      Analisis data yang digunakan menggunakan bantuan komputer IBM SPSS 25 dengan kriteri pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikasi <0,05 maka dapat diartikan terdapat pengaruh yang sifnifikan dengan adanya Model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Ular Tangga.

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar Matematika kelas I SD Negeri 3 Jampiroso Temanggung mengalami peningkatan melalui penerapan Model *Think Pair Share* berbantuan media Ular Tangga. Perubahan yang signifikan terjadi karena adanya peningkatan kualitas pembelajaran, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan model dan media yang menarik sehingga minat dalam belajar siswa bertambah dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji hipotesis *pretest* dan *postest* dengan uji *PAIRED SAMPLE T Test* diperoleh nilai *Sig. (* 2-*tailed)* bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 $\leq$ 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima" artinya terdapat perbedaan rata-rata *pretest* dan *postest* yang memberikan pengaruh penerapan Model *Think Pair Share* berbantuan media Ular Tangga pada siswa kelas I SD Negeri 3 Jampiroso Temanggung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan diatas, maka peneliti menyarankan beberapa hal yaitu:

1. Bagi Guru

   Guru sebaiknya memiliki pemahaman dan pengetahuan yang luas mengani model-model pembelajaran yang bervariasi hal ini dimaksudkan untuk menyeimbangi kemajuan teknologi yang semakin

pesat agar guru dapat menciptakan sebuah suasana pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan adanya inovasi baru yang dilakukan guru menjadikan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar yang meningkat. Selain itu sebgai seorang pendidik guru harus selalu meningkatkan kualitas diri agar dapat memberikan teladan dan bimbingan kepada siswa.

2. Bagi siswa

   Siswa sebaiknya lebih memperhatikan mata pelajaran matematika dikarenakan mata pelajaran maetamtika adalah pelajaran yang wajib untuk di perhatikan supaya dapat mengetahui isi dari pelajaran tersebut.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Peneliti selanjutnya dapat dijadikan salah satu referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama serta mampu mengkondisikan kelas sehingga dalam melaksanakan penilitian berjalan secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian.* Jakarta: PT Rienika Cipta.

Djamarah. 2013. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: PT.Rieneka Cipta.

Khoriah, S. 2014. Pengaruh Kartu Berwarna Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Penjumlahan Bilangan Bulat. *Jurnal Kreatif Tadulako Onine*, 2-3.

Rusman. 2015. *Terpadu Pembelajaran Tematik.* Jakarta: PT Raja Grafindo.

Sudjana. 1992. *Media Pembelajaran.* Bandung: CV.Sinar Baru.

Sugihartono, d. 2012. *Psikologi Pendidikan.* Yogyakarta: UNY Press.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan* . Jakarta: Alfabeta.

Susanto, A. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD.* Bandung: UPI.

Syah, M. 2006. *Psikologi Belajar.* Jakarta: PT.Raja Grapindo Persabda.

Triswandani, R. A. 2018. Pengaruh Pengunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada pembelajaran Tematik Trpadu. *Journal Skripsi*, 43-45.

Wati, E. R. 2016. *Beragam Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Kata Pena.Amaliyah, Nurhadifah, Waddi Fatimah, and Perawati Bte Abustang. 2019. "Kontribusi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar IPS." *Satya Widya* 35(2): 126–39.

Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach Belajar Untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Arikunto, and Suharmi. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik, Edisi. Revisi VI*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Djamarah, Saayiful Bahri, and Azwan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahari, and Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Think

Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(5): 3(2), 524–32. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971.

Fip, Pgsd, and Universitas Negeri. 2003. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA TEMA PERISTIWA DISEKOLAH DASAR." : 1–10.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Irawan, Andi, and Melda Wardani. 2019. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama." *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* 2(2): 342–48.

Kaganang, Greselia. 2019. "The Use of Problem-Based Learning to Improve Students' Reading Comprehension at the First Grade Students of Senior High School 1 of Middle Halmahera." *Langua-Journal of Linguistics, Literature, and Language Education* 2(1): 45–53. https://jurnal.stkipkieraha.ac.id/index.php/langua/article/view/41.

Kurniasih, Imas, and Berlian Sani. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

Meilana, Septi Fitri, Nur Aulia, Zulherman Zulherman, and Galih Baskoro Aji. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(1): 218–26.

Muflihah, Ai. 2021. "Jurnal Pendidikan Indonesia Pendidikan Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Indexcard Math Pada Pembelajaran Matematika Ai Muflihah Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kabupaten Tangerang Banten , Indonesia Email : Aimuflihah3." *Pendidikan Indonesia* 2(1): 152–60.

Mulyani, Sri. 2019. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia,*. Yogyakarta: Langensari Publishing.

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Ningsih, Nina Suria. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SD." *Arus Jurnal Pendidikan MKKS (AJPM)*.

Nurwidiyati, Retno. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep, Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Tingkat Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan* 8(2): 220–32.

Pane, Aprida. 2017. "Belajar Dan Pembelajaran." *Fitrah* 03(2): 333–52.

Purwanto, Erwan Agus, and Dtah Ratih Sulistyastuti. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Administrasi Publik Dan Masalah-Masalah Sosial*. 2nd ed. ed. Yogyakarta : Gava Media. Yogyakarta.

Rivai, Samsiar, and Fitriyanti Dunggio Mohamad. 2021. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Think Pair Share Pada Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penyajian Data Kelas IV Sekolah Dasar." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7(2): 685.

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pres.

Sanaky. 2013a. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. bantul: Kaukaba Dipantara.

Sanaky, Hujair AH. 2013b. *Media Pembelajaran Interaktif-Inofatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sani, Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sasangka, Indra. 2018. "Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Volume Penjualan Pada Mini Market Minamart'90 Bandung." *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)* 2(1): 129–54.

Simanjuntak, Martha Berliana. 2020. "DENGAN KEPRIBADIAN SISWA Oleh :" 2(1): 59–70.

Siska, Siska, Safei Safei, and Sri Sulasteri. 2021. "Kemampuan Operasi Hitung

Bilangan Bulat Menggunakan Media Pembelajaran Manik-Manik Warna." *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8(2): 242.

Soekamto, Dkk. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.

Sudjana, Nana. 2012. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bandung : Remaja Rosda Karya.

Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Suryani, Nunuk, and Loe Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: ombak.

Tussakdia, Halima. 2022. "Penerapan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share Pada Pembelajaran Ipa Kelas IV SD Negeri Rejosari." *LJESE : Linggau Journal of Elementary School Education* 2(3): 55.

Yusuf, Yasin, and Umi Auliya. 2018. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visi Media.