**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

 Dalam pembelajaran matematika masih banyak kendala-kendala yang dihadapi. Baik yang bersumber dari peserta didik, guru maupun ilmu matematikanya itu sendiri. Kata matematika berasal dari bahasa Yunani yang berarti besaran, struktur ruang dan perubahan. Bahasa matematika banyak menggunakan simbol, dengan demikian terkesan sukar untuk mempelajarinya. Namun peserta didik tetap diharuskan untuk mempelajari matematika dengan alasan:

1. Matematika merupakan sarana berpikir yang jelas dan logis
2. Sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari
3. Sarana untuk mengembangkan kreativitas
4. Sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman

 Menurut National Council Teachers of Mathematic (Yaniawati, 2010:3) prinsip belajar matematika yaitu : “ Peserta didik harus mempelajari matematika melalui pemahaman, dan aktif membangun pengetahuan baru dari pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.”

 Salah satu tujuan umum pembelajaran matematika yaitu belajar untuk memecahkan masalah (mathematical problem solving). Pemecahan masalah memegang banyak peranan penting baik dalam pelajaran sains maupun dalam disiplin ilmu lainnya. Pengertian pemecahan masalah menurut Cooney (Yaniawati, 2012:6) adalah: “Suatu pertanyaan akan menjadi masalah hanya jika pertanyaan itu mewujudkan adanya suatu tantangan yang tidak dapat dipecahkan oleh suatu prosedur inti yang sudah diketahui si pelaku”. Sedangkan Gagne (Ruseffendi, 1988:334) mengatakan : “Pemecahan masalah adalah tipe belajar yang tingkatannya paling tinggi dan kompleks dibandingkan dengan tipe belajar lainnya.”

 Dalam proses pembelajaran matematika ada dua hal yang menjadi kesulitan anak yaitu faktor interen dan faktor eksteren. Faktor interen merupakan pengaruh yang berasal dari dalam diri anak antara lain meliputi:

1. Kurangnya minat peserta didik pada pelajaran matematika
2. Kurangnya motivasi peserta didik ketika belajar matematika
3. Kondisi fisik yang lelah atau sakit ketika sedang belajar matematika

Sedangkan faktor eksteren antara lain meliputi:

1. Gaya guru dalam mengajar matematika
2. Fasilitas belajar
3. Situasi atau kondisi lingkungan sekolah
4. Faktor keluarga

 Selama ini pembelajaran yang berpusat pada guru masih sering dilakukan di sekolah. Hal ini bersumber pada asumsi tabula rasa yang dikemukakan oleh John Locke (Lie, 2008:2) yang mengatakan: “Bahwa pikiran seorang anak seperti kertas kosong yang putih bersih dan siap menerima coretan-coretan kosong gurunya”. Dengan demikian banyak guru yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar seperti berikut:

1. Memindahkan pengetahuan dari guru ke peserta didik tanpa melalui proses interaksi antara guru dengan peserta didik. Peserta didik sifatnya pasif dan hanya menghapal apa yang disampaikan oleh gurunya.
2. Mengotak-ngotakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan yang berkemampuan kurang.
3. Memacu peserta didik untuk senantiasa bekerja keras seperti sedang berkompetisi di dalam kelas sehingga yang kuatlah yang keluar sebagai pemenang.

 Seiring dengan perkembangan jaman pembelajaran yang berpusat pada anaklah yang harus lebih dikembangkan. Karena anak merupakan individu yang sedang tumbuh dan berkembang serta anak juga merupakan mahluk yang aktif.

 Dalam kegiatan pembelajaran seorang guru diharapkan bisa menciptakan suasana yang dinamis dan menyenangkan. Keanekaragaman latar belakang peserta didik hendaknya dijadikan suatu input untuk melaksanakan pembelajaran yang mengutamakan kerja sama secara berkelompok. Salah satu bentuk pembelajaran yang berpusat pada anak yaitu pembelajaran koperatif yang merupakan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar peserta didik. Menurut Johnson & Johnson (Lie, 2008:7) bahwa : “Suasana belajar cooperative learning menghasilkan prestasi yang lebih tinggi, hubungan yang lebih positif dan penyesuaian psikologis yang lebih baik daripada suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan memisah-misahkan peserta didik”.

 Salah satu alternatif belajar yang dapat diberikan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yaitu dengan menggunakan model koperatif learning Think Pair Share (TPS) di mana peserta didik lebih memungkinkan untuk dapat mengeksplorasi pengetahuannya, bekerja sama dengan teman pasangannya atau dengan teman dalam kelompoknya. Hal ini dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, menghargai pendapat teman juga persaingan yang sehat antara sesama peserta didik.

 Dengan berkembangnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi, berbagai macam media pembelajaran dapat digunakan. Mulai dari media yang sifatnya sederhana sampai dengan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT). Sebagian besar orang berpendapat bahwa pemahaman tentang ICT dan penguasaan keahlian konsep-konsep ICT sebagai bagian dari jantung pendidikan, bersama dengan membaca, menulis dan berhitung.

 Penerapan ICT terhadap mata pelajaran yang diampu oleh guru sangat membantu proses kegiatan pembelajaran. Mulai dari mengubah metodologi di kelas sampai pengembangan profesi secara keseluruhan. Microsoft Power Point beranimasi merupakan salah satu media ICT yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Microsoft Power Point beranimasi adalah sebuah program komputer bagian dari Microsoft office yang dapat digunakan untuk menyatakan dan menyajikan informasi dalam bentuk visual yang menampilkan beberapa slide elektronik (Setyaji, 2010:106).

 Berdasarkan pengalaman peneliti, nilai pembelajaran matematika di SMPN 1 Cileunyi Kabupaten Bandung yang diperoleh saat ini masih kurang memuaskan. Rata-rata hasil test formatif maupun sumatif mata pelajaran matematika masih banyak yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut ini merupakan gambaran hasil test formatif mata pelajaran matematika pokok bahasan pola dan barisan bilangan yang diselenggarakan di SMPN 1 Cileunyi Kabupaten Bandung.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tahun ajaran | Rata-rata | KKM | Daya Serap |
| 2010-2011 | 55,64 | 70 | 25,00 % |
| 2011-2012 | 58,76 | 70 | 31,58 % |

 Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal belajar 70,00 tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam pelajaran matematika masih rendah. Rendahnya nilai formatif ini diduga karena kurang tepatnya guru dalam menggunakan strategi pembelajaran yaitu hanya menggunakan metode ceramah secara klasikal juga tidak menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Dan dengan pembelajaran yang lebih menekankan pada kemampuan pemecahan masalah diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

 Dilandasi keinginan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada pokok bahasan pola dan barisan bilangan di SMPN 1 Cileunyi Kabupaten Bandung inilah maka peneliti merasa perlu mengadakan penelitian.

 Mengingat latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka pembelajaran matematika dengan model koperatif tipe Think Pair Share (TPS) merupakan salah satu model yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Oleh sebab itu penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share dengan Menggunakan Power Point beranimasi dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Pemecahan Masalah Bagi Peserta didik SMP (Pada Pola dan Barisan Bilangan)” yang diharapkan oleh peneliti adalah dengan langkah mengarahkan pembelajaran, peserta didik aktif secara berpasangan dan juga aktif secara berkelompok. Selain itu penulis juga berharap penelitian ini dapat mengubah paradigma yang mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik.

1. **Rumusan Masalah**

 Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran Think Pair Share dengan bantuan Power Point beranimasi dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik?
2. Apakah model pembelajaran Think Pair Share dengan bantuan Power Point beranimasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik?
3. Bagaimana aktivitas peserta didik terhadap pembelajaran Think Pair Share dengan bantuan Power Point beranimasi?
4. Apakah kemampuan pemecahan masalah peserta didik menggunakan model pembelajaran Think Pair Share dengan bantuan Power Point beranimasi lebih baik dari pada pembelajaran konvensional?
5. Apakah terdapat korelasi antara motivasi dengan kemampuan pemecahan masalah pada pola dan barisan bilangan?
6. **Tujuan Penelitian**

 Sesuai dengan rumusan masalah yang diutarakan di atas, maka tujuan penelitian ini secara umum yaitu untuk mendapatkan informasi atau gambaran tentang keefektifan pembelajaran matematika dengan model koperatif tipe Think Pair Share (TPS). Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui model pembelajaran Think Pair Share dengan bantuan Power Point beranimasi terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.
2. Mengetahui motivasi peserta didik terhadap pembelajaran Think Pair Share dengan bantuan Power Point beranimasi.
3. Mengetahui aktivitas peserta didik terhadap pembelajaran Think Pair Share dengan bantuan Power Point beranimasi.
4. Mengetahui kemampuan pemecahan masalah peserta didik menggunakan model pembelajaran Think Pair Share dengan bantuan Power Point beranimasi lebih baik dari pada pembelajaran konvensional.
5. Mengetahui korelasi antara motivasi dengan kemampuan pemecahan masalah pada pola dan barisan bilangan.
6. **Manfaat Penelitian**

 Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan sebagai berikut

1. Dilihat dari segi akademis, hasil penelitian ini dapat:
2. Menambah wawasan guru di sekolah tempat penelitian ini yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajara matematika dalam upaya meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar peserta didik.
3. Memberikan sumbangan penelitian berikutnya dalam bidang pendidikan yang ada kaitannya dengan masalah upaya proses pembelajaran.
4. Memberikan kontribusi bagi peningkatan mutu proses pembelajaran di sekolah.
5. Menumbuhkan dan mengembangkan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari matematika.
6. Dilihat dari segi praktis, hasil penelitian ini dapat:
7. Memberikan informasi atau gambaran bagi guru matematika dalam menentukan alternatif model pembelajaran matematika.
8. Memberi masukan kepada guru matematika tentang berbagai kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran menggunakan model koperatif tipe Think Pair Share (TPS).
9. **Hipotesis**
10. Model pembelajaran Think Pair Share dengan bantuan Power Point beranimasi dapat meningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik (hipotesis tindakan).
11. Model pembelajaran Think Pair Share dengan bantuan Power Point beranimasi dapat meningkatan motivasi belajar peserta didik (hipotesis tindakan.
12. Aktivitas peserta didik lebih baik dengan model pembelajaran koperatif Think Pair Share menggunakan Power Point beranimasi (hipotesis tindakan).
13. Kemampuan pemecahan masalah peserta didik menggunakan model pembelajaran Think Pair Share dengan bantuan Power Point beranimasi lebih baik dari pada pembelajaran konvensional.
14. Terdapat korelasi antara motivasi dengan kemampuan pemecahan masalah pada pola dan barisan bilangan.
15. **Metode Penelitian**

 Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan kuasi eksperimen. Prosedur dari pengumpulan data kualitatif adalah untuk mengeksplorasi sebuah fenomena dan pengumpulan data kuantitatif untuk menjelaskan hubungan – hubungan yang ditemukan dalam data kualitatif.

 Pengumpulan data kualitatif diambil dari hasil observasi, dan angket sedangkan data kuantitatif diambil dari hasil tes awal dan tes akhir peserta didik di dalam kelas.

 Penelitian ini dimaksud untuk mengatasi suatu permasalahan di dalam kelas. Menurut Hopkins (Iskandar, 2011:21) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kajian yang sistematik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dalam melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut. Pendapat yang hampir serupa dikemukakan juga oleh Kemmis dan Mc Taggart (Iskandar, 2011:22) yang mengatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik-praktik tersebut. Lebih lanjut, dijelaskan oleh Harjodipuro (Muslihudin, 2011:7) bahwa PTK adalah suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan, dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktik mengajarnya sendiri, agar kritis terhadap praktik tersebut. Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas yaitu:

1. Didasarkan pada permasalahan yang dihadapi guru dalam instruksional
2. Adanya kolaborasi dalam pelaksanaan
3. Peneliti sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi
4. Bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas praktik instruksional
5. Dilaksanakan dalam rangkaian langkah-langkah dengan beberapa siklus.

 Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam melaksanakan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas menurut Kurt Lewin (Iskandar, 2011:28) yaitu: Perencanaan (planning), Tindakan (acting), Observasi (observing), Refleksi (reflecting)

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Motivasi**

 Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran salah satu hal penting yang harus diperhatikan yaitu motivasi. Menurut Nasution (Ramayulis, 2010:119), “Motivasi dapat menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga anak mau melakukan apa yang dilakukannya.”

 Motivasi mempunyai peranan besar untuk menentukan keberhasilan seseorang dalam belajar. Menurut Ames (Middleton dan Aspanias 1999 : 66) “Secara sederhana motivasi adalah alasan individu untuk berperilaku dalam situasi tertentu sebagai bagian dari tujuan seseorang atau keyakinan seseorang sehingga dapat menentukan apakah terlibat atau tidak dalam suatu hal”.

 Ada dua jenis motivasi yang saling berhubungan dalam belajar yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah keinginan siswa untuk terlibat dalam belajar dengan keinginan diri sendiri. Siswa cenderung fokus pada tujuan pembelajaran seperti pemahaman dan penguasaan konsep matematika. Sedangkan siswa yang termotivasi secara ekstrinsik terlibat dalam tugas-tugas akademik untuk memperoleh penghargaan atau untuk menghindari hukuman.

 Menurut Uno (Hendrayana, 2011: 30) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya kebutuhan dan dorongan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang peserta didik dapat belajar dengan baik.

1. **Aktivitas**

 Menurut teori psikologi, anak yang rasional selalu bertindak sesuai dengan tingkatan perkembangan umur mereka. Apabila ada aksi dari lingkungannya maka ia mengadakan reaksi-reaksi dengan melakukan serangkaian aktivitas atau kegiatan. Hal ini ditunjukan oleh Piageat yang mengelompokkan tahap perkembangan kognitif berdasarkan tingkatan usia. Pada setiap tahapan seorang anak senantiasa melakukan kegiatan belajar.

Belajar ialah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam tingkah laku suatu organisme sebagai hasil belajar. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan Gagne (Ruseffendi, 1988:169) bahwa: “Hasil belajar manusia itu harus didasarkan pada pengamatan tingkah laku manusia yang nampak melalui stimulus respon “. Belajar menurut Gagne dikelompokkan ke dalam delapan tipe belajar yaitu: belajar isyarat, stimulus respon, rangkaian gerak, rangkaian verbal, belajar memperbedakan, pembentukan konsep, pembentukan aturan, pemecahan masalah.

 Sedangkan dalam belajar matematika ada dua objek yang dapat diperoleh siswa yaitu:

1. Objek tak langsung antara lain meliputi kemampuan menyelidiki dan memecahkan masalah, mandiri (belajar, bekerja dan lain-lain), bersikap positif terhadap matematika.
2. Objek langsung yang meliputi fakta, keterampilan, konsep dan aturan.

Sekolah merupakan salah satu pusat kegiatan belajar. Dengan demikian di sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti di sekolah-sekolah tradisional.

 Menurut Richard A. Vear (Ramayulis, 2010:119) “Motivasi yang dimiliki seseorang akan menentukan keberhasilan suatu pekerjaan sekalipun aktivitas tersebut ditunjuk untuk pembawaan, bakat dan ketrampilan.” Hasil penelitian yang dilakukan oleh Paul B. Diedrieh (Ramayulis, 2010:108) menemukan beberapa keaktivan yang dapat dilakukan yaitu:

1. Visual activities, seperti misalnya membaca, memeperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan.
2. Oral activities, yang termasuk di dalamnya antara lain: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. Listening activities, sebagai contoh: mendengarkan, uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. Wraiting activities, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. Drawing activities, yang termasuk di dalamnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. Monitor activities, sebagai contoh misalnya: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. Mental activities seperti misalnya : menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. Emotional activities, misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang, gugup.
9. **Pemecahan Masalah**

 Menurut Sumarmo (2010:4) pemecahan masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran digunakan untuk menemukan kembali (reinvention) dan memahami materi, konsep dan prinsip matematika. Pembelajaran diawali dengan penyajian masalah atau situasi kontekstual kemudian melalui induksi siswa menemukan konsep atau prinsip matematika.

 Penemuan konsep merupakan metode di mana siswa menemukan kembali, bukan menemukan yang sama sekali benar-benar baru. Belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dengan sendirinya memberikan hasil yang lebih baik, berusaha sendiri mencari pemecahan masalah serta didukung oleh pengetahuan yang menyertainya serta menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.

 Bern dan Erickson (Komalasari, 2010: 59) menegaskan pembelajaran berbasis masalah (problem-based-learning) merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu. Strategi ini meliputi mengumpulkan informasi, menyatakan informasi dan mempresentasikan hasil penemuan. Sedangkan Herman (Solihin, 2011:65) mengeksperimenkan pembelajaran berbasis masalah dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran berbasis masalah guru berperan sebagai fasilitator, melalui pengarahan dan bimbingan kepada siswa dalam proses pemecahan masalah yang mereka hadapi. Dengan demikian pembelajaran berbasis masalah mengubah pandangan proses belajar mengajar menjadi siswa belajar.

 Suatu persoalan merupakan masalah (Ruseffendi, 1988:336) apabila:

1. Siswa belum memiliki prosedur atau algoritma tertentu untuk menyelesaikannya.
2. Siswa harus mempunyai kesiapan mental dan pengetahuan prasyarat, terlepas dari pada apakah akhirnya ia sampai atau tidak kepada jawabannya.
3. Sesuatu itu merupakan pemecahan masalah bila ada niat untuk menyelesaikannya.

 Suatu persoalan merupakan pemecahan masalah bagi seorang anak sedangkan bagi anak yang lain tidak, maka menjadi tugas guru untuk menyeleksi atau membuat soal-soal yang merupakan soal pemecahan masalah.

 Pada penyelesaian pemecahan masalah terdapat langkah-langkah pemecahan sebagai berikut:

1. Merumuskan permasalahan dengan jelas
2. Menyatakan kembali persoalannya dalam bentuk yang dapat diselesaikan
3. Menyusun hipotesis (sementara) dan strategi pemecahannya
4. Melaksanakan prosedur pemecahan
5. Melakukan evaluasi terhadap penyelesaian

 Terdapat beberapa indikator kemampuan dalam pemecahan masalah menurut Romberg dan Chair (Yaniawati, 2012:12) yaitu;

1. Mengidentifikasi unsur yang diketahui, ditanyakan, serta kecakupan unsur yang diperlukan, merumuskan masalah situasi sehari-hari dan matematik.
2. Menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah (sejenis dan masalah baru) dalam atau di luar matematika.
3. Menjelaskan atau menginterpretasikan hasil sesuai permasalahan asal.
4. Menyusun model matematika dan menyelesaikannya untuk masalah nyata dan menggunakan matematika secara bermakna.
5. **Penggunaan Power Point Beranimasi**

 Dalam dunia pendidikan guru adalah Sumber Daya Manusia yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan demikian guru dituntut harus menguasai berbagai macam pengetahuan, metode dan media agar menghasilkan peserta didik yang berprestasi. Hal ini sesuai dengan komponen-komponen dalam daya matematik yang diasumsikan dapat dikembangkan melalui sinergi antara peserta didik, kompetensi pendidik dan fasilitas pembelajaran (Yaniawati, 2010: 12). Dari ketiga hal tersebut satu yang sangat dibutuhkan dalam mengembangkan fasilitas pembelajaran adalah penggunaan komputer.

 Menurut Wilson (Yohandi, 2010:25) komputer memiliki kelebihan yang secara repetitif, menampilkan sajian dalam format dan desain yang menarik, animasi gambar dan suara yang baik, dan melayani perbedaan individual. Komputer dengan desain software yang baik dapat menghadirkan presentasi secara berulang dan dinamis, karakteristik yang tidak dijumpai dalam media lainnya.

 Salah satu program komputer yang dapat digunakan untuk media pembelajaran adalah microsoft Power Point beranimasi. Menurut Setyadi (2010:107), langkah-langkah kerja Power Point beranimasi sebenarnya sama dengan microsoft word seperti memasukkan gambar dan membuat tabel. Namun sebagai file presentasi Power Point beranimasi memiliki fitur tambahan seperti design theme. Theme ini yang nantinya menjadi layout background file presentasi. Dan pada masing-masing desain dapat mengubah warna, font, effect juga background styles. Salah satu fitur menarik dalam Power Point beranimasi adalah menambah animasi pada file. Animasi ini bisa bermacam-macam mulai dari animasi pada tulisan, menambahkan gambar bergerak, membuat variasi pada setiap pergantian halaman atau munculnya tulisan.

Penggunaan program ini memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi. Baik animasi teks maupun animasi gambar.
2. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
3. Pesan informasi fisual mudah dipahami peserta didik.
4. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
5. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai berulang-ulang.
6. Dapat disimpan dalam bentuk data optik dan magnetik (CD, disket, flashdisk) sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.
7. **Pembelajaran Koperatif**
8. **Pengertian Pembelajaran Koperatif**

 Kerja kelompok merupakan salah satu strategi untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar, karena strategi ini banyak memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan.

 Pada hakikatnya kooperative learning sama dengan kerja kelompok walaupun sebenarnya tidak semua belajar kelompok dikatakan kooperative learning, seperti dijelaskan Abdulhak (Rusman, 2011:203) bahwa : “Pembelajaran koperatif dilaksanakan melalui sharing proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama diantara peserta pelajar itu sendiri”.

 Menurut Parker (Huda, 2011:29) mendefinisikan kelompok kecil koperatif sebagai suasana pembelajaran dimana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Artz dan Newman (Huda, 201:32) yang menyatakan bahwa pembelajaran koperatif sebagai kelompok kecil pembelajar atau siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi masalah, menyelesaikan sebuah tugas atau mencapai satu tujuan bersama. Johnson dan Johnson juga menegaskan bahwa pembelajaran koperatif berarti bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

 Untuk mencapai hasil pembelajaran koperatif yang maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong royong harus dimasukan (Lie, 2008:31) yaitu:

(1) saling ketergantungan positif; (2) tanggung jawab perseorangan; (3) tatap muka; (4) komunikasi antar anggota; (5) evaluasi proses kelompok.

 Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran koperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa saling bekerjasama dalam kelompok dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Dengan pembelajaran koperatif memungkinkan siswa belajar lebih aktif, serta dapat memenuhi kebutuhan siswa secara optimal guna pencapaian tujuan belajar. Dalam hal ini siswa bekerja sama dan belajar dalam kelompok serta bertanggung jawab pula terhadap kegiatan belajar siswa lain dalam kelompoknya.

1. **Ciri-ciri pembelajaran koperatif**

 Ciri-ciri yang terjadi pada kebanyakan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran koperatif (Rusman, 2010:208) adalah sebagai berikut:

a. Siswa bekerja dalam kelompok secara koperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.

b. Kelompok dibentuk dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah.

c. Bilamana mungkin anggota kelompok berasal dari latar belakang dan jenis kelamin yang berbeda.

d. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

1. **Tujuan pembelajaran koperatif**

Ada beberapa tujuan pembelajaran koperatif yang dapat dicapai dalam proses pembelajaran (Ramayulis, 2010:243) yaitu:

1. Hasil belajar akademik

Dengan belajar koperatif dapat memperbaiki prestasi peserta didik atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Para ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep sulit. Juga dapat memberikan keuntungan kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

1. Penerimaan terhadap perbedaan individu

 Pembelajaran koperatif memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang yang berbeda untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas akademik dan melalui struktur penghargaan koperatif peserta didik akan belajar saling menghargai sesama teman.

1. Pengembangan ketrampilan sosial

 Dengan pembelajaran koperatif dapat mendidik peserta didik terampil dalam bekerja sama dan kolaborasi.

1. Penghargaan terhadap orang lain

 Dengan pembelajaran koperatif para peserta didik dapat menghargai pendapat orang lain, saling membetulkan kesalahan secara bersama dan mencari jawaban yang paling tepat terhadap persoalan dalam materi pembelajaran.

1. **Prosedur pembelajaran koperatif**

 Prosedur atau langkah-langkah pembelajaran koperatif pada prinsipnya terdiri dari empat tahap yaitu:

1. Penjelasan materi, tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok.
2. Belajar kelompok, tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja di dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
3. Penilaian, penilaian dalam pembelajaran koperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok akan memberikan penilaian pada kemampuan kelompoknya.
4. Pengakuan tim, adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik lagi.
5. **Think Pair Share**

 Model pembelajaran Berpikir-Berpasangan-Berbagi (Think Pair Share) dikembangkan oleh Frank Lyman sebagai struktur kegiatan Cooperative Learning (Lie, 2008:57).

 Menurut Slavin (2009 : 257) “Think Pair Share merupakan metode sederhana tetapi sangat bermanfaat”. Ketika guru menyampaikan pelajaran kepada kelas, para siswa duduk dengan timnya masing-masing. Guru memberikan pertanyaan kepada kelas. Siswa diminta untuk memikirkan sebuah jawaban dari mereka sendiri, lalu berpasangan dengan pasangannya untuk mencapai sebuah kesepakatan terhadap jawaban. Akhirnya guru meminta para siswa untuk berbagi jawaban yang telah mereka sepakati dengan seluruh kelas.

 Keunggulan dari Think-Pair-Share ini adalah optimalisasi partisipasi siswa. Dengan metode klasikal yang memungkinkan hanya satu siswa maju dan membagikan hasilnya untuk seluruh kelas, model Think-Pair-Share ini memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain. Model ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan anak didik.

 Sebagai suatu model pembelajaran Think-Pair-Share memiliki langkah-langkah tertentu. Menurut Muslimin (Sahrudin:2011) langkah-langkah Think-Pair-Share ada tiga yaitu :

Tahap 1: Berpikir (Thinking)

Kegiatan pertama dalam Think-Pair-Share yakni guru mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan topik pelajaran. Kemudian siswa diminta untuk memikirkan pertanyaan tersebut secara individu untuk beberapa saat. Dalam tahap ini siswa dituntut lebih mandiri dalam mengolah informasi yang dia dapat

Tahap 2 : Pairing (berpasangan)

Pada tahap ini guru meminta siswa duduk berpasangan dengan siswa lain untuk mendiskusikan apa yang telah dipikirkannya pada tahap pertama. Interaksi pada tahap ini diharapkan dapat membagi jawaban dengan pasangannya. Biasanya guru memberikan waktu 4-5 menit untuk berpasangan.

Tahap 3 : Share (berbagi)

Pada tahap akhir guru meminta kepada pasangan untuk berbagi jawaban dengan seluruh kelas tentang apa yang telah mereka diskusikan. Ini efektif dilakukan dengan cara bergiliran pasangan demi pasangan dan dilanjutkan sampai sekitar seperempat pasangan telah mendapat kesempatan untuk melaporkan.

 Aktivitas yang dilakukan pada setiap langkah adalah sebagai berikut. Langkah ke-1

Aktifitas : Guru melakukan apersepsi, menjelaskan tujuan pembelajaran pembelajaran, dan menyampaikan pertanyaan yang berhubungan dengan pembelajaran

 Langkah ke 2 : Siswa berpikir secara individual

Aktifitas : Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikirkan jawaban dari permasalahan yang disampaikan guru. Langkah ini dapat dikembangkan dengan meminta siswa untuk menuliskan hasil pemikirannya masing-masing.

Langkah ke 3: Setiap siswa mendiskusikan hasil pemikiran masing-masing dengan pasangan

Aktitas : Guru mengorganisasikan siswa untuk berpasangan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan jawaban yang menurut mereka paling benar atau paling meyakinkan. Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam kerja kelompoknya. Pelaksanaan model ini dapat dilengkapi dengan LKS sehingga kumpulan soal latihan atau pertanyaan yang dikerjakan secara berkelompok

Langkah ke 4 : Siswa berbagi jawaban dengan seluruh kelas

Aktifitas : Siswa mempresentasikan jawaban atau pemecahan masalah secara individual atau kelompok di depan kelas.

Langkah ke 5 : Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah Aktifitas : Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil pemecahan masalah yang telah mereka diskusikan.

1. **PENELITIAN YANG TERKAIT**

 Beberapa penelitian yang terkait dengan permasalahan dalam penelitian ini, antara lain dilaporkan oleh:

1. Partini (2009) melakukan penelitian terhadap kemampuan penalaran dan representasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Kesimpulannya yaitu:
2. Kemampuan penalaran dan representasi matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran berbasis masalah lebih baik dari pada kemampuan penalaran dan representasi siswa yang mendapatkan pembelajaran biasa.
3. Siswa memiliki sikap positif terhadap penerapan pembelajaran berbasis masalah. Hal ini dapat disimpulkan dari sikap siswa ketika siswa memanfaatkan kesmpatan untuk mengeluarkan pendapat, kemudian siskap siswa menunjukkan bahwa pembelajaran matematika berbasis masalah menyenangkan, karena dapat memacu siswa untuk belajar, selanjutnya sikap siswa selama diskusi menunjukkan bahwa belajar secara berkelompok membantu siswa memahami konsep matematika hal ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa.
4. Nuryati (2010) mengemukakan hasil penelitiannya bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika mahasiswa yang memperoleh pembelajaran inkuiri lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional. Peningkatan pada kelas inkuiri tergolong sedang dengan kualitas postes tinggi, sedangkan peningkatan pada kelas konvensional tergolong rendah dengan kualitas postes rendah.
5. Aden (2011) menyimpulkan bahwa kemampuan penalaran dan komunikasi matematik siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model Think Pair Share berbantuan sketchpad lebih baik dari pada peningkatan kemampuan penalaran dan komunikasi matematik siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.
6. **KERANGKA BERPIKIR**

 Pembelajaran diartikan sebagai pengaturan lingkungan yang diarahkan untuk merubah siswa ke arah positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan keadaan yang dimiliki siswa. Dalam kegiatan pembelajaran siswa harus diberi motivasi untuk senantiasa memecahkan masalah yang berakar pada kehidupan nyata, kontekstual, dan mengurangi pada penekanan pada berhitung aritmetika yang sifatnya rutin. Aktivitas belajar masing-masing siswa akan berpengaruh terhadap intensitas siswa dalam belajar matematika. Siswa yang beraktivitas tinggi cenderung lebih semangat belajar bila dibandingkan dengan siswa yang memiliki aktivitas belajar sedang maupun rendah.

 Oleh karena itu perlu adanya penggunaan metode-metode pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran terdapat dalam model pembelajaran koperatif yang melibatkan seluruh siswa untuk bekerjasama secara aktif dalam proses pembelajaran.

 TPS (Think-Pair-Share) merupakan salah satu metode pembelajaran koperatif yang melibatkan seluruh siswa dari awal sampai akhir kegiatan pembelajaran. Metode ini memberi kesempatan kepada siswa dalam memecahkan masalah matematika dengan cara memikirkannya terlebih dahulu kemudian bekerja sama secara perpasangan lalu berkelompok dan terakhir berbagi penegetahuan dengan seluruh siswa di dalam kelas.

Bagan 1.1

Skema kerangka berpikir

Teknik pembelajaran Think-Pair-Share dengan media pembelajaran Power Point beranimasi

Aktivitas Belajar Siswa

Motivasi Belajar Siswa

Pemecahan masalah

Hasil belajar siswa

1. **Operasional Variabel**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **variabel** | **Operasional** | **Indikator** | **Instrumen** | **Responden** |
| 1 | Variabel (x)Model koperatif Think-Pair-Share  | Pendapat siswa tentang penggunaan model pembelajaran think-pair-share (TPS) | Sikap siswa terhadap model pembelajaran | AngketLembar observasiwawancara | Siswa |
| 2 | Variabel (Y1)Motivasi siswa dalam pembelajaran matematika | Sikap siswa pada proses pembelajaran matematika | Suasana pembelajaran matematika | AngketLembar observasi | Siswa |
| 3 | Variabel (Y2)Aktivitas siswa dalampembelajaran matematika | Aktivitas siswa pada proses pembelajaran matematika | Suasana pembelajaran matematika | AngketLembar observasi | Siswa |
| 4 | Variabel (Y3)Pemecahan masalah | Kemampuan menyelesaikan masalah pada pola dan barisan bilangan  | Teori | Uji kompetensi | siswa |