

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu pelajaran wajib yang diajarkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Ilmu matematika tidak dapat terlepas dan berperan penting dalam kehidupan manusia, sehingga pelajaran matematika menjadi salah satu pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan.¹ Pembelajaran matematika merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berhitung, mengukur, dan menggunakan rumus matematika untuk menyelesaikan permasalahan dalam aktivitas sehari-hari.² Dengan belajar matematika menjadikan siswa mampu memecahkan permasalahan, cermat, memiliki pola pikir yang sistematis dan lebih berkembang.³ Pembelajaran matematika tidak hanya sebatas diberikan rumus lalu mengajarkan soal, tetapi siswa juga harus bisa memahami konsep-konsep abstrak matematika untuk digunakan dalam menganalisis permasalahan dan mencari solusinya disertai pemikiran kritis dan logis. Hal ini sesuai dengan

¹ Syahrina Annisa Pulungan, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Bulat Dengan Menggunakan Metode Permainan Congklak," *Jurnal Ilmiah Maksitek* 5, no. 3 (2020): 80–83.

² Lutfia Dwi Jayanti, et al, "Problematika Siswa pada Pembelajaran Matematika dalam Memecahkan Masalah Matematika," *Gunung Djati Conference Series* 12 (2022): 101–5.

³ Mila Sari dan Cahyo Hasanudin, "Manfaat Ilmu Matematika bagi Peserta Didik dalam Kehidupan Sehari-hari," *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2023, 1906–12.

capain pembelajaran matematika didalam kurikulum Merdeka yaitu untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami konsep, menyelesaikan masalah, bernalar matematis, serta mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan pembelajaran matematika yang ideal adalah pembelajaran yang aktif, relevan, dan didukung oleh berbagai media. Meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan meningkatkan motivasi belajar mereka, tetapi juga akan berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.⁴ Selain itu, dengan terlibat aktif dalam pembelajaran menjadikan siswa akan lebih mudah menemukan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari.⁵ Dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dapat menjadi sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menjadi jembatan bagi siswa untuk memahami materi.⁶ Dengan demikian, pembelajaran matematika dapat dikatakan ideal jika model pembelajaran yang digunakan tidak hanya ceramah tetapi model pembelajaran lainnya yang mampu melibatkan siswa secara aktif, materi yang diajarkan relevan dengan kehidupan nyata, menggunakan media pembelajaran yang variatif sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif.

Namun masih banyak permasalahan yang dijumpai dalam kegiatan pembelajaran matematika, diantaranya yaitu rendahnya minat belajar,

⁴ Isnada dan Muhammad Al Muhajir, "Tipe Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Kependidikan Media* 12, no. 2 (2023): 85–95.

⁵ Ibid.

⁶ Maretha Dini Hari Simbolon, et al, "Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 20 (2022): 1349–58.

kurangnya pemahaman siswa, tidak mengerjakan tugas, dan anggapan siswa terhadap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membuat pusing.⁷ Selain itu, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan guru hanya menggunakan pendekatan konvensional juga turut memperparah situasi ini.⁸ Berdasarkan penelitian yang dilakukan Silvi, et al mengungkapkan bahwa salah satu tantangan utama dalam pembelajaran matematika adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa. Hal ini tercermin dari rendahnya minat belajar dan seringnya siswa tidak mengerjakan tugas. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan juga menjadi kendala, menyebabkan siswa cenderung bosan dengan metode pembelajaran yang monoton. Selain itu, persepsi siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membingungkan semakin memperparah situasi ini.

Dalam pembelajaran matematika, materi aritmatika sosial merupakan salah satu materi yang dianggap sulit bagi siswa terutama dalam memahami soal dan menerjemahkan soal yang berbentuk soal cerita ke model matematika.⁹ Siswa juga mengalami kesulitan dalam menjelaskan langkah-langkah penyelesaian soal matematika.¹⁰ Kesulitan siswa dalam memahami soal cerita aritmatika sosial seringkali disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap kata-kata kunci, kurangnya kemampuan menganalisis informasi, dan kurangnya

⁷ Zulhendri, Meliza Silvi, dan Safrizal, “Analisis Permasalahan Pelaksanaan Pembelajaran Matematika,” *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2023): 39–51.

⁸ Ibid.

⁹ Novia Yulfani, “Hasil Belajar Siswa Materi Aritmatika Sosial Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning di SMP Negeri 19 Percontohan Banda Aceh” *Jurnal Serambi Akademica* 11, no. 8 (2023): 1026–31.

¹⁰ Jayanti, Susilawati, dan Widiastuti. T. Tutut, “Problematika Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dalam Memecahkan Masalah Matematika.”

pengalaman dalam menyelesaikan masalah yang kompleks. Misalnya, ketika diberikan soal cerita tentang diskon, siswa seringkali kesulitan dalam menentukan harga awal, besar diskon, dan harga akhir. Kesulitan dalam memahami konsep aritmatika sosial secara langsung menghambat kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang lebih kompleks, sehingga berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung pada bulan April tahun 2024, siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan materi aritmatika sosial, mereka kesulitan untuk mengidentifikasi apa yang diketahui dan memilih penggunaan rumus yang sesuai untuk menyelesaikan soal tersebut. Hal ini didukung dengan pernyataan dari salah satu guru matematika kelas VII menyebutkan bahwa kemampuan siswa dalam menalar masih rendah sehingga mereka mengalami kesulitan dalam memecahkan soal. Mereka sulit mengidentifikasi informasi apa yang diketahui dalam soal, maupun memilih penggunaan rumus yang sesuai untuk memecahkan persoalan yang diberikan. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, dimana guru menyampaikan materi kemudian diberikan contoh soal lengkap dengan cara penyelesaiannya dan siswa diberikan latihan soal. Mengingat pembelajaran masih berpusat pada guru, saat siswa mengalami kesulitan mereka cenderung tidak aktif dalam kegiatan tanya jawab antar guru maupun temannya, sehingga siswa hanya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Selain itu, motivasi belajar siswa masih rendah dan variasi media pembelajaran

yang digunakan kurang sehingga berdampak pada kegiatan pembelajaran terasa monoton. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran menjadi kurang maksimal dan berakibat terhadap rendahnya hasil belajar mereka.

Hal yang perlu diselidiki untuk mengetahui penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mujahida dan Rus'an menyebutkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru memiliki beberapa kekurangan, diantaranya yaitu membuat siswa menjadi pasif, tidak berani mengatakan perasannya, verbalisme, bermental sakit, rendah diri, tidak kritis, dan tidak produktif.¹¹ Kurangnya variasi dan daya tarik dalam kegiatan pembelajaran mengakibatkan penurunan minat belajar siswa. Hal ini ditandai dengan minimnya interaksi tanya jawab, berkurangnya rasa ingin tahu, serta melemahnya kemampuan pemecahan masalah, yang pada akhirnya berakibat pada hasil belajar yang kurang optimal.¹² Penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga meningkatkan peluang pencapaian terhadap hasil belajar yang optimal.¹³ Selain itu dalam penelitian yang dilakukan oleh Setianingrum menekankan pentingnya pembelajaran

¹¹ Asep Firmansyah dan Nahnu Robid Jiwandono, "Kecenderungan Guru dalam Menerapkan Pendekatan Student Centre Learning dan Teacher Centre Learning dalam Pembelajaran," *Jurnal Guru Indonesia* 2, no. 1 (2022): 33–39, <https://doi.org/10.51817/jgi.v2i1.229>.

¹² La Ode Supriono, Sukmawati Sukmawati, dan Baharullah Baharullah, "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Question Card Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Paccerakkang," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 1 (2023): 279–287.

¹³ Firmansyah dan Jiwandono, "Kecenderungan Guru dalam Menerapkan Pendekatan Student Centre Learning dan Teacher Centre Learning Dalam Pembelajaran." *Jurnal Guru Indonesia* 2, no. 1 (2022): 33–39.

matematika yang berpusat pada siswa. Melalui aktivitas kelompok dan diskusi, siswa dapat membangun pemahaman konsep yang lebih mendalam, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar secara signifikan.¹⁴ Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, maka diperlukan pemilihan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, sehingga tidak hanya menjadi penerima informasi saja. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, baik melalui diskusi, pemecahan masalah, maka motivasi belajar akan meningkat, dan pada akhirnya akan berdampak pada positif terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS). Model pembelajaran TAPPS merupakan metode yang dikembangkan oleh Whimbey dan Lochhead pada tahun 1999.¹⁵ Model TAPPS menekankan siswa untuk berpikir secara keras (maksudnya siswa harus berpikir sampai menemukan solusi dari permasalahan dan logis), dilakukan secara berpasangan serta bergantian peran antara *listener* dan *problem solver*.¹⁶ Tahapan dalam model TAPPS ini meliputi: 1) dua orang siswa bekerja dalam satu tim dan secara bergantian memainkan peran sebagai *problem*

¹⁴ Setianingrum Dita dan Purwaningsih Dian, "Model Pembelajaran Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS) terhadap Prestasi Belajar Siswa Berdasarkan Review Literatur Penelitian Terbaru," *Jurnal Dialektika Program Matematika* 7, no. 2 (2020): 369–81, <https://ns3.peradaban.ac.id/index.php/jdpmat/article/view/667%0Ahttps://ns3.peradaban.ac.id/index.php/jdpmat/article/download/667/530>.

¹⁵ Arthur Whimbey dan Jack Lochhead, *Problem Solving and Comprehension* (New York: Routledge, 2013).

¹⁶ Nur Widyasari, Suyoto Suyoto, dan Nur Fauziyah, "Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematik Siswa Dengan Metode Pembelajaran Thinking Aloud Pair Problem Solving (Tapps)," *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan* 27, no. 1 (2020): 63–73.

solver dan *listener*; 2) peran *listener* diambil oleh siswa yang tidak tengah memecahkan masalah; 3) peran *problem solver* adalah memecahkan permasalahan dan mengungkapkan hasil pemikirannya secara jelas mengenai solusi dari masalah yang diberikan, sedangkan *listener* bertugas untuk mendengarkan, memberikan dorongan maupun usulan jika menemui pernyataan *problem solver* yang tidak sesuai atau tidak dimengerti; dan 4) bertukar peran antara *listener* dan *problem solver* untuk menyelesaikan permasalahan selanjutnya.¹⁷

Kelebihan dari model pembelajaran TAPPS tidak hanya sebatas mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal, tetapi juga membantu mereka membangun pemahaman konsep yang lebih kuat dan berkelanjutan.¹⁸ Model TAPPS melatih siswa untuk berpikir kritis dan berkomunikasi secara efektif.¹⁹ Melalui model TAPPS, siswa dilatih untuk berpikir kritis dan analitis, serta belajar mengkomunikasikan pemikirannya dengan jelas dan efektif. Dengan menjelaskan konsep kepada temannya, siswa dipaksa untuk mengidentifikasi bagian-bagian penting atau informasi yang diperoleh dari suatu masalah, kemudian mengevaluasi berbagai solusi, dan memilih solusi yang paling tepat. Proses ini memungkinkan siswa untuk menghubungkan konsep-konsep baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki.

¹⁷ Nurhaerah Mahyar dan Ali Umar Dani, "Efektivitas Strategi Pembelajaran Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS) dan Strategi Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MAN Pangkep," *Al-Khazini: Jurnal Pendidikan Fisika* 1, no. 2 (2021): 129–35, <https://doi.org/10.24252/al-khazini.v1i2.20638>.

¹⁸ Darliana Lestari dan Elvi Yenti, "Penggunaan Model Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS) dalam Menganalisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Laju Reaksi," *Journal of Chemistry Education and Integration* 3, no. 2 (2024): 100–110.

¹⁹ Widyasari, Suyoto, dan Fauziyah, "Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematik Siswa Dengan Metode Pembelajaran Thinking Aloud Pair Problem Solving (Tapps)."

Selain model pembelajaran, juga diperlukan media untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal. Media pembelajaran merupakan alat, metode, teknik yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi agar lebih efektif.²⁰ Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memudahkan pembelajaran di kelas, menjaga relevansi materi, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.²¹ Dengan demikian, pemilihan media yang baik akan berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran, kegiatan pembelajaran lebih menarik, dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan agar proses pembelajaran lebih aktif dan menarik adalah penggunaan media *Powerpoint* (PPT). PPT merupakan salah satu program aplikasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk merancang *slide* presentasi yang disertai berbagai fasilitas seperti *animation effect*, *slide tranition*, *sound effect*, dan lainnya yang memungkinkan tampilannya lebih menarik.²² Dengan penggunaan media tersebut dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta meningkatkan kualitas hasil belajar.²³

Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penerapan model pembelajaran TAPPS terhadap hasil belajar adalah

²⁰ Mardiah Astuti et al., “Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar,” *Journal of Law, Administration, and Social Science* 4, no. 5 (2024): 702–709.

²¹ Titin Titin et al., “Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran,” *JUTECH : Journal Education and Technology* 4, no. 2 (2023): 111–123.

²² Maretha Dini Hari Simbolon dan Suprpto Manurung, “Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2.”

²³ Ibid.

penelitian yang dilakukan oleh Mahyar, et al. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model TAPPS berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, ketepatan dalam pemilihan dan penerapan model pembelajaran TAPPS efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.²⁴ Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Sibarani, et al menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran TAPPS. Dengan menggunakan model tersebut menjadikan siswa lebih aktif, melatih berpikir kritis, menganalisis masalah secara mendalam, dan mengevaluasi berbagai solusi yang ada, serta melatih menyampaikan pemikirannya.²⁵ Selanjutnya melalui penelitian yang dilakukan oleh Giyanti, et al membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kemampuan pemecahan masalah matematis terhadap hasil belajar siswa.²⁶ Dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran TAPPS akan membantu peningkatan pemecahan masalah matematis siswa yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Latang menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *powerpoint* terbukti efektif

²⁴ Nurhaerah Mahyar dan Ali Umar Dani, "Efektivitas Strategi Pembelajaran Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS) dan Strategi Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MAN Pangkep," *Al-Khazini: Jurnal Pendidikan Fisika* 1, no. 2 (2021): 129–35, <https://doi.org/10.24252/al-khazini.v1i2.20638>.

²⁵ Henry M. Sibarani dan Mukhtar, "Penerapan Model Pembelajaran Think Aloud Pair Problem Solving (TAPPS) Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi SPLDV Kelas X," *Konstanta: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengelatan Alam* 2, no. 3 (2024): 197–207.

²⁶ Kristiya Giyanti dan Ira Wulan Sari, "Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal of Education and Research* 1, no. 2 (2022): 96–108, <https://doi.org/10.56707/jedarr.v1i2.115>.

untuk meningkatkan hasil belajar siswa.²⁷ Sejalan dengan hal tersebut, Nurwahidin dalam penelitiannya juga membuktikan bahwa penggunaan PPT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.²⁸ Dari kedua penelitian tersebut membuktikan bahwa *powerpoint* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari beberapa hasil penelitian yang telah disebutkan sebelumnya yang membahas efektivitas model TAPPS, tetapi belum ditemukan penelitian yang secara spesifik membahas mengenai pengaruh model pembelajaran TAPPS berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa di jenjang SMP, khususnya pada materi aritmatika sosial. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* Berbantuan *PowerPoint* terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung”**

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi permasalahan dapat dirumuskan bahwa:

²⁷ Latang et al., “Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa SDN Daya 1 Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar,” *Publikasi Pendidikan* 12, no. 3 (2022): 243.

²⁸ Muhammad Nurwahidin et al., “Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar,” *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 5, no. 1 (2024): 17–23.

- a. Pembelajaran matematika masih berpusat pada guru yang menyebabkan siswa menjadi pasif.
- b. Media pembelajaran yang digunakan kurang variatif.
- c. Rendahnya hasil belajar matematika khususnya pada materi aritmatika sosial.

2. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

- a. Menggunakan model pembelajaran TAPPS berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar matematika pada materi aritmatika sosial.
- b. Hasil belajar matematika siswa diperoleh melalui hasil *post-test*.
- c. Penelitian dilakukan di kelas VII SMP Negeri 2 Kalidawir Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut.

- 1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* berbantuan *PowerPoint* terhadap hasil belajar matematika pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung?
- 2. Berapa besarnya pengaruh model pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* berbantuan *PowerPoint* terhadap hasil belajar matematika pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* berbantuan *PowerPoint* terhadap hasil belajar matematika pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* berbantuan *PowerPoint* terhadap hasil belajar matematika pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan menambah wawasan untuk memilih model pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa khususnya pada materi aritmatika sosial.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam penggunaan model pembelajaran TAPPS (*Thinking Aloud Pair Problem Solving*) untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian pendidik untuk mempelajari berbagai model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran di sekolah serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

c. Bagi Lembaga Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah wawasan mengenai pengaruh model pembelajaran yang digunakan terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika.

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025

2. Objek Penelitian

Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa, khususnya pada materi aritmatika sosial

3. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* dengan berbantuan media pembelajaran *powerpoint*

4. Materi yang Dikaji

Materi yang dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah materi aritmatika sosial, yang mencakup sub topik seperti bruto, netto, dan tara; harga jual dan harga beli; untung dan rugi; serta diskon.

5. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*), dengan membandingkan hasil belajar matematika siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol

6. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 selama 5 pertemuan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran matematika di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung

G. Penegasan Variabel

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut uraian penegasan istilah secara konseptual dan operasional.

1. Secara Konseptual

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah seperangkat strategi yang didasarkan pada landasan teoritis dan ilmiah tertentu yang mencakup pendahuluan, praktik pembelajaran, sistem pendukung, dan evaluasi pembelajaran yang diarahkan

kepada guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang terukur.²⁹

b. Model Pembelajaran TAPPS

Model pembelajaran TAPPS (*Thinking Aloud Pair Problem Solving*) merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan cara menunjuk dua orang siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan secara berpasangan dimana satu orang sebagai listener dan yang lainnya menjadi *Problem solver*.³⁰

c. PPT (*PowerPoint*)

PowerPoint merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. *PowerPoint* termasuk kedalam salah satu aplikasi *Microsoft Office*. *PowerPoint* adalah program aplikasi yang terdapat *slide show* dan biasanya digunakan untuk mempresentasikan berbagai konsep kepada orang lain.³¹ Didalam aplikasi *PowerPoint* ini terdapat berbagai fitur, seperti menyisipkan gambar, audio, maupun animasi sehingga dapat membantu kegiatan pembelajaran lebih menarik.

²⁹ Putri Khoerunnisa dan Syifa Masyhuril Aqwal, "Analisis Model-Model Pembelajaran," *Fondatia* 4, no. 1 (2020): 1–27, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>.

³⁰ Widyasari, Suyoto, dan Fauziyah, "Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematik Siswa Dengan Metode Pembelajaran Thinking Aloud Pair Problem Solving (Tapps)."

³¹ Dede Misbahudin et al., "Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?," *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)* 3, no. 1 (2018): 43.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Wulandari merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.³²

e. Aritmatika Sosial

Aritmatika sosial adalah cabang matematika yang mempelajari hubungan antara angka untuk memecahkan suatu masalah.

2. Secara Operasional

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam menyajikan materi dengan ciri khas yang dimiliki oleh masing-masing model sehingga siswa dapat dengan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

b. Model Pembelajaran TAPPS

Model pembelajaran TAPPS merupakan suatu model pembelajaran dimana proses pembelajaran dilakukan dengan membagi siswa secara berpasang-pasangan. Salah satu berperan sebagai pendengar dan pihak lain sebagai pemecah masalah. Kemudian dari kedua pihak nantinya akan bertukar peran.

³² Erik Mukminin, Qoriati Mushafanah, dan Ngarisih, “Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di SD Negeri Pati Lor 03,” *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (2023): 189–198.

c. PPT (*PowerPoint*)

PowerPoint merupakan salah satu aplikasi teknologi yang berbasis multimedia dan memiliki banyak fitur serta memiliki tampilan yang menarik, seperti *custom animation*, gambar, video, audio, dan banyak pilihan desain. Umumnya aplikasi ini digunakan sebagai penyampai informasi atau digunakan sebagai media. Dalam bidang pendidikan, aplikasi *PowerPoint* digunakan sebagai media pembelajaran untuk presentasi atau menyampaikan materi dengan mudah, singkat, dan jelas.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perolehan yang didapat siswa yang menentukan berhasil atau tidaknya siswa selama proses pembelajaran.

e. Aritmatika Sosial

Aritmatika sosial adalah cabang matematika yang mempelajari hubungan angka untuk memecahkan permasalahan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disusun untuk memudahkan pembaca dalam memahami rincian pembahasan yang telah disusun dalam penelitian ini. Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagian Awal

Pada bagian ini memuat halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian tulisan, motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman daftar

isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Utama (Inti)

Pada bagian ini terdiri atas

a. Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel, dan sistematika penulisan.

b. Bab II Kajian Teori

Pada bagian ini membahas mengenai landasan teori yang digunakan dalam penelitian, yaitu model pembelajaran, model TAPPS, media pembelajaran, *powerpoint*, hasil belajar, dan materi aritmatika sosial, penelitian terdahulu, kerangka teori, serta hipotesis penelitian.

c. Bab III Metode Penelitian

Pada bagian ini membahas mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta tahapan penelitian.

d. Bab IV Hasil Penelitian

Pada bagian ini membahas mengenai deskripsi data, analisis data, dan pengujian hipotesis.

e. Bab V Pembahasan

Pada bagian ini berisikan rekapitulasi hasil dan pembahasan hasil penelitian.

f. Bab VI Penutup

Pada bagian ini membahas mengenai kesimpulan penelitian dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup peneliti.