

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH SOAL CERITA
MATEMATIKA MELALUI MODEL *THINK PAIR SHARE* BERBANTUAN
CROSSMATH GAME DI KELAS IV SDN RAWAMANGUN 09**

Gardina Syahda Agtyasha¹

¹PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

¹gardinasyahda@gmail.com

ABSTRACT

The problem-solving ability of fourth-grade students in solving mathematical word problems is still relatively low, as indicated by students' difficulties in understanding the problems, determining solution strategies, and drawing conclusions from the given problems. This classroom action research aimed to improve students' mathematical word problem-solving ability through the implementation of the Think Pair Share (TPS) model assisted by the Crossmath Game. The research was conducted at SDN Rawamangun 09, involving 24 students of class IVB as the research subjects. The classroom action research employed the Kemmis and McTaggart model, which was carried out in two cycles. Data on students' mathematical word problem-solving ability were obtained through a mathematical problem-solving ability test based on Polya's indicators, namely understanding the problem, planning the solution, carrying out the plan, and reviewing the solution. The results showed that in Cycle I, the indicator achievement reached 41.66% and increased to 87.50% in Cycle II, exceeding the predetermined achievement criterion of 75%. Based on these findings, it can be concluded that the implementation of the Think Pair Share (TPS) model assisted by the Crossmath Game can improve the mathematical word problem-solving ability of fourth-grade students at SDN Rawamangun 09. The results of this study are expected to serve as an alternative instructional approach for teachers in implementing the Think Pair Share (TPS) model assisted by the Crossmath Game in elementary school mathematics learning.

Keywords: *Think Pair Share, Crossmath Game, Mathematical Problem Solving, Elementary School Students. Skills, Mathematical Word Problems.*

ABSTRAK

Kemampuan pemecahan masalah soal cerita Matematika siswa kelas IV masih tergolong rendah, ditandai dengan kesulitan siswa dalam memahami permasalahan, menentukan strategi penyelesaian, serta menarik kesimpulan dari soal yang diberikan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah soal cerita Matematika melalui model *Think Pair Share* (TPS) berbantuan *Crossmath Game* pada siswa kelas IV. Penelitian ini dilakukan di SDN Rawamangun 09 dengan subjek penelitian yaitu

peserta didik siswa kelas IVB yang berjumlah sejumlah 24 orang. Model penelitian Penelitian tindakan kelas yang diterapkan adalah menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data kemampuan pemecahan masalah soal cerita Matematika diperoleh melalui tes hasil belajar. kemampuan pemecahan masalah Matematika berdasarkan indikator memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasil penyelesaian. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemecahan masalah soal cerita Matematika siswa, di mana pada siklus I persentase hasil belajar mencapai 41,66% dan meningkat pada siklus II menjadi 87,50%.% dengan indikator ketercapaian 75%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Think Pair Share* (TPS) efektif dalam berbantuan *Crossmath Game* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah soal cerita Matematika siswa kelas IVB SDN Rawamangun 09. Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif tindakan bagi guru dalam menerapkan model *Think Pair Share* (TPS) berbantuan *Crossmath Game* pada pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Think Pair Share*, *Crossmath Game*, Pemecahan Masalah, Soal Cerita Matematika, Siswa SD

A. Pendahuluan

Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini juga perlu mendapat perhatian khusus karena pendidikan berperan krusial dalam membentuk dan mengembangkan potensi individu guna mendukung kemajuan negara tersebut (Elvira, 2021). Pendidikan berperan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, serta meningkatkan mutu pendidikan untuk mendukung kemajuan di segala aspek kehidupan manusia (Neneng dkk., 2024). Melalui Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 ditegaskan bahwa pendidikan

bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diharapkan dapat mengembangkan potensi siswa agar menjadi individu yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Sebagaimana mengacu pada kurikulum merdeka yang berfokus pada pengembangan kompetensi siswa ini bertujuan agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Salah satu fokus capaian pembelajaran dalam kurikulum merdeka adalah berpikir kritis dan kreatif, kemampuan pemecahan masalah, kolaborasi, dan literasi dan numerasi. Namun,

pentingnya pembelajaran matematika tidak selalu sejalan dengan kenyataan di lapangan, karena masih ditemukan berbagai kendala dalam proses pembelajarannya. Sebagian besar siswa SD beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sukar. Siswa SD sering mengalami kesulitan saat mengerjakan soal yang berkaitan dengan cerita dalam matematika serta merasa ragu untuk bertanya mengenai topik belum dimengerti (Permatasari, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih tergolong rendah, sehingga perlu adanya upaya untuk melatih kemampuan memahami dan menyelesaikan soal. Namun, kenyataannya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika masih rendah disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya ketidakmampuan siswa dalam memahami soal yang diberikan karena terbiasa mengerjakan soal-soal yang bersifat rutin. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran kooperatif Think Pair Share berbantuan Crossmath Game dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan mengetahui efektivitas penerapapan dan proses penerapan model pembelajaran kooperatif Think Pair Share berbantuan Crossmath Game untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika di kelas IVB SDN Rawamangun 09. Pandangan Polya sejalan dengan gagasan yang dikemukakan oleh Posamentier dan Krulik (2009) bahwa pemecahan masalah merupakan fokus utama dalam pembelajaran matematika yang berkaitan erat dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, sintesis, evaluasi, dan refleksi (Posamentier & Krulik, 2009). Pandangan tersebut mengidentifikasi bahwa keberhasilan siswa dalam memecahkan masalah matematis mencerminkan kemampuannya dalam menghadapi permasalahan sehari-hari secara rasional dan terstruktur. Pemecahan masalah bukan hanya kemampuan teknis untuk menyelesaikan soal, melainkan juga merupakan pendekatan berpikir kritis yang mencerminkan kesiapan individu dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan yang kompleks. Berdasarkan pandangan Polya (1945), pemecahan masalah

adalah proses dan keterampilan inti yang mencakup berbagai tahapan yaitu mengenali masalah, merumuskan strategi, menerapkan, hingga memeriksa kembali hasil (Saleh & Yakob, 2020). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Rawamangun 09, khususnya kelas IVB. Hasil observasi yang ditemukan adalah sebagian besar siswa yang memiliki kesulitan dalam mata pelajaran matematika terutama aspek kemampuan pemecahan masalah. Hal ini terlihat dari ketidakmampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika sesuai indikator kemampuan pemecahan masalah yaitu memahami masalah, merencanakan strategi, melaksanakan strategi, dan mengecek kembali. Berdasarkan penjelasan di atas, maka penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan dalam dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Berdasarkan hasil ujian siswa kelas IVB SDN Rawamangun 09, hasil ujian 1 matematika di kelas IVB ditemukan rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa. Hasil ujian 1 tersebut dapat dilihat dengan data berikut yaitu jumlah siswa dalam kelas IVB sebanyak 24 orang. Siswa yang

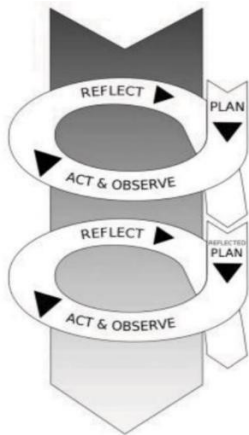
mendapat nilai >70 ada 4 orang atau 14,29% siswa yang mampu menyelesaikan soal dengan benar. Sisanya sebanyak 20 siswa atau 85,71% siswa belum dapat menjawab soal dengan tepat dan mendapat nilai <70 . Area penelitian ini adalah pembelajaran matematika kelas IVB SDN Rawamangun 09. Adapun fokus penelitian yang dilakukan peneliti ialah:

1. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran matematika.
2. Meningkatkan pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif Think Pair Share berbantuan Crossmath Game.

B. Metode Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (classroom action research). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). PTK merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan konkret memperbaiki praktik pembelajaran yang terdapat di dalam kelas. Siklus tindakan ini dapat dilakukan berulang (lebih dari satu siklus) hingga hasil

yang direncanakan tercapai. Bentuk desain siklus PTK menurut Kemmis S. dan McTaggart digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Desain siklus PTK menurut Kemmis S. dan McTaggart

Sumber: Hendriana & Afrilianto (2017). Langkah Praktis Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru.

Berdasarkan gambar, terlihat bahwa dalam satu siklus terdapat empat tahapan utama, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Konsep *reversed plan* yang ditampilkan dalam gambar tersebut menunjukkan bahwa setelah satu siklus selesai, guru melakukan refleksi atas tindakan yang telah dilakukan, kemudian menyusun kembali perencanaan untuk melanjutkan ke tindakan berikutnya dan kembali merefleksikannya.

Penelitian ini dirancang dalam dua siklus tindakan. Setiap siklus terdiri

dari tiga pertemuan, dan masing-masing siklus mencakup empat tahap utama sesuai dengan model Kemmis dan McTaggart, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pelaksanaan setiap siklus bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SDN Rawamangun 09 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* berbantuan *Crossmath Game*. Tahapan-tahapan ini dilaksanakan secara sistematis agar proses dan hasil pembelajaran dapat dianalisis dan ditingkatkan secara berkelanjutan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode yang saling melengkapi untuk memperoleh informasi yang komprehensif mengenai proses dan hasil pembelajaran. Teknik yang digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian ini yaitu dengan teknis tes, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

Adapun tata cara penulisan tabel adalah sebagai berikut : Judul table ditulis rata tengah, ukuran huruf pada table adalah 10 *point*, dengan syarat tambahan tidak boleh ada garis ke atas pada table, dan judul rincian masing-masing table ditebalkan, untuk lebih memperjelas kami gambarkan sebagai berikut : Pada siklus I, penerapan model Think Pair Share berbantuan Crossmath Game mulai menunjukkan dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran, terutama saat berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan permainan edukatif. Namun, ketercapaian indikator kemampuan pemecahan masalah soal cerita Matematika belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Berdasarkan teori pemecahan masalah menurut Polya, kelemahan pada tahap memahami masalah dan merencanakan penyelesaian akan berdampak pada ketidaktepatan pada

tahap selanjutnya, yaitu melaksanakan rencana dan memeriksa kembali hasil penyelesaian. Kondisi inilah yang menjadi penyebab rendahnya ketercapaian indikator pada Siklus I.

Tabel 1 Hasil tes memecahkan masalah soal cerita matematika kelas IVB siklus I dan II SDN Rawamangun 09

<u>Hasil tes</u>			
<u>Siklus</u>	<u>Persentase</u>	<u>Jumlah siswa tuntas</u>	<u>Keterangan</u>
I	41,66%	10	Belum tercapai
II	87,50%	21	Sudah tercapai

pada Siklus I masih ditemukan beberapa kendala dan ketercapaian indikator kemampuan pemecahan masalah soal cerita Matematika pada Siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini disebabkan oleh masih adanya siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami permasalahan pada soal cerita dan menentukan langkah penyelesaian yang tepat. Berdasarkan indikator pemecahan masalah menurut Polya, sebagian siswa belum optimal pada tahap memahami masalah dan merencanakan penyelesaian. Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil pada Siklus I sehingga belum

mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Pada Siklus II, pelaksanaan model *Think Pair Share* (TPS) berbantuan *Crossmath Game* mengalami peningkatan. Pada Siklus II, siswa menunjukkan peningkatan dalam memahami isi soal, merencanakan penyelesaian, melaksanakan langkah penyelesaian secara sistematis, serta memeriksa kembali hasil penyelesaian sesuai dengan tahapan pemecahan masalah menurut Polya. Guru memberikan penjelasan yang lebih terstruktur mengenai langkah-langkah pemecahan masalah soal cerita matematika serta memberikan penguatan pada tahap Think agar setiap siswa benar-benar berpikir secara mandiri sebelum berdiskusi dengan pasangan. Selain itu, pengelolaan waktu dan pemberian arahan saat penggunaan *Crossmath Game* dilakukan dengan lebih efektif. Perbaikan tersebut berdampak positif terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah soal cerita matematika. Siswa menunjukkan peningkatan dalam memahami isi soal, menentukan operasi hitung yang sesuai, serta menyusun langkah penyelesaian secara sistematis.

Keterlibatan siswa pada setiap tahap Think, Pair, dan Share menjadi lebih merata, dan diskusi berlangsung lebih aktif serta terarah.

Dengan demikian, peningkatan aktivitas dan pemahaman siswa tersebut berimplikasi pada meningkatnya hasil tes, di mana ketuntasan nilai pada Siklus II telah mencapai dan melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan selama dua siklus di kelas IVB SDN Rawamangun 09, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* berbantuan *Crossmath Game* terbukti mampu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah soal cerita matematika siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain Kemmis & McTaggart selama dua siklus di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap sintaks dalam model *Think Pair Share* yaitu menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai, memberikan waktu untuk berpikir

mengenai permasalahan yang berkaitan dengan pokok bahasan (*Think*), memasangkan dengan temannya dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing (*Pair*), mempresentasikan hasil diskusi bersama pasangan di depan kelas (*Share*), serta guru mengarahkan dan menyimpulkan materi. Peningkatan kemampuan siswa tercermin dari hasil tes evaluasi yang menunjukkan kenaikan jumlah siswa yang mencapai nilai sesuai KKTP (≥ 70), dari 10 siswa (41,66%) pada siklus I, dan meningkat menjadi 21 siswa (87,50%) pada siklus II.

Berdasarkan hasil analisis data, terdapat peningkatan kemampuan siswa kelas IVB dalam memecahkan masalah soal cerita Matematika setelah diterapkannya pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* (TPS) berbantuan *Crossmath Game*. Kemampuan siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan mampu menjawab permasalahan awal, yakni rendahnya kemampuan siswa dalam memahami soal cerita matematika. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, baik dari segi keaktifan berdiskusi, ketepatan

menjawab soal, maupun kepercayaan diri dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Think Pair Share* yang dimodifikasi dengan berbantuan *Crossmath Game* terbukti mampu meningkatkan kemampuan memecahkan soal cerita matematika siswa kelas IVB SDN Rawamangun 09.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa penerapan model *Think Pair Share* berbantuan *Crossmath Game* dapat menjadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi soal cerita pembagian dengan dua-angka. Proses pembelajaran yang melibatkan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan soal-soal kontekstual membuat siswa lebih terlibat secara aktif, mampu berpikir kritis, dan memahami materi secara bermakna.

Pada pelaksanaan penelitian, peneliti melaksanakan penelitian sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas sebaik mungkin, Akan tetapi, peneliti masih memiliki beberapa kekurangan karena keterbatasan yang ada saat melaksanakan penelitian sehingga kurang memperoleh hasil

yang maksimal sesuai dengan harapan peneliti. Terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yang meliputi:

1. Penggunaan model *Think Pair Share* berbantuan *Crossmath Game* belum biasa digunakan oleh siswa, sehingga pada awal pelaksanaan pembelajaran siswa masih memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan tahapan pembelajaran, khususnya pada tahap *Think* dan *Pair*. Kondisi ini menyebabkan pada siklus awal keterlibatan siswa belum merata dan proses pembelajaran belum berjalan secara optimal.

2. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mungkin memiliki kekurangan atau ketidaksempurnaan yang menimbulkan kelemahan dalam mekanisme dalam penelitian.

3. Tindakan belum diterapkan secara menyeluruh karena penelitian hanya dilakukan di kelas IVB, sehingga penerapannya di kelas lain seperti IVB belum diketahui hasilnya.

4. Waktu penelitian yang terbatas, menyebabkan jumlah siklus dan pertemuan dalam penelitian ini masih terbatas, sehingga peningkatan kemampuan siswa belum dapat diamati

dalam jangka waktu yang lebih panjang.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Posamentier, A. S., & Krulik, S. (2009). *Problem solving in mathematics, grades 3–6: Powerful strategies to deepen understanding*. Corwin Press.
- Saleh, S., & Yakob, N. (Ed.). (2020). *Educational practices in Germany: An overview*. Penerbit USM.

Jurnal :

- Elvira, E. (2021). Faktor penyebab rendahnya kualitas pendidikan dan cara mengatasinya (studi pada: sekolah dasar di Desa Tonggolobibi). *iqra: Jurnal ilmu kependidikan dan keislaman*, 16(2), 93-98.
- Neneng, N., Qomariyah, S., Rizki, N. J., & Erviana, R. (2024). Implementasi supervisi manajerial dalam meningkatkan mutu pendidikan PAUD Almanshuriyah Kota Sukabumi. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(3), 102–120.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 14(2), 68–84.