

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Efektivitas

Efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan. Dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan.¹

Keefektifan pembelajaran merupakan hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran salah satunya melalui tes, sebab melalui hasil tes tersebut dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pengajaran.²

Jadi untuk mencapai pembelajaran yang efektif, peserta didik tidak hanya menerima rumus-rumus dari guru akan tetapi aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran perlu diperhatikan bagaimana peserta didik ikut serta mengkonstruksi pengetahuannya. Model pembelajaran dikatakan efektif apabila dalam penggunaan model pembelajaran yang diterapkan dapat memberikan hasil optimal terhadap aspek yang hendak diukur.

¹ Tim Redaksi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), hlm. 219.

² E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 82.

Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Think Pair and Share* (TPS) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* memberikan dampak yang baik terhadap kemampuan pemahaman konsep materi segiempat. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pemahaman konsep materi segiempat kelas yang menggunakan model pembelajaran *Think Pair and Share* (TPS) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* lebih baik dari pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

2. Model Pembelajaran *Think Pair and Share* (TPS)

a. Belajar dan Pembelajaran Matematika

1) Belajar

Secara psikologis, belajar merupakan proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.³ Menurut Anthony Robbins, mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah di pahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Menurut Jerome Brunner, belajar adalah suatu proses aktif dimana peserta didik membangun (mengkonstruksi) pengetahuan

³ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 2.

baru berdasarkan pada pengalaman/ pengetahuan yang sudah dimilikinya.⁴

Chaplin membatasi belajar dengan dua macam rumusan, yaitu:⁵

- a) *Acquisition of any relatively permanent change in behavior as a result of practice and experience.* Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman.
- b) *Process of acquiring responses as a result of special practice.* Belajar adalah proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya latihan khusus.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan pada diri seseorang yang terjadi akibat pengalaman dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan seseorang sejak lahir akan tetapi karena peran aktif dalam lingkungan yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku.

Di dalam perspektif agama Islam, belajar merupakan kewajiban bagi setiap muslim dalam rangka memperoleh ilmu pengetahuan sehingga derajat

⁴ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada, 2009), hlm. 15.

⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 65.

kehidupannya meningkat. Hal ini dinyatakan dalam Firman Allah Surat Al-Mujaadilah ayat 11.⁶

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي
الْمَجَلِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ ائْشُرُوا
فَإَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا
الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“...Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (QS. Al-Mujadilah : 11)

2) Pembelajaran matematika

Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.⁷

Pasal 1 butir 20 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ada lima komponen pembelajaran

⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), edisi revisi, hlm. 35.

⁷ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran...*, hlm. 17.

yang terkandung yaitu: interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar.⁸ Menurut Nata pembelajaran adalah usaha membimbing peserta didik dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar untuk belajar.⁹

Dari pengertian tersebut, maka pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang dengan sengaja dilakukan dengan menciptakan berbagai kondisi untuk mencapai tujuan tertentu.

Matematika dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) didefinisikan sebagai ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Terdapat beberapa definisi tentang matematika, yaitu:

- a) Matematika adalah cabang pengetahuan eksak dan terorganisasi.
- b) Matematika adalah ilmu tentang keluasan atau pengukuran letak.

⁸ Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 42.

⁹ Muhammad Fathurrahman & Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran: Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 7.

- c) Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan dan hubungan-hubungannya.
- d) Matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur, dan hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis.
- e) Matematika adalah ilmu deduktif yang tidak menerima generalisasi yang didasarkan observasi (induktif) tetapi diterima generalisasi yang didasarkan pada pembuktian secara deduktif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah kegiatan pembelajaran yang dibangun guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru pada peserta didik terhadap materi matematika.

b. Model pembelajaran *Think Pair and Share* (TPS)

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas; termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Selanjutnya, Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.¹⁰

¹⁰Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran ...*, hlm. 22.

Think Pair and Share (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik. Pertama kali model ini diperkenalkan oleh Frang Lyman dan koleganya di Universitas Maryland sesuai yang dikutip Arends (1997), menyatakan bahwa *think pair share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. TPS dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengingat suatu informasi dan seorang peserta didik juga dapat belajar dari peserta didik lain serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan di depan kelas. Guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber pembelajaran, tetapi justru peserta didik dituntut untuk dapat menemukan dan memahami konsep-konsep baru.¹¹

Model pembelajaran *Think Pair and Share* (TPS) terdiri atas tiga langkah sebagai berikut:¹²

1) Langkah 1 : Berfikir (*Thinking*)

Guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, dan meminta peserta didik

¹¹ Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 201.

¹² Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007) hlm. 61-62.

menggunakan waktu beberapa menit untuk memikirkan jawabannya secara individual.

2) Langkah 2 : Berpasangan (*Pairing*)

Guru meminta peserta didik berpasangan untuk mendiskusikan mengenai jawaban atas permasalahan yang telah diberikan oleh guru.

3) Langkah 3 : Berbagi (*Sharing*)

Pada langkah akhir, peserta didik dapat mempresentasikan jawaban secara perseorangan atau secara kooperatif kepada kelas sebagai keseluruhan kelompok.

Beberapa kelebihan model pembelajaran TPS sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan daya pikir peserta didik.
- 2) Memberikan lebih banyak waktu pada peserta didik untuk berfikir.
- 3) Mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep sulit karena peserta didik saling membantu dalam menyelesaikan masalah.
- 4) Pengawasan guru terhadap anggota kelompok lebih mudah karena hanya terdiri dari 2 orang.

Selain beberapa kelebihan di atas, model pembelajaran TPS juga memiliki kelemahan antara lain:

- 1) Jika jumlah kelas sangat besar, maka guru akan mengalami kesulitan dalam membimbing peserta didik yang membutuhkan perhatian lebih.
- 2) Pemahaman tentang konsep dalam setiap pasangan akan berbeda sehingga akan dibutuhkan waktu tambahan untuk pelurusan konsep oleh guru dengan menunjukkan jawaban yang benar.
- 3) Lebih banyak waktu yang diperlukan untuk mempresentasikan hasil diskusi karena jumlah pasangan yang sangat besar.

3. Media Pembelajaran *Macromedia Flash*

a. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar.¹³ Media merupakan sesuatu yang bersifat menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan penerima pesan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.¹⁴ Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

¹³ Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan ...*, hlm. 95.

¹⁴ Usman M. Basyirudin, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11.

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu guru sedangkan bahan pengajaran adalah segala sesuatu yang mengandung pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Konsep tentang media dalam Al-Qur'an dijelaskan dalam Q.S Asy-Syura ayat 51

وَمَا كَانَ لِبَشَرٍ أَنْ يُكَلِّمَهُ اللَّهُ إِلَّا وَحْيًا أَوْ مِنْ وَرَآئِ حِجَابٍ أَوْ يُرْسِلَ رَسُولًا فَيُوحِيَ بَأْذَنِهِ ۚ مَا يَشَاءُ ۚ إِنَّهُ عَلَىٰ حَكِيمٍ مُّبِينٍ ﴿٥١﴾

Artinya:

*“dan tidak mungkin bagi seorang manusiapun bahwa Allah berkata-kata dengan Dia kecuali dengan perantaraan wahyu atau dibelakang tabir atau dengan mengutus seorang utusan (malaikat) lalu diwahyukan kepadanya dengan seizin-Nya apa yang Dia kehendaki. Sesungguhnya Dia Maha Tinggi lagi Maha Bijaksana.”*¹⁵ (Q.S Asy-Syura: 51)

Terjemah tafsir Al Maraghi menerangkan bahwa Allah melakukan apa yang diputuskan oleh hikmah-Nya, yakni Dia berbicara dengan bani Adam kadang-kadang dengan perantara,

¹⁵ Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Bandung: Syamil Qur'an, 2012), hlm. 275.

kadang-kadang tanpa perantara berupa ilmu atau pembicaraan atau dari balik tabir.¹⁶

Keterkaitannya dengan penggunaan media dalam pembelajaran adalah bahwasanya Allah juga menggunakan perantara dalam menyampaikan wahyu (ilmu) kepada makhluknya untuk mempertegas atau memperjelas maksud tujuan wahyu itu diturunkan. Begitu juga dalam pembelajaran, dengan memanfaatkan media atau alat bantu, diharapkan dapat mengurangi atau menghindari kesalahpahaman dalam komunikasi antara guru dan peserta didik.

Hakikat proses belajar mengajar adalah proses komunikasi.¹⁷ Maka, media merupakan sarana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media dapat digunakan sebagai alat bantu dan sumber belajar. Media sebagai alat bantu dalam belajar mengajar adalah media digunakan untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar. Media sebagai sumber belajar adalah media dipergunakan sebagai tempat dimana bahan pengajaran terdapat atau asal untuk belajar seseorang. Media sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, yang berupa alat bantu *auditif* (suara), *visual* (penglihatan), dan *audiovisual* (suara dan penglihatan). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media adalah

¹⁶ Ahmad Musthofa Al-Maraghi, *Terjemah Tafsir Al-Maraghi*, (Semarang: Toha Putra, 1993), hlm. 117.

¹⁷ Usman M. Basyirudin, *Media Pembelajaran*, hlm. 13.

alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.¹⁸

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat dan mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan demi tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran di sekolah.

b. *Macromedia Flash*

Macromedia flash adalah program grafis animasi standar professional untuk membuat halaman web yang menarik (interaktif). Pada perkembangannya program grafis ini banyak digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran ini sangat efektif untuk menyampaikan beragam materi pelajaran khususnya pelajaran yang berbasis pemahaman konsep atau teori yang bersifat abstrak. Dengan program animasi, materi divisualisasikan dengan sangat menarik sehingga diharapkan dapat lebih mudah dipahami.¹⁹

¹⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 120-124.

¹⁹ Wenty Dwi Yuniarti, *Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Komputer*, (Semarang: IAIN Walisongo, 2012), hlm. 14.

Pengembangan media pembelajaran sangat penting artinya untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan persediaan media yang ada. Disamping itu media yang dikembangkan sendiri oleh pihak pendidik dapat menghindari ketidaktepatan, karena dirancang sesuai kebutuhan, potensi sumber daya dan kondisi lingkungan masing-masing.

Beberapa kemampuan *macromedia flash* lainnya adalah sebagai berikut:²⁰

- 1) Dapat membuat animasi gerak (*motion tween*), perubahan bentuk (*shape tween*), dan perubahan dan transparansi warna (*color effect tween*).
- 2) Dapat membuat animasi *masking* (efek menutupi sebagian objek yang terlihat) dan animasi *motion guide* (animasi mengikuti jalur).
- 3) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.
- 4) Dapat membuat animasi logo, animasi form, presentasi multimedia, game, kuis interaktif, simulasi/visualisasi.
- 5) Dapat dikonversi dan di *publish* ke dalam beberapa tipe seperti *.swf, *.html, *.gif, *.jpg, *.png, *.exe dan *.mov.

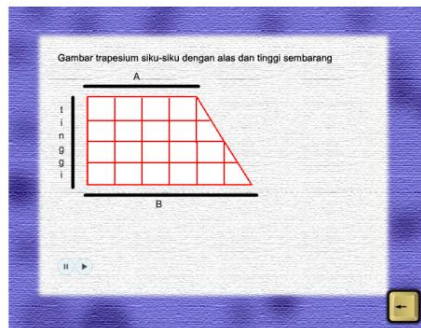
Dalam penelitian ini, *macromedia flash* digunakan untuk memberi penguatan kepada peserta didik di akhir

²⁰ I Made Some, Asri Arbie, dan Citron S. Payu, *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika*, Jurnal Pendidikan, (2013), hlm. 5.

pembelajaran dengan menampilkan langkah-langkah yang telah dilalui dalam mengerjakan LKS.

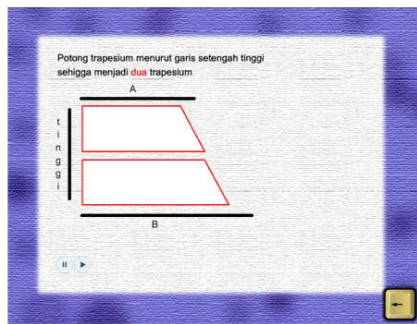
Tampilan *macromedia flash* dalam pengoperasian aplikasi pada luas bangun segiempat yaitu:

- 1) Tahap pertama pada luas trapesium: disajikan gambar trapesium siku-siku



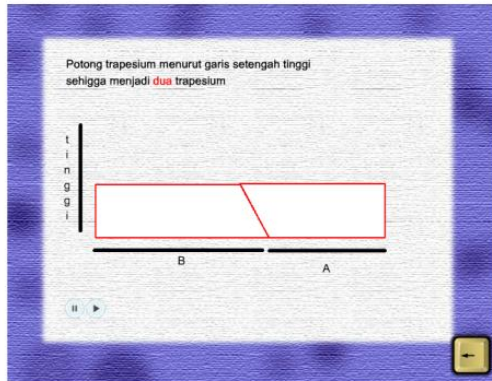
Gambar 2.1 Tampilan luas trapesium pertama

- 2) Tahap kedua pada luas trapesium: trapesium dipotong menjadi dua bagian (setengah dari tingginya)



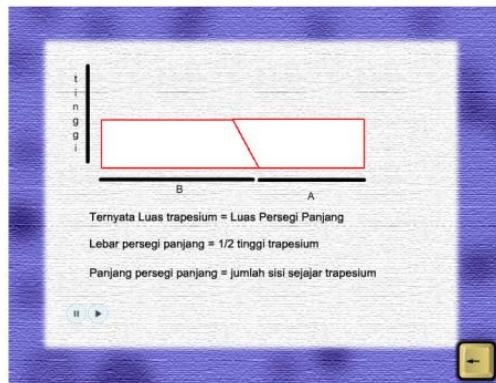
Gambar 2.2 Tampilan luas trapesium kedua

- 3) Tahap ketiga pada luas trapesium: pindahkan potongan trapesium sehingga terbentuk satu bangun persegi panjang



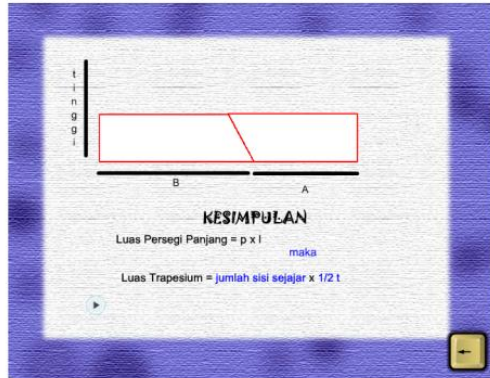
Gambar 2.3 Tampilan luas trapesium ketiga

- 4) Tahap keempat pada luas trapesium: dapat diamati bahwa jumlah sisi sejajar dari bangun trapesium = sisi panjang dari bangun persegi panjang dan setengah dari tinggi trapesium = lebar dari persegi panjang



Gambar 2.4 Tampilan luas trapesium keempat

5) Sehingga tahap akhir mendapatkan rumus luas trapesium



Gambar 2.5 Tampilan rumus luas trapesium

Slide-slide di atas menunjukkan animasi tentang konsep luas trapesium. Sehingga dengan melalui *macromedia flash* dapat menambah pemahaman peserta didik tentang konsep luas bangun segiempat yang tak lagi abstrak.

4. Pemahaman Konsep

Pemahaman yaitu kedalaman kognitif, dan afektif yang dimiliki oleh individu.²¹ Proses pemahaman dapat terjadi ketika peserta didik sudah melakukan tahap pengetahuan atau mengenal. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah

²¹ E, Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003), hlm. 39.

dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.²²

Kemampuan pemahaman merupakan salah satu penentu tujuan dalam pembelajaran matematika. Jika peserta didik dapat memahami dengan baik, maka diharapkan peserta didik mampu menguasai kemampuan matematika yang lainnya seperti penalaran, pemecahan masalah dan komunikasi. Dalam pemahaman dapat dibedakan menjadi 3 kategori, yaitu:²³

- a. Tingkat rendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya.
- b. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan bukan yang pokok.
- c. Pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Konsep adalah kompetensi yang ditunjukkan peserta didik dalam memahami definisi, pengertian, ciri khusus, hakikat, inti/isi

²² Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 24.

²³ Nana Sudjana, *Penelitian..., hlm. 24.*

dari suatu materi dan kompetensi dalam melakukan prosedur (algoritma) secara luwes, akurat, efisien dan tepat.

Konsep matematika disusun secara berurutan sehingga konsep sebelumnya akan digunakan untuk mempelajari konsep selanjutnya. Hal ini karena pembelajaran matematika tidak dapat dilakukan secara melompat-lompat, tetapi harus tahap demi tahap, dimulai dengan pemahaman ide dan konsep yang sederhana sampai ke tahap yang lebih kompleks.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik menerjemahkan kalimat dalam soal menjadi bentuk lain, dan selanjutnya diterapkan ke dalam konsep yang telah dipilih secara tepat untuk menyelesaikan soal dengan menggunakan perhitungan matematis.

Berikut ini indikator peserta didik memahami konsep matematika menurut Peraturan Dirjen Dikdasmen Depdiknas Nomor 506/C/Kep/PP/2004 dalam bukunya Sri Wardhani adalah sebagai berikut:²⁴

- a. Menyatakan ulang sebuah konsep.
- b. Mengklasifikasi objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya.
- c. Memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep.

²⁴ Sri Wardhani, *Analisis SI dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs untuk Optimalisasi Tujuan Mata Pelajaran Matematika*, (Yogyakarta: PPPPTK Matematika, 2008), hlm 10-11.

- d. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.
- e. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep.
- f. Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu.
- g. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pada pemecahan masalah.

5. Materi Pokok Segiempat (Luas Segiempat)

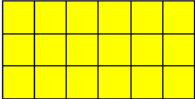
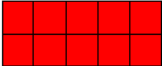
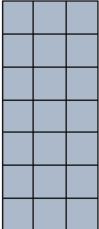
Materi segiempat merupakan materi pokok kelas VII SMP/MTs semester genap.

- a. Standar Kompetensi
 - 6. Memahami konsep segi empat dan segitiga serta menentukan ukurannya
- b. Kompetensi Dasar
 - 6.3 Menghitung keliling dan luas bangun segitiga dan segiempat, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah
- c. Indikator
 - 6.3.1 Menemukan rumus luas persegi panjang
 - 6.3.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menghitung luas persegi panjang
 - 6.3.3 Menemukan rumus luas persegi

- 6.3.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menghitung luas persegi
- 6.3.5 Menemukan rumus jajar genjang
- 6.3.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menghitung luas jajar genjang
- 6.3.7 Menemukan rumus luas belah ketupat
- 6.3.8 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menghitung luas belah ketupat
- 6.3.9 Menemukan rumus trapesium
- 6.3.10 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menghitung luas trapesium
- 6.3.11 Menemukan rumus layang-layang
- 6.3.12 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menghitung luas layang-layang

d. Materi

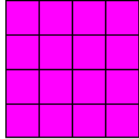
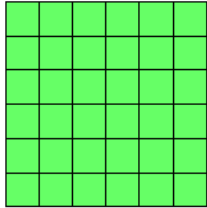
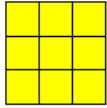
1) Luas persegi panjang

NO	GAMBAR	L	p	l	$p \times l$
1	2	3	4	5	6
1.		18	6	3	18
2.		10	5	2	10
3.		21	7	3	21

Gambar 2.6 Langkah untuk menemukan rumus luas persegi panjang

Misalkan suatu persegi panjang dengan panjang p dan lebar l satuan panjang. Jika L satuan luas menyatakan luas, maka rumus luas daerah persegi panjang (dapat dilihat dari kolom 3 dan kolom 6) adalah: $L = p \times l$.

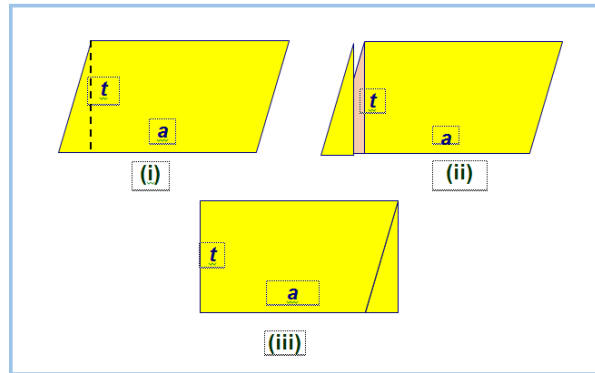
2) Luas persegi

NO	GAMBAR	L	s	s x s
1	2	3	4	5
1.		16	4	16
2.		36	6	36
3.		9	3	9

Gambar 2.7 Langkah untuk menemukan rumus luas persegi

Misalkan suatu persegi dengan panjang sisi s satuan panjang. Jika L satuan kuadrat menyatakan luas, maka rumus luas persegi (dapat dilihat dari kolom 3 dan kolom 5) adalah: $L = s \times s = s^2$.

3) Luas jajar genjang



Gambar 2.8 Langkah untuk menemukan rumus luas jajar genjang

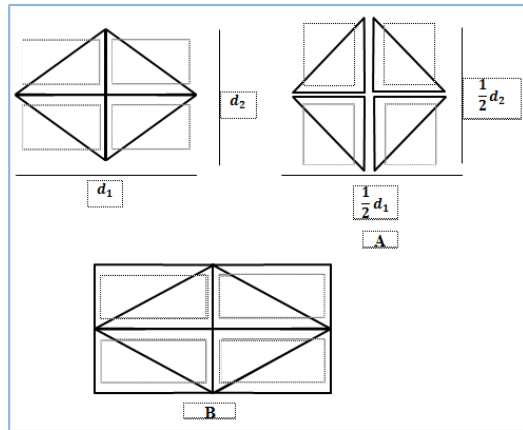
- Ambil model jajar genjang seperti gambar Gb. 2.8 (i). Kemudian guntinglah menurut garis tingginya sehingga menjadi dua bagian seperti gambar Gb. 2.8 (ii).
- Pindahkan potongan tersebut dan tempel pada bagian lain sehingga menjadi persegi panjang seperti gambar Gb. 2.8 (iii).
- Perhatikan gambar persegi panjang!

Panjang = a , lebar = t

Luas persegi panjang = $a \times t$

Luas jajar genjang = luas persegi panjang = $a \times t$

4) Luas belah ketupat



Gambar 2.9 Langkah untuk menemukan rumus luas belah ketupat

- Guntinglah belah ketupat A menurut garis diagonalnya!
- Gabungkan potongan tersebut ke belah ketupat B sehingga terbentuk persegi panjang seperti gambar
- Dua bangun belah ketupat yang kongruen telah menjadi satu persegi panjang.
- Perhatikan gambar persegi panjang!

Panjang = d_1 , lebar = d_2

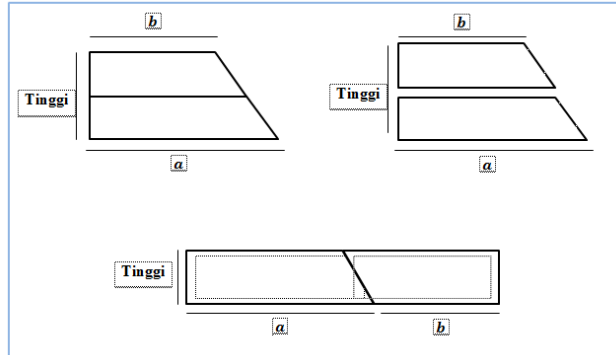
Luas persegi panjang = $panjang \times lebar = d_1 \times d_2$

Luas 2 bangun belah ketupat = luas persegi panjang
= $d_1 \times d_2$

Luas 1 bangun belah ketupat = $\frac{1}{2}$ luas persegi

$$\text{panjang} = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$$

5) Luas trapesium



Gambar 2.10 Langkah untuk menemukan rumus luas trapesium

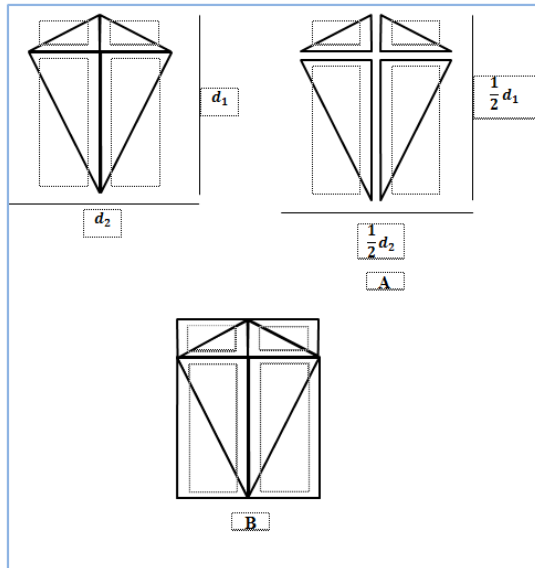
- Sediakan trapesium siku-siku seperti gambar
- Guntinglah trapesium menjadi dua bagian seperti gambar
- Gabungkan potongan-potongan trapesium tersebut sehingga terbentuk persegi panjang seperti gambar
- Perhatikan gambar persegi panjang!

$$\text{Panjang} = a + b, \text{ lebar} = \frac{1}{2}t$$

$$\text{Luas persegi panjang} = \text{panjang} \times \text{lebar} = (a + b) \times \frac{1}{2}t$$

$$\text{Luas trapesium} = \text{luas persegi panjang} = (a + b) \times \frac{1}{2}t$$

6) Luas layang-layang



Gambar 2.11 Langkah untuk menemukan rumus luas layang-layang

- Guntinglah layang-layang A menurut garis diagonalnya!
- Gabungkan potongan tersebut ke layang-layang B sehingga terbentuk persegi panjang seperti gambar
- Dua bangun layang-layang yang kongruen telah menjadi satu persegi panjang.
- Perhatikan gambar persegi panjang!

Panjang = d_1 , lebar = d_2

Luas persegi panjang = $d_1 \times d_2$

Luas 2 bangun layang-layang = luas persegi panjang
= $d_1 \times d_2$

Luas 1 bangun layang-layang = $\frac{1}{2}$ luas persegi
panjang = $\frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$

6. Teori-Teori Pembelajaran Pemahaman Konsep

a. Teori Bruner

Teori Bruner menekankan adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku seseorang. Dengan teorinya yang disebut *free discovery learning*. Ia mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.²⁵

Dalam mengklasifikasikan tahapan-tahapan perkembangan, Bruner membaginya menjadi tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan, yaitu:

- 1) Enaktif; yaitu aktifitas sebagai upaya memahami lingkungan sekitarnya. Artinya

²⁵ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), hlm. 41-42.

dalam tahap ini, pengetahuan dipelajari secara aktif dengan menggunakan benda-benda kongkrit atau situasi yang nyata.

- 2) Ikonik; seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal.
- 3) Simbolik; seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika.

Bruner memandang bahwa suatu konsep memiliki 4 unsur, dan seseorang dikatakan memahami suatu konsep apabila ia mengetahui unsur dari konsep tersebut, meliputi:²⁶

- 1) Nama;
- 2) Contoh-contoh, baik yang positif maupun negative;
- 3) Karakteristik, baik yang pokok maupun tidak; dan
- 4) Kaidah

Relevansi teori tersebut dalam penelitian ini adalah peserta didik memerlukan alat/media untuk menemukan hal baru melalui gambar-gambar atau

²⁶ Roestiyah, *Strategi Belajar...*, hlm. 42-43.

visualisasi verbal yaitu dengan bantuan media pembelajaran *macromedia flash*.

b. Teori Ausubel

Pembelajaran bermakna (*meaningfull learning*) merupakan saat proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif peserta didik. Kebermaknaan belajar sebagai hasil dari peristiwa pembelajaran ditandai oleh terjadinya hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi, atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif peserta didik. Proses belajar tidak hanya menghafal rumus-rumus atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik.²⁷

Kebermaknaan pembelajaran akan membuat kegiatan belajar lebih menarik, lebih manfaat, dan lebih menantang, sehingga konsep dan prosedur materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami dan lebih tahan lama diingat oleh peserta

²⁷ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), hlm. 73.

didik.²⁸ Salah satu wujud kebermaknaan yang dikaitkan pendekatan keterampilan proses dengan pembelajaran matematika, peserta didik dilatih keterampilan-keterampilan proses dalam memahami konsep antara lain dengan mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, mendengarkan secara aktif dan sebagainya, sehingga kebermaknaan pembelajaran lebih tercapai.

Menurut Ausubel, konsep diperoleh dengan dua cara yaitu pembentukan konsep dan asimilasi konsep.²⁹

1) Pembentukan Konsep

Pembentukan konsep merupakan proses induktif. Bila anak dihadapkan pada stimulus lingkungan, ia mengabstraksi sifat atau atribut tertentu yang sama dari berbagai stimulus.

Pembentukan proses mengikuti pola contoh/aturan atau pola “*engrule*” (*eg* = *examples* = contoh). Anak yang belajar dihadapkan pada sejumlah contoh dan non contoh konsep tertentu. Melalui konsep

²⁸ Saminanto, Ayo Praktek PTK (*Penelitian Tindakan Kelas*), (Semarang: Rasail Media Group, 2010, Cet. Ke 1, hlm. 15.

²⁹ Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Erlangga, 2006), hlm. 64-65.

diskriminasi dan abstraksi, ia menetapkan suatu aturan yang menentukan kriteria untuk konsep itu.

2) Asimilasi Konsep

Asimilasi konsep bersifat deduktif. Dalam proses ini anak-anak akan belajar arti konseptual baru dengan memperoleh penyajian atribut-atribut kriteria konsep, kemudian mereka akan menghubungkan atribut-atribut ini dengan gagasan-gagasan relevan yang sudah ada dalam struktur kognitif anak.

Untuk memperoleh konsep melalui asimilasi, orang yang belajar harus sudah memperoleh definisi formal konsep tersebut. Sesudah definisi konsep disajikan, konsep itu dapat diilustrasikan dengan memberikan contoh dan atau deskripsi data verbal contoh. Ini biasa disebut belajar konsep sebagai aturan atau "*rule-eg*". Ausubel berpendapat, karena definisi-definisi yang diperlukan serta konteks yang sesuai disajikan dan bukan ditemukan, asimilasi konsep dapat menjadi satu contoh belajar penerimaan bermakna.

Relevansi teori tersebut dalam penelitian ini adalah peserta didik akan lebih mudah

memahami dan mengingat konsep materi melalui lembar kerja yang telah diberikan guru yang kemudian didiskusikan.

c. Teori Vygotsky

Vygotsky berpendapat bahwa peserta didik membentuk pengetahuan sebagai hasil dari pikiran dan kegiatan peserta didik sendiri melalui bahasa. Vygotsky berkeyakinan bahwa perkembangan tergantung baik pada faktor biologis menentukan fungsi- fungsi elementer memori, atensi, persepsi, dan stimulus respon, faktor sosial sangat penting artinya bagi perkembangan fungsi mental lebih tinggi untuk mengembangkan konsep, penalaran logis, dan pengambilan keputusan.³⁰

Teori vygotsky ini lebih menekankan pada aspek sosial dari pembelajaran. Menurut Vygotsky bahwa proses pembelajaran akan terjadi jika anak bekerja atau menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, namun tugas-tugas tersebut masih berada dalam jangkauan mereka atau disebut *zone of proximal development*. Vygotsky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam percakapan dan kerja sama antar-

³⁰ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran...*, hlm. 38.

individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap ke dalam individu tersebut.³¹

Relevansi teori tersebut dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair and Share* (TPS) peserta didik dapat saling bertukar informasi dalam pembelajaran karena mereka dibentuk secara berkelompok.

B. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang berjudul “Penerapan *Model Think Pair Share* dan Media Konkrit dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pokok Perbandingan Kelas VII Semester II MTs. NU 10 Penawaja Pageruyung Kendal Tahun Pelajaran 2014/2015”, oleh Abdul Ghani Maulida, (lulusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang tahun 2015). Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pada pra siklus, hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata 56,80 dengan ketuntasan belajar klasikal 40%, meningkat menjadi 68,63 dengan ketuntasan belajar klasikal 65% pada siklus I dan pada siklus II rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 76 dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 80%. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa penerapan model *think pair share*

³¹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran...*, hlm. 39.

dan media konkret dengan pendekatan saintifik dapat meningkatkan hasil belajar pada materi pokok perbandingan peserta didik kelas VII MTs. NU 10 Penawaja Pageruyung Kendal Tahun Pelajaran 2014/2015.³²

Ada kesamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Think Pair And Share* (TPS). Perbedaan penelitian sebelumnya materi yang dibahas perbandingan dengan media konkret sedangkan dalam penelitian ini adalah materi segiempat dengan media *macromedia flash*. Penelitian sebelumnya tujuan yang dicapai adalah hasil belajar sedangkan dalam penelitian ini adalah kemampuan pemahaman konsep.

2. Penelitian yang berjudul “Efektivitas Kombinasi Model Pembelajaran *Think Pair Share* Dengan *Numbered Heads Together* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel Peserta Didik Kelas VII SMP N 1 Mirit Tahun Pelajaran 2014/2015”, oleh Sri Rusminati, (lulusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang tahun 2015). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *posttest only design*. Hasil penelitian keaktifan dan hasil belajar peserta didik

³² Abdul Ghani Maulida, *Penerapan Model Think Pair Share dan Media Konkrit dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika Materi Pokok Perbandingan Kelas VII Semester II MTs. NU 10 Penawaja Pageruyung Kendal Tahun Pelajaran 2014/2015*, Skripsi (Semarang: Program Sarjana UIN Walisongo Semarang, 2015), hlm.

dianalisis dengan menggunakan uji-t. pengujian hipotesis menggunakan uji-t pada data keaktifan peserta didik diperoleh $t_{hitung} = 5,664$ dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 1,671. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_1 diterima, yaitu rata-rata keaktifan peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas control. Sedangkan pengujian hipotesis menggunakan uji-t pada data hasil belajar diperoleh $t_{hitung} = 2,84$ dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 1,671. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_1 diterima, yaitu hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas control sehingga dapat disimpulkan bahwa kombinasi model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* dengan *Numbered Heads Together* lebih baik daripada pembelajaran konvensional.³³

Ada kesamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Think Pair And Share* (TPS). Perbedaan penelitian sebelumnya materi yang dibahas persamaan linier satu variabel dengan *Numbered Heads Together* sedangkan dalam penelitian ini adalah materi segiempat dengan media *macromedia flash*. Penelitian sebelumnya tujuan yang dicapai adalah keaktifan dan hasil

³³ Sri Rusminati, *Efektivitas Kombinasi Model Pembelajaran Think Pair Share Dengan Numbered Heads Together Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel Peserta Didik Kelas VII SMP N 1 Mirit Tahun Pelajaran 2014/2015*, Skripsi (Semarang: Program Sarjana UIN Walisongo Semarang, 2015), hlm.

belajar sedangkan dalam penelitian ini adalah kemampuan pemahaman konsep.

3. Penelitian yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Berbantuan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* pada Materi Bilangan Pecahan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP NU 07 Brangsong Kendal”, oleh Uwaina Fardha (lulusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang tahun 2015) dengan judul. Penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *macromedia flash* pada materi bilangan pecahan efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMP NU 07 Brangsong Kendal. Dari rata rata tes hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *macromedia flash* diperoleh rata-rata 83,15, sedangkan nilai rata-rata tes hasil belajar peserta didik dengan metode konvensional diperoleh rata-rata 66,15. Hal ini terbukti bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sudah mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 65. Berdasarkan uji satu pihak yaitu pihak kanan diperoleh $t_{hitung} = 5,788$ dan $t_{tabel} = 1,675$ dengan taraf signifikansi 5%. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media pembelajaran *macromedia flash* pada materi bilangan pecahan

efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMP NU 07 Brangsong Kendal.

Ada kesamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *macromedia flash*. Namun bedanya penelitian sebelumnya materi yang dibahas pada penelitian terdahulu adalah bilangan pecahan sedangkan dalam penelitian ini adalah segiempat. Penelitian sebelumnya tujuan yang dicapai adalah hasil belajar sedangkan dalam penelitian ini adalah kemampuan pemahaman konsep. Dan pada penelitian sebelumnya menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS), sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Think Pair and Share*.³⁴

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran matematika di SMP N 23 Semarang masih di dominasi oleh guru sehingga peserta didik cenderung pasif. Peserta didik hanya duduk, mendengarkan, dan menyalin apa yang disampaikan guru. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, peserta didik mempunyai kesempatan yang terbatas untuk mengungkapkan pendapatnya serta tidak bisa mengkonstruksi

³⁴ Uwaina Fardha, *Efektivitas Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Berbantuan Media Pembelajaran Macromedia Flash pada Materi Bilangan Pecahan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP NU 07 Brangsong Kendal*, Skripsi, (Semarang: Program Sarjana UIN Walisongo Semarang, 2015), hlm. 85.

pengetahuan baru. Akhirnya interaksi yang terjadi hanyalah satu arah, hanya dari guru ke peserta didik.

Permasalahan lain yang timbul adalah peserta didik belum mampu mengklasifikasikan objek-objek dari suatu permasalahan, belum mampu menyajikan permasalahan ke dalam bentuk representasi matematis. Misalnya dalam menyelesaikan luas segiempat, mereka masih terpacu pada catatan. Selain itu mereka kesulitan mengaplikasikan konsep-konsep luas segiempat ke dalam permasalahan nyata. Hal ini dikarenakan mereka hanya menghafalkan rumus tanpa memahami konsepnya. Mereka hanya menerima rumus jadi tanpa ada proses menemukan konsep.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya perbaikan pembelajaran. Pembelajaran yang tidak hanya berisi penyampaian rumus-rumus tetapi pembelajaran yang mengajarkan bagaimana menemukan konsep serta menciptakan suasana pembelajaran yang membuat peserta didik belajar matematika dengan baik dan bermakna bagi dirinya. Di dalam pembelajaran perlu diterapkan model-model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter peserta didik sehingga dapat tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan peserta didik pun tertarik mengikuti proses pembelajaran dengan maksimal. Selain itu peserta didik mampu memahami konsep luas segiempat dengan benar dan hasil belajar juga maksimal.

Upaya yang akan dilakukan untuk perbaikan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair and*

Share (TPS). Model pembelajaran ini dimaksudkan agar peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya sendiri dalam mencapai pemahaman konsep sehingga akan sangat berguna ketika peserta didik dihadapkan kepada berbagai masalah. Model pembelajaran *Think Pair and Share* (TPS) terdiri atas tiga tahapan, yaitu *thinking* (berfikir), *pairing* (berpasangan), dan *sharing* (berbagi). Guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber pembelajaran, tetapi justru peserta didik dituntut untuk dapat menemukan dan memahami konsep-konsep baru.³⁵ Dalam proses pembelajaran guru hanya bertindak sebagai penyampai informasi, fasilitator dan pembimbing. Melalui metode ini peserta didik mampu mendefinisikan konsep, mengidentifikasi suatu permasalahan dan dapat mengaplikasikan konsep dalam memecahkan masalah.

Menurut teori Bruner, bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Dalam teori ini terdapat tiga tahap perkembangan yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan, tahapan tersebut meliputi; enaktif, ikonik, dan simbolik. Pada tahap ikonik peserta didik dapat memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar dan visualisasi gambar. Teori makna (*meaning theory*) dari Ausubel (Brownell dan Chazal) mengemukakan pentingnya

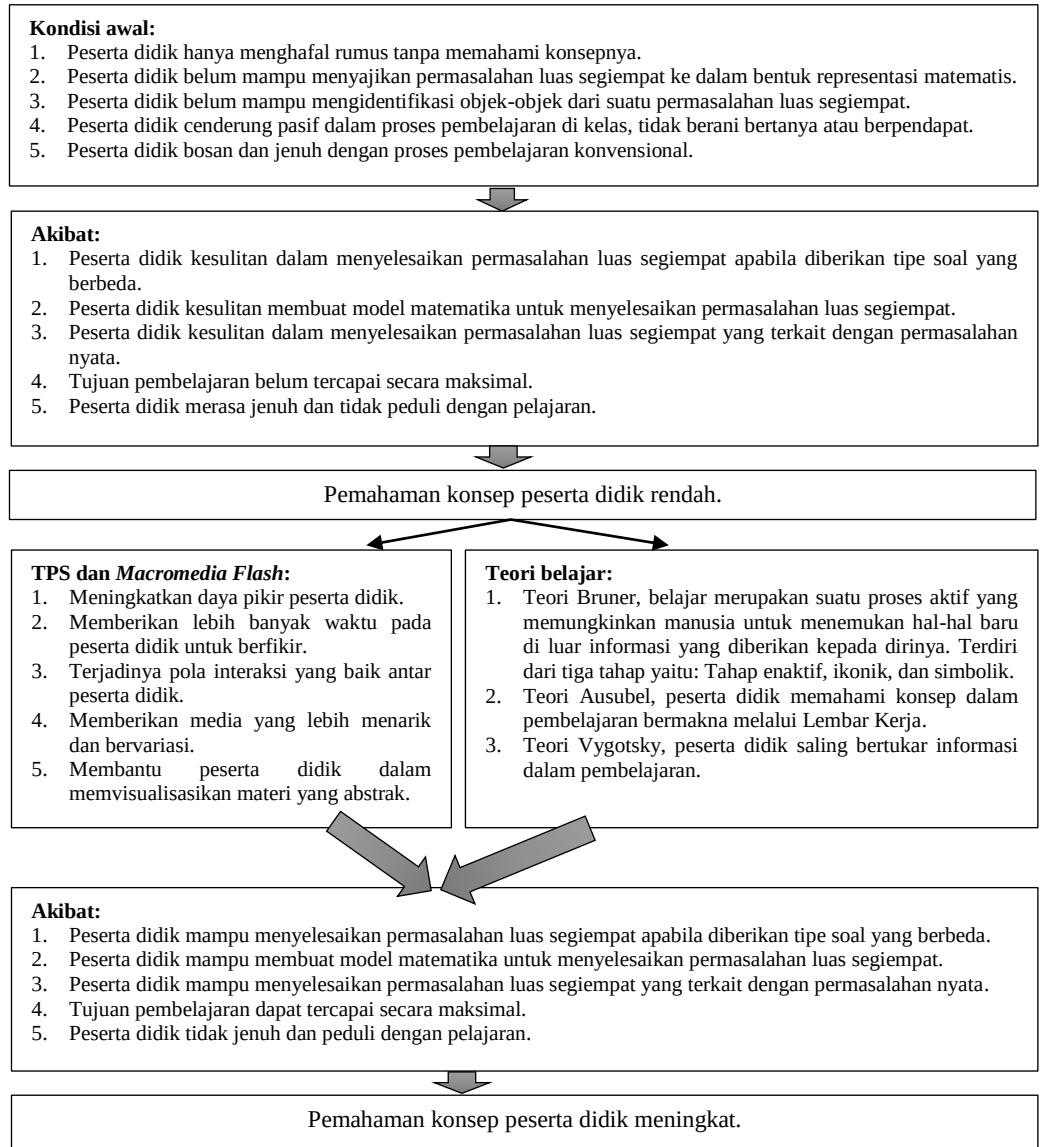
³⁵ Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode* 201.

pembelajaran yang bermakna. Kebermaknaan pembelajaran akan membuat kegiatan belajar lebih menarik, lebih manfaat, dan lebih menantang, sehingga konsep dan prosedur materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami dan lebih tahan lama diingat oleh peserta didik.³⁶ Sedangkan Vygotsky menganggap bahwa pembelajaran yang memunculkan percakapan dan kerjasama antar individu dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan proses pembelajaran berlangsung lebih menarik dan variatif, digunakan pula media pembelajaran. Media pembelajaran yang telah didesain ini diharapkan mampu membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan sehingga peserta didik tidak mudah jenuh dalam belajar matematika. Dalam hal ini media pembelajaran yang akan digunakan adalah *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk menggambarkan konsep luas segiempat secara jelas sehingga mampu mengatasi masalah peserta didik pada materi tersebut yang bersifat abstrak. Melalui model pembelajaran *Think Pair and Share* (TPS) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* diharapkan dapat meningkatkan tingkat pemahaman konsep peserta didik pada materi pokok luas segiempat.

³⁶ Saminanto, Ayo Praktek PTK ... Cet. Ke 1, hlm. 15.

Secara ringkas gambaran penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada bagan berikut ini:



D. Rumusan Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan kerangka berfikir di atas, maka peneliti dapat memberikan hipotesis dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Think Pair and Share* (TPS) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* efektif terhadap pemahaman konsep peserta didik pada materi pokok segiempat kelas VII SMP 23 Semarang tahun pelajaran 2015/2016.