

**PENGEMBANGAN MEDIA ROLPAN (ROL PANAH)
BERBASIS MODEL *KOOPERATIF TEAMS GAMES
TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG SISWA PADA PENGURANGAN
BILANGAN BULAT SD NEGERI 15
BANDA ACEH**

Skripsi

diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

Dhea Maulida
1611080045



UBBG

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2021/2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Dhea Maulida

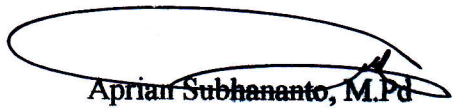
Nim : 1611080045

Program Studi : PGSD

Judul Skripsi : Pengembangan Media Rolpan (Rol Panah) Berbasis Model
Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan
Berhitung Siswa Pada Pengurangan Bilangan Bulat SD Negeri 15
Tibang

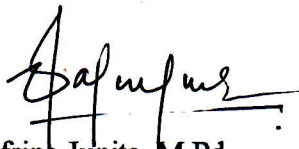
Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Pembimbing I



Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN.1320048701

Banda Aceh 26 Juli 2022

Pembimbing II


Safrina Junita, M.Pd
NIDN.1317069101

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,


Helminsyah, M.Pd
NIDN.1320108501

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Fokus Penelitian.....	5
1.3. Rumusan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Masalah.....	6
1.5. Manfaat Penelitian.....	6
 BAB II PEMBAHASAN	
2.1. Pengembangan.....	9
2.2. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	10
2.3. RolPan	15
2.4. Kemampuan Berhitung.....	24
2.5. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	29
2.6. Pengurangan.....	32
2.7. Kerangka Berfikir.....	37
 BAB III PENUTUP	
3.1. Jenis Penelitian.....	40
3.2. Latar Penelitian.....	43
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.4. Uji Coba Produk.....	47
3.5. Teknik Analisi Data.....	47

BAB IV

4.1. Hasil penelitian.....	53
4.2. Pembahasan.....	77

BAB V

5.1. Kesimpulan.....	81
5.2. Saran.....	81

DAFTAR PUSTAKA.....	83
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	85
----------------------	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada muatan kurikulum 2013 yang mentematikkan semua mata pelajarannya cukup mempengaruhi perolehan skor *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS). Banyak pengamat pendidikan yang menyatakan bahwa tingkat kesulitan materi di kurikulum 2013 ini mengalami penurunan. Ada sisi positif dan negatif, positifnya adalah anak tidak terbebani, mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menikmatinya. Sisi negatifnya adalah saat mengikuti riset TIMSS seperti ini nilai mereka akan rendah. Patut kita apresiasi langkah pemerintah yang mulai tahun ini mengeluarkan mata pelajaran matematika sebagai mata pelajaran terpisah yang berdiri sendiri.

Pada tahun 2015 *Trends in Mathematic and Science Study* (TIMSS) mengumpulkan data untuk survei dilakukan pada bulan Oktober sampai Desember 2014 untuk negara-negara belahan bumi selatan, dan bulan Maret sampai Juni 2015 untuk negara-negara belahan bumi utara. Lagi-lagi Indonesia di urutan bawah. Jumlah Skor Matematika 397, menempatkan Indonesia di nomor urutan ranking ke- 45 dari 50 negara. Pada bidang Sains, dengan skor 397, Indonesia ada di urutan ke-45 dari 48 negara. Kalau bernalar dengan menggunakan data tabel/grafik hanya 4 persen benar.

Sedangkan peringkat Pendidikan di Aceh dari seluruh Provinsi di Indonesia ada pada peringkat 27. Dinas Pendidikan Aceh berhasil menaikkan peringkat hasil kelulusan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) ditingkat Sekolah di Aceh di tahun 2019. Aceh berada di urutan ke-27 dari sebelumnya di urutan ke-34 secara nasional. Di peringkat ke-27, Provinsi Aceh berada satu tingkat di atas Papua dan masih di bawah Gorontalo dan Sulawesi Selatan di posisi 25 dan 26. Artinya Pendidikan di Aceh ada pada rangking 7 dari urutan bawah dan dari 34 Provinsi yang ada di Indonesia “Dinas Pendidikan Banda Aceh dalam Serambi News (2019)”.

Setelah kita amati, nampak jelas bahwa masalah utama yang serius dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan di berbagai jenjang pendidikan, baik pendidikan formal maupun informal. Dan hal itulah yang menyebabkan rendahnya mutu pendidikan yang menghambat penyediaan sumber daya manusia yang mempunyai keahlian dan keterampilan untuk memenuhi pembangunan bangsa di berbagai bidang. Salah satunya dalam Pembelajaran matematika mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Oleh karena itu pelajaran matematika diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai perguruan tinggi (PT). Penanaman konsep-konsep matematika harus dikuasai sejak duduk dibangku sekolah dasar (SD) agar mudah memahami konsep-konsep selanjutnya pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kenyataannya banyak siswa pada setiap jenjang pendidikan menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit dibandingkan dengan mata pelajaranyang lain, dikarenakan berkaitan dengan hitung-menghitung, dari dasar inilah kurangnya kemampuan berhitung siswa dikarenakan sebelum pembelajaran matematika mereka sudah menganggap matematika sebagai momok yang menakutkan bagi siswa.

Salah satu penyebab kurangnya kemampuan berhitung siswa adalah terletak pada proses pembelajaran matematika tersebut. Proses pembelajaran matematika dasar seharusnya diajarkan dengan menarik dan gembira, namun kenyataannya proses pembelajaran matematika tersebut diajarkan dengan metode yang monoton dan tidak menimbulkan motivasi siswa. Dengan proses pembelajaran yang monoton, mengakibatkan dasar matematika siswa menjadi lemah dan tidak mendukung proses pembelajaran selanjutnya.

Dari hasil observasi-observasi yang telah dilakukan di beberapa sekolah menurut beberapa sumber dari guru nilainya masih kurang memuaskan atau tidak mencapai dari KKM (70) yang diharapkan pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi hitung pengurangan bilangan bulat Positif (+) dan Negatif (-). Termasuk SD Negeri 15 Banda Aceh

kelas VI yang telah di lakukan observasi, siswa tidak mencapai indikator Ketuntasan Klasikal (70) yang telah ditetapkan. Dari hasil wawancara dengan guru kelas VI SD Negeri 15 Banda Aceh Ibu Siti Amra, beliau mengemukakan bahwa “pendidik adalah sebagai pemimpin, dan guru dipandang sebagai orang yang paling mengetahui. Padahal berdasarkan kurikulum K-13 siswa juga di tuntutan lebih aktif di bandingkan guru” dan menurut penjelasan beliau “beberapa guru disekolah tersebut masih sering menggunakan metode pembelajaran ceramah, serta jarang mencoba atau mengganti-ganti model pembelajaran dalam mengajar”. Beberapa guru masih sering mengalami kesulitan dalam menanamkan konsep-konsep dasar Matematika kepada siswa, khususnya pada konsep hitung bilangan bulat positif dan negatif . Disinilah peran guru untuk menerapkan proses pembelajaran yang membuat siswa lebih cenderung mencari tahu di bandingkan guru. sebagai pendidik diharapkan memilih model pembelajaran yang tepat, memberikan penyajian mata pelajaran yang menarik dan dapat membuat siswa tertarik memperhatikan dan mendengarkan dengan seksama, membuat siswa aktif dalam suasana kelompok yang bertujuan adanya interaksi sosial antara guru dengan siswa. Sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, namun berpusat pada siswa. Dari permasalahan di SD Negeri 15 Banda Aceh ini diperlukan solusi yang sesuai dengan prinsip pembelajaran yang memfokuskan siswa agar lebih aktif.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa adalah dengan mengembangkan strategi pembelajaran kooperatif. Dalam menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif ada beberapa hal yang harus guru lakukan yaitu melibatkan siswa secara aktif, menarik minat dan berpikir siswa, membangkitkan motivasi siswa, memperhatikan kemampuan siswa dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan bilangan bulat Positif (+) dan Negatif (-)

siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, sehingga prestasi belajar siswa dapat terus meningkat. Media rol panah berbasis model *Teams Game Tournament (TGT)* diharapkan bisa jadi salah satu alternatif model yang inovatif dan kreatif apalagi di sertakan sebuah permainan berkelompok, untuk mendapatkan skor terbanyak dengan bantuan media garis bilangan yang dinamai rolpan (rol panah) apalagi media rol panah adalah pengembangan dari media garis bilangan putus-putus yang menyertakan sebuah permainan, karena pada siswa SD Negeri 15 Banda Aceh masih lebih suka bermain dari pada belajar berhubung matematika menurut siswa adalah pelajaran paling membosankan.

Alasan penulis meneliti tentang kemampuan berhitung dikarenakan satu kemampuan yang perlu dikembangkan pada peserta didik adalah kemampuan berhitungnya. Pada prinsipnya kita juga mengetahui kemampuan berhitung sangat penting dikuasai oleh anak meskipun anak masih berusia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari hitungan-hitungan. karena itu penulis tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Rolpan (Rol Panah) Berbasis Model Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Pada Pengurangan Bilangan Bulat SD Negeri 15 Banda Aceh”**

1.2. Fokus Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitian pada Pengembangan Media RolPan (Rol Panah) Berbasis Model *Kooperatif Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Pada Pengurangan Bilangan Bulat SD Negeri15 Banda Aceh”

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi pokok masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan Media RolPan (Rol Panah) Berbasis Model *Kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Pada Pengurangan Bilangan Bulat SD Negeri15 Banda Aceh ?
2. Bagaimana Efektifitas Pengembangan Media RolPan (Rol Panah) Berbasis Model *Kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Pada Pengurangan Bilangan Bulat SD Negeri15 Banda Aceh?

1.4. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana Pengembangan Media RolPan (Rol Panah) Berbasis Model *Kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Pada Pengurangan Bilangan Bulat SD Negeri15 Banda Aceh !
2. Untuk mengetahui efektifitas Pengembangan Media RolPan (Rol Panah) Berbasis Model *Kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Pada Pengurangan Bilangan Bulat SD Negeri15 Banda Aceh!

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penggunaan model TGT ini secara teoritis digunakan sebagai salah satu model pacuan terhadap kemampuan berhitung siswa khususnya materi bilangan bulat, karena pada umumnya indonesia kualitas kemampuan atau kependidikannya rendah di bandingkan negara-negara lain terlebih lagi pada pelajaran matematika. Penggunaan model TGT berbantu Rol Panah ini diharapkan dapat memberikan manfaat pemikiran yang cukup baik sebagai

masukannya pengetahuan atau literatur ilmiah yang dapat dijadikan bahan kajian bagi para peneliti yang sedang mempelajari ilmu pendidikan anak, khususnya mengenai peningkatan kemampuan berhitung siswa pada materi pengurangan bilangan bulat.

Pada dasarnya peserta didik pada sekolah dasar lebih memilih bermain dari pada belajar, maka dari itu dalam pembelajaran harus selalu menyertakan permainan agar peserta didik tidak bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar maka dari itu Penggunaan model TGT berbantu Rolpan dapat diharapkan meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan memiliki manfaat praktis sebagai berikut:

a. Bagi guru

1. Membantu guru menyelesaikan permasalahan pembelajaran matematika.
2. Memberikan referensi baru bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang inovatif.
3. Sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan dan penentuan media yang digunakan sehingga pembelajaran berjalan menyenangkan.
4. Menjadi motivasi bagi guru agar lebih memahami karakter siswa serta lingkungan sekolah sehingga dapat menentukan media pembelajaran yang menyenangkan untuk kompetensi dasar yang hendak diajarkan
5. Berbantuan media RolPan semoga guru lebih mudah dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berhitung.

b. Bagi sekolah

1. Bahan kajian untuk mengembangkan proses pembelajaran di sekolah.
2. Meningkatkan hasil belajar bagi siswa selanjutnya serta meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
3. Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah

c. Bagi peneliti

1. Peneliti lebih mengetahui permasalahan yang timbul dalam pembelajaran matematika, sehingga bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi dan mengetahui salah satu media pembelajaran, serta mendapatkan pengalaman yang bermakna, untuk dijadikan sebagai bahan masukan untuk mempersiapkan diri dalam mengajar.