

**PENGEMBANGAN MEDIA DADU BERBASIS MODEL
KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH PENJUMLAHAN BILANGAN
BULAT DI SDN 69 BANDA ACEH**

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

Zainuddin
(1611080006)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2022/2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Zainuddin

NIM : 1611080006

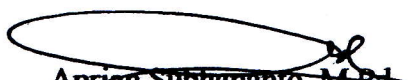
Program Studi : PGSD


Judul Skripsi : Pengembangan Media Dadu Berbasis Model *Kooperatif Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Penjumlahan Bilangan Bulat Di SDN 69 Banda Aceh.

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

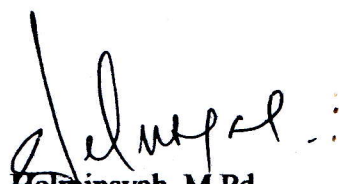
Pembimbing I

Banda Aceh, 14 Oktober 2022
Pembimbing II,


Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN.1320048701


Mik Salmina, M,Mat
NIDN.1313128701

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD


Helminsyah, M,Pd
NIDN. 1320108501

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iv
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.....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	6

BAB II PEMBAHASAN

2.1. Definisi Pengembangan.....	7
2.2. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	9
2.3. Permainan Dadu.....	15
2.4. Langkah-Langkah Penerapan Media Dadu Berbasis TGT.....	20
2.5. Kemampuan Pemecahan Masalah (Problem Solving Ability).....	23
2.6. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	27
2.7. Penjumlahan.....	29
2.8. Kajian Relavan.....	34
2.9. Kerangka Berfikir.....	35

BAB III PENUTUP

3.1. Desain Penelitian.....	36
3.2. Latar Penelitian.....	40
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.4. Keabsahan Data.....	41

3.5. Teknik Analisi Data.....	42
BAB IV	
4.1. Hasil penelitian.....	48
4.2. Pembahasasn.....	70
BAB V	
5.1. Kesimpulan.....	75
5.2. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada tahun 2015 Menurut *Trends in Mathematic and Science Study* (TIMSS) mereka mengatakan pengumpulan data untuk survei dilakukan pada bulan Oktober - Desember 2014 untuk negara-negara belahan bumi selatan, dan Maret - Juni 2015 untuk negara-negara belahan bumi utara. Indonesia berada di urutan bawah dengan Skor Matematika 397, menempatkan Indonesia di nomor 45 dari 50 negara. Pada bidang Sains, dengan skor 397, Indonesia di urutan ke-45 dari 50 negara. Kalau bernalar dengan menggunakan data table/ grafik hanya 4 persen benar. Muatan kurikulum 2013 yang mentematikkan semua mata pelajarannya cukup memengaruhi perolehan skor TIMSS ini.

Banyak pengamat pendidikan yang menyatakan bahwa tingkat kesulitan materi di kurikulum 2013 ini mengalami penurunan. Seharusnya kita beri penghargaan langkah pemerintah yang mulai mengeluarkan mata pelajaran matematika sebagai mapel terpisah yang berdiri sendiri. Dengan keadaan yang demikian itu (rendahnya sarana fisik, kualitas guru, dan kesejahteraan guru) pencapaian prestasi siswa pun menjadi tidak memuaskan. Sebagai misal pencapaian prestasi fisika dan matematika siswa Indonesia di dunia internasional sangat rendah. Menurut survei TIMSS pada tahun 2015 tersebut siswa Indonesia hanya berada di ranking ke- 45 dari 50 negara dalam hal prestasi matematika dan di ranking ke- 37 dari 44 negara dalam hal prestasi sains. Dalam hal ini prestasi siswa kita jauh di bawah siswa Malaysia dan Singapura sebagai negara tetangga yang terdekat.

Memasuki abad ke- 21 dunia pendidikan di Indonesia menjadi heboh. Kehebohan tersebut bukan disebabkan oleh kehebatan mutu pendidikan nasional tetapi lebih banyak disebabkan karena kesadaran akan bahaya keterbelakangan pendidikan di Indonesia. Hal ini disebabkan karena beberapa hal yang mendasari salah satunya adalah mulai memasuki abad ke 21 gelombang perubahan dunia yang begitu pesat dapat dirasakan kuat dan terbuka. Kemajuan teknologi dan perubahan yang terjadi memberikan kesadaran baru bahwa Indonesia tidak lagi berdiri sendiri. Indonesia berada di tengah-tengah dunia yang baru, dunia terbuka sehingga orang bebas membandingkan kehidupan dengan negara lain..

Setelah diamati, nampak jelas bahwa masalah 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 satu upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah dengan mengembangkan model kooperatif serta media dalam pembelajaran. Model *kooperatif* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori Vigotsky terhadap model pembelajaran kooperatif yang menyatakan bahwa, “Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran berbasis sosial” (Suprijono, 2012).

Sebagaimana masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pembelajaran yang dapat menuntut siswa memecahkan masalah dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media serta model pembelajaran yang

tepat, sehingga kemampuan memecahkan masalah siswa dalam belajar siswa dapat meningkat. Pemecahan masalah dalam pengajaran matematika adalah penyelesaian terhadap soal-soal non rutin dengan menggunakan berbagai konsep, prinsip dan keterampilan (Lisa, 2012). Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne (Russeffendi, 1991) dalam Lisa yang mengemukakan bahwa “pemecahan masalah adalah tipe belajar yang tingkatannya paling tinggi dan kompleks jika dibandingkan dengan tipe belajar lainnya, sehingga diperlukan aturan yang kompleks atau aturan tingkat tinggi dalam menyelesaikannya”. Sedangkan menurut Maryam (2013) dalam hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa, “dengan adanya proses pemecahan masalah merupakan salah satu elemen penting dalam menggabungkan masalah kehidupan nyata”.

Dari permasalahan yang timbul di SDN 69 Banda Aceh maka perlu solusi yang sesuai dengan prinsip pembelajaran yang memfokuskan siswa agar lebih aktif. Guru bertindak sebagai “Panglima”, guru dianggap paling dominan, dan guru dipandang sebagai orang yang paling mengetahui. Berdasarkan masalah yang ada pada siswa SDN 69 Banda Aceh, maka guru hendaknya memilih media pembelajaran yang tepat, memberikan penyajian matapelajaran yang menarik, membuat siswa aktif dalam suasana kelompok yang bertujuan adanya interaksi sosial antara guru dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan siswa, sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru, namun berpusat pada siswa.

Dari hasil observasi-observasi yang telah dilakukan di beberapa sekolah yaitu menurut beberapa sumber dari guru nilainya masih kurang memuaskan atau tidak mencapai dari KKM (70) yang diharapkan pada mata pelajaran matematika

khususnya pada materi penjumlahan bilangan bulat. Termasuk SD Negeri 69 Banda Aceh kelas VI yang telah dilakukan observasi, siswa tidak mencapai indikator Ketuntasan Klasikal (70) yang telah ditetapkan. Dari hasil wawancara dengan guru kelas VI SD Negeri 69 Banda Aceh, beliau mengemukakan bahwa “pendidik adalah sebagai pemimpin, dan guru dipandang sebagai orang yang paling mengetahui. Padahal berdasarkan kurikulum K-13 siswa juga di tuntut 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 penjumlahan bilangan bulat. Disinilah peran guru untuk menerapkan proses pembelajaran yang membuat siswa lebih cenderung mencari tahu di bandingkan guru

Pengembangan media Dadu berbasis model *Kooperatif Team Games Tournament (TGT)* dapat dijadikan satu model yang inovatif dan aktif apalagi di sertakan sebuah permainan, karena pada umumnya siswa Sekolah Dasar masih lebih suka bermain dari pada belajar. Maka dari itu penulis tertarik menerapkan sebuah permainan yang dilakukan sambil belajar serta menjadikan sebuah penelitian yang berjudul ”Pengembangan Media Dadu Berbasis Model *Kooperatif Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Penjumlahan Bilangan Bulat di SDN 69 Banda Aceh”

1.2. Fokus Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitian pada Pengembangan Media Dadu Berbasis Model Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*

Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Penjumlahan Bilangan Bulat di SDN 69 Banda Aceh”

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengembangan Media Dadu Berbasis Model *Kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Penjumlahan Bilangan Bulat di SDN 69 Banda Aceh?

1.4. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Bagaiman Pengembangan Media Dadu Berbasis Model *Kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Penjumlahan Bilangan Bulat di SDN 69 Banda Aceh!

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis adalah utuk bahan pertimbangan penilaian sejauh mana Penggunaan Media Dadu berbasis model TGT ini digunakan sebagai salah satupacuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan maslah siswa khususnya materi penjumlahan, karena pada umumnya indonesia kualitas kemampuan atau kependidikannya rendah dibandingkan negara-negara lain terlebih lagi pada pelajaran matematika. Penggunaan Media Dadu brbasis model TGT ini diharapkan dapat memberikan manfaat pemikiran yang cukup baik sebagai masukan pengetahuan yang dapat dijadikan bahan kajian bagi para peneliti yang

sedang mempelajari ilmu pendidikan, khususnya mengenai peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada penjumlahan bilangan bulat.

2. Secara Praktis.

- Penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada penjumlahan bilangan bulat
- Dari hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi suatu pedoman atau acuan dalam menerapkan model dalam pembelajaran