LAPORAN BIMBINGAN TA/SKRIPSI
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Jl. Diponegoro No 186 Gedanganak - Ungaran Timur, Kab. Semarang - Jawa Tengah
Email: ngudiwaluyo@unw.ac.id, Telp: Telp. (024) 6925408 & Fax. (024) -6925408

Nomor Induk Mahasiswa :	131211016
Nama Mahasiswa :	**Anggita Aulia Alifiani**
Ketua Program Studi :	**Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.**
Dosen Pembimbing (1) :	**Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.**
Dosen Pembimbing (2) :	**Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.**
Judul Ta/Skripsi :	**Keefektifan Model Team Games Tournament (TGT) berbantuan Ultadu terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V SD**

Abstrak : Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan selain mencerdaskan pendidikan juga dapat membentuk karakter seseorang. Menurut Sujana (2019), pendidikan adalah suatu proses menciptakan masyarakat yang maju agar dapat meningkatkan mutu pendidikan. Mutu pendidikan dikatakan baik jika dalam proses belajar mengajar pada setiap jenjang pendidikan itu efektif dan efisien sehingga dapat tercapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan inilah yang akan memberikan arah dan mendorong keberhasilan siswa dalam proses pembentukan kepribadian dan menambah ilmu pengetahuan peserta didik tanpa mengesampingkan unsur-unsur yang lain dalam pendidikan
Sekolah menjadi alternatif pendidikan formal yang dilaksanakan melalui proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar peran guru sangat lah penting, yang mana guru ialah tenaga pengajar yang aktif interaksi secara langsung yang terjadi di dalam kelas. Guru sebagai fasilitator dan pusat informasi saat pembelajaran dapat menjadi seorang yang menyenangkan atau sebaliknya. Tentu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran Menurut Nurfadhillah et al., (2021).
Menurut Musanna & Basiran (2022) guru sebagai pendidik memiliki tugas dalam pengembangan kemampuan, bakat, minat, dan nilai-nilai peserta didik secara optimal. Sebagai pembimbing guru adalah pribadi utama dalam membantu peserta didik dalam mengatasi masalah – masalah yang dialaminya. Dengan demikian tugas guru bukan hanya terbatas berbagi pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik, tetapi guru harus mampu membantu peserta didik memecahkan masalah – masalah yang dialaminya. Seorang guru dituntut untuk dapat memahami dan mengenali masalah yang muncul di kelasnya, meneliti latar belakang munculnya masalah, serta terampil menerapkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Salah satu kemampuan yang dimiliki oleh siswa adalah kemampuan pemecahan masalah.
Kemampuan pemecahan masalah dapat melatih agar siswa terbiasa menghadapi berbagai permasalahan, baik masalah dalam matematika, masalah dalam bidang studi lain ataupun masalah dalam kehidupan sehari-hari yang semakin kompleks. Kemampuan memecahkan masalah merupakan landasan dalam proses pembelajaran yang sangat penting bagi siswa, karena dengan berhasil menyelesaikan masalah, siswa

Dipindai dengan CamScanner

memperoleh pengalaman dan dapat menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Suryani, 2020). Terciptanya pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah tidak terlepas dari materi yang akan dipelajari dan bagaimana cara menciptakan dan mengolah materi itu sehingga siswa dapat terlibat aktif mendayagunakan pikirannya membentuk konsep dalam proses pemecahan masalah. Pada proses memecahkan masalah dibutuhkan pengetahuan awal atau pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya oleh siswa sesuai dengan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan pengamatan yang telah penulis lakukan dalam kegiatan riset di SDN Sidomulyo 04 ditemukan permasalahan yaitu rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SDN Sidomulyo 04. Alasan peneliti memilih SDN Sidomulyo 04 karena pada tahun 2023 melaksanakan kegiatan asistensi mengajar sehingga mengetahui rendahnya pemecahan masalah siswa kelas V.

Indikator dalam pemecahan masalah menurut Polya dalam Astutiani (2019) yaitu memahami masalah, menyusun penyelesaian, menyelesaikan masalah, dan memeriksa kembali hasil yang telah didapatkan. Indikator memahami masalah adalah siswa menetapkan apa yang diketahui pada permasalahan dan apa yang ditanyakan. Indikator merencanakan pemecahan masalah adalah meneliti strategi strategi pemecahan masalah yang sesuai untuk menyelesaikan masalah. Indikator menyelesaikan masalah yaitu melaksanakan penyelesaian soal sesuai dengan yang telah direncanakan. Indikator melakukan pengecekan kembali mengecek apakah hasil yang diperoleh sudah sesuai dengan ketentuan dan tidak terjadi kontradiksi dengan yang ditanyakan. Adapun analisis hasil kemampuan pemecahan masalah siswa dalam empat indikato

Berdasarkan tabel hasil soal studi pendahuluan pemecahan masalah hasil persentase yang dimiliki oleh siswa kelas V SD Negeri Sidomulyo 04 adalah 21%. Dalam merumuskan masalah kelas VA persentase 25,6% dan kelas VB yaitu 22,7% dengan persentase rata – rata 24,1%. Dalam menyusun strategi penyelesaian untuk kelas VA persentasenya 23,4% dan kelas VB persentasenya 20,8% dengan rata-rata 22%. Dalam menyelesaikan masalah kelas VA persentase 21,8% dan kelas VB persentase 18,5% dengan rata – rata 20,1%. Dalam indikator menulis kembali jawaban kelas VA persentase 22,3% dan kelas VB persentase 20,3% dengan rata – rata 21,3%.

Hal ini menunjukkan bahwa dalam empat indikator tersebut paling rendah adalah menyelesaikan masalah dibandingkan dengan yang lain. Hal tersebut menjadi bukti jika siswa belum memahami cara memecahkan suatu permasalahan dalam soal. Selain itu berdasarkan observasi di kelas, siswa belum melaksanakan pembelajaran secara maksimal sehingga hasil dari kedua kelas yaitu kelas VB lebih rendah dibandingkan kelas VA. Berikut hasil ketika siswa diminta untuk menyelesaikan soal pemecahan masalah.

Berdasarkan salah satu lembar jawaban siswa dapat disimpulkan siswa belum mampu memberikan jawaban terkait informasi yang terdapat pada pertanyaan. Pada soal nomor 1 berdasarkan indikator kemampuan pemecahan masalah siswa sudah belum dapat menyelesaikan masalah. Dalam indikator kemampuan pemecahan masalah siswa masih kesulitan dalam menuliskan memahami masalah, menyusun

Dipindai dengan CamScanner

penyelesaian, menyelesaikan masalah dan menulis kembali jawaban. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V masih rendah.

Upaya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sangat diperlukan melalui pembelajaran di kelas dengan siswa terbiasa diajak berlatih untuk menyelesaikan masalah secara tuntas. Diketahui siswa dengan kemampuan pemecahan masalah yang baik akan mampu bersifat objektif tentunya disertai dengan alasan yang kuat dalam setiap pengambilan keputusan terhadap masalah yang dihadapi. Sedangkan siswa dengan kemampuan pemecahan masalah yang kurang baik, akan merasa kesulitan jika menjumpai permasalahan, kesulitan mengumpulkan dan mencari informasi yang relevan. Pembiasaan sikap terampil dalam pemecahan masalah harus dilaksanakan secara berulang – ulang sampai siswa terbiasa. Karena kegiatan pembiasaan ini membutuhkan waktu yang tidak sebentar.

Solusi mengatasi rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa perlu adanya inovasi dan strategi pembelajaran yang bervariasi dapat diterapkannya model pembelajaran kooperatif salah satu diantaranya tipe Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan pada peserta didik sekolah dasar. Selain itu, model ini melibatkan aktivitas seluruh peserta didik dapat bermain dan belajar tanpa membedakan status, peserta didik dapat berperan sebagai tutor sebaya dalam aktivitas games dan tournament.

Model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) memiliki ciri khas tersendiri yang tidak hanya sekedar membentuk kelompok kerja akan tetapi dalam pelaksanaannya terdapat turnamen atau kompetisi antar tim untuk mendapatkan skor lebih banyak. Untuk mengetahui kemampuan setiap siswa maka dibentuk kelompok kecil secara heterogen menurut Tarigan (dalam Yudianto, 2021) Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat membantu teman kelompoknya untuk lebih aktif dengan begitu hasil belajar siswa secara merata berkualitas. Pemenuhan kebutuhan belajar siswa bukan hanya dari pendidik akan tetapi, siswa lain dapat menjadi faktor pendukung sehingga terbentuknya keaktifan belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT tersebut.

Menurut Suardin (2023), model pembelajaran TGT dinilai berhasil meningkatkan hasil belajar karena dalam pembelajaran TGT seluruh siswa terlibat aktif dengan penuh gairah dan daya saing positif antar kelompok dalam pembelajaran, yang didorong adanya hadiah/penghargaan bagi kelompok tim pemenang. Pendampingan atau penjelasan dari teman sejawatnya selama diskusi kelompok berlangsung membuat siswa lebih rileks dan percaya diri menyerap materi pembelajaran terutama bagi siswa yang masih memiliki kesulitan belajar.

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran apa pun, model TGT dapat mendorong peserta didik untuk bekerja mandiri dan berkolaborasi bersama temannya, meningkatkan partisipasi peserta didik, dan memungkinkan kesempatan peserta didik untuk mendemonstrasikan. Dengan penerapan model ini akan lebih baik jika diimbangi dengan alat peraga atau yang sering disebut media pembelajaran. Dimana media pembelajaran adalah alat yang membantu dalam menunjang kegiatan

Dipindai dengan CamScanner

belajar dengan tujuan mempermudah peserta didik dalam memahaml suatu persoalan dengan pembelajaran yang baik. Media pembelajaran ini dapat membantu guru saat proses pembelajaran sehingga adanya media pembelajaran meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan suatu media yang berkesinambungan dengan pelajaran yang diajarkan siswa.

Dari observasi yang penulis telah lakukan di SDN Sidomulyo 04 belum pernah menggunakan media pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan pemecahan masalah siswa. Beberapa media sudah digunakan seperti PPT dan video Youtube namun tidak sepenuhnya menunjang kemampuan pemecahan masalah siswa, salah satu media yang menarik dan menunjang kemampuan pemecahan masalah serta cocok dengan model pembelajaran Team Games Tournament yaitu Ultadu (Ular Tangga Edukatif)

Ultadu singkatan dari Ular Tangga Edukatif yaitu permainan ular tangga yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui permainan ular tangga ini siswa menjadi lebih antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Media ular tangga merupakan media yang disertai dengan bermain, sehingga cocok dengan karakteristik siswa yang suka bermain. Setiap petak ular tangga berisi materi dan soal dimana setiap permainan harus mengambil kertas materi dan menjawab soal. Media Pembelajaran Ultadu (Ular Tangga Edukatif) memiliki manfaat memberi ilmu pengetahuan kepada anak, mengembangkan daya pikir, menciptakan lingkungan bermain yang baik, memberi rasa yang menyenangkan, mengenal menang kalah serta bekerja sama dan menunggu giliran. Pembelajaran menggunakan media Ultadu dapat membantu peserta didik dalam kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan permasalahan latar belakang siswa, untuk memperbaiki kemampuan pemecahan masalah siswa maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul "Keefektifan Model Team Games Tournament berbantuan Ultadu Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V SD"

Tanggal Pengajuan :	**24/02/2025 10:50:04**
Tanggal Acc Judul :	03/03/2025 13:31:36
Tanggal Selesai Proposal :	04/03/2025 11:54:59
Tanggal Selesai TA/Skripsi :	05/03/2025 11:27:33

No	Hari/Tgl	Keterangan	Dosen/Mhs
BIMBINGAN PROPOSAL			
1	Senin,03/03/2025 14:10:34	Bimbingan masalah & variabel penelitian	Anggita Aulia Alifiani

Dipindai dengan CamScanner

2	Selasa,04/03/2025 08:30:15	perhatikan setlap variabel x dan y	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
3	Senin,03/03/2025 14:11:18	Bimbingan research gap penelitian	Anggita Aulia Alifiani
4	Selasa,04/03/2025 08:29:51	lanjutkan	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
5	Senin,03/03/2025 14:11:56	Bimbingan rumusan masalah & tujuan penelitian	Anggita Aulia Alifiani
6	Selasa,04/03/2025 08:29:32	tujuan disesuaikan dengan rumusan masalah	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
7	Senin,03/03/2025 14:12:18	Bimbingan kajian relevan	Anggita Aulia Alifiani
8	Selasa,04/03/2025 08:28:59	harus memuat persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
9	Senin,03/03/2025 14:13:04	Bimbingan instrumen penelitian	Anggita Aulia Alifiani
10	Selasa,04/03/2025 08:28:28	Sesuaikan dengan teknik pengumpulan data	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
11	Senin,03/03/2025 14:14:12	Bimbingan metode yang akan digunakan dalam penelitian	Anggita Aulia Alifiani
12	Selasa,04/03/2025 08:27:57	berikan sumbernya	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
BIMBINGAN TA/SKRIPSI			
13	Selasa,04/03/2025 12:41:28	Bimbingan dosen mengenai perangkat pembelajaran yg akan digunakan penelitian (modul, media pembelajaran soal studi pendahuluan, lembar observasi, angket)	Anggita Aulia Alifiani
14	Rabu,05/03/2025 11:22:28	Persiapkan apa yang dibutuhkan selama penelitian	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.

Dipindai dengan CamScanner

15	Selasa,04/03/2025 12:43:41	Pelaksanaan penelitian untuk membagi soal pretest	Anggita Aulia Alifiani
16	Rabu,05/03/2025 11:22:50	Analisis hasil pretest	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
17	Selasa,04/03/2025 12:44:40	Pelaksanaan treatment 3x pertemuan dengan perangkat pembelajaran yang sudah disiapakan	Anggita Aulia Alifiani
18	Rabu,05/03/2025 11:23:44	Lanjutkan	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
19	Selasa,04/03/2025 12:45:21	Pelaksaan Penelitian membagi soal posttest	Anggita Aulia Alifiani
20	Rabu,05/03/2025 11:23:58	Analisis hasil pretest	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
21	Selasa,04/03/2025 12:48:59	bimbingan mengenai hasil penelitian (uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda, uji tingkat kesukaran, uji normalitas, uji homogenitas, uji independent sample t - test, uji regresi, uji paired)	Anggita Aulia Alifiani
22	Rabu,05/03/2025 11:24:24	Hasil yang didapat kriteria valid dan lainnya minimal kategori cukup bisa digunakan untuk penelitian. Hasil analisis Uji Validitas, Reliabilitas, Daya Beda, Tingkat Kesukaran, Normalitas, Homogen, dicantumkan di bab III	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
23	Selasa,04/03/2025 12:50:07	Bimbingan revisi bab 1 - 2	Anggita Aulia Alifiani
24	Rabu,05/03/2025 11:25:41	Tambahkan implementasi model dengan media	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
25	Selasa,04/03/2025 12:52:17	bimbingan mengenai progres skripsi serta revisi bab 3 - 5	Anggita Aulia Alifiani
26	Rabu,05/03/2025 11:27:08	Selain tabel tambahkan analisis data yang diperoleh	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
27	Selasa,04/03/2025 12:55:28	bimbingan mengenai kesuluruhan bab 1 - 5, dan persetujuan dosen untuk mendafatar sidang	Anggita Aulia Alifiani

Dipindai dengan CamScanner

28	Rabu,05/03/2025 11:27:26	Perbaiki keterangan pada lampiran dokumentasi dan siap sidang	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
(NIDN: 0631039001)

Semarang , 05 Maret 2025

Anggita Aulia Alifiani
(NIM: 131211016)

Dosen Pembimbing (1)

Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
(NIDN: 0614069403)

Dosen Pembimbing (2)

Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
(NIDN: 0614069403)

Dipindai dengan CamScanner