

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran sangat krusial 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 apabila dalam proses belajar mengajar setiap jenjang pendidikan efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Tujuan pendidikan ialah memberikan arah dan mendorong keberhasilan siswa dalam proses pembentukan kepribadian dan menambah ilmu pengetahuan siswa tanpa mengabaikan unsur- unsur yang lain dalam pendidikan.

Sekolah menjadi alternatif pendidikan formal yang dilaksanakan melalui proses belajar mengajar. Guru memiliki peran sangat penting dalam proses belajar mengajar, guru ialah tenaga pengajar yang aktif berinteraksi secara langsung dengan kegiatan di kelas. Sebagai fasilitator guru ialah pusat informasi saat pembelajaran guru dapat menjadi seorang yang menyenangkan atau sebaliknya. Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan tentu meningkatkan antusiasme peserta didik.

Guru sebagai pendidik memiliki tugas dalam pengembangan kemampuan, bakat, minat, dan nilai-nilai peserta didik secara optimal.. Dengan demikian tugas guru bukan hanya sebatas berbagi pengetahuan,

sikap dan keterampilan peserta didik, tetapi guru harus mampu membantu peserta didik memecahkan masalah yang mereka hadapi. Dalam arti, seorang guru dituntut untuk dapat memahami dan mengenali masalah yang muncul di kelas, meneliti latar belakang munculnya masalah, serta terampil menerapkan kemampuan pemecahan masalah kepada siswa.

Kemampuan pemecahan masalah ialah landasan dalam proses pembelajaran yang sangat penting bagi siswa, dengan berhasil menyelesaikan masalah siswa memperoleh pengalaman dan dapat menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Suryani, 2020). Kemampuan pemecahan masalah dapat melatih agar siswa terbiasa menghadapi berbagai permasalahan, baik masalah dalam matematika, masalah dalam bidang studi lain ataupun dalam kehidupan sehari-hari yang semakin kompleks. Pembelajaran yang dapat mendorong 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.

Menurut (Fajriah & Sari, 2016) Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan suatu prosedur yang sistematis dalam menyelenggarakan sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan

pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu yang disusun untuk mendesain proses belajar mengajar di dalam kelas, baik dari segi alat – alat yang digunakan, kurikulum yang dipakai, dan strategi atau metode yang dipakai guna membantu siswa agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dalam kaitannya dengan model pembelajaran langsung, yaitu melalui cara guru bertindak sebagai pemberi informasi. Media pembelajaran adalah seperangkat pembelajaran atau alat yang dapat digunakan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan dan keterampilan siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut Henich (dalam ramadhani et al., 2023) media pembelajaran adalah perantara yang menyampaikan pesan atau informasi untuk tujuan pendidikan atau mengandung maksud belajar antara sumber dan penerima.

Penggunaan media yang tepat sesuai dengan model pembelajaran dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi efektif, menyenangkan dan lebih mudah memahami materi. Cara ini tidak hanya meningkatkan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran namun efektif dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman materi tetapi juga mengajak siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang telah peneliti 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 kemampuan 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 menyusun penyelesaian adalah menyusun langkah – langkah yang sesuai untuk menyelesaikan masalah. Indikator menyelesaikan masalah yaitu menyelesaikan masalah sesuai dengan direncanakan. Indikator melakukan pengecekan kembali mengecek apakah hasil yang diperoleh sudah sesuai dengan ketentuan pertanyaan. Adapun analisis hasil kemampuan pemecahan masalah siswa dalam empat indikator :

Tabel 1.1 Hasil Analisis Data Soal Studi Pendahuluan Kemampuan Pemecahan Masalah

Indikator	VA	VB	Rata – rata
Merumuskan Masalah	25,6%	22,7%	24,1%
Menyusun Strategi Penyelesaian	23,4%	20,8%	22%
Menyelesaikan Masalah	21,8%	18,5%	20,1%
Menulis Kembali Jawaban	22,3%	20,3%	21,3%
Rata – rata	23,57%	18,93%	21%

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%.

Dari hasil presentase, siswa belum paham cara menyelesaikan soal dengan indikator kemampuan pemecahan masalah dari empat indikator tersebut paling rendah adalah menyelesaikan masalah menjadi bukti jika siswa belum memahami cara memecahkan suatu permasalahan dalam soal. Berdasarkan hasil jawaban soal studi pendahuluan presentase kelas VB lebih rendah dibandingkan kelas VA. Berikut hasil ketika siswa diminta untuk menyelesaikan soal.

SOAL STUDI PENDAHULUAN		JAWABAN	
1.	Tika suka makan pisang. Ia membeli dua lusinan buah, 25 jeruk dan 20 buah apel. Masing – masing buah tersebut akan dipotong menjadi seribu. Berapa potong buah yang harus dipotong buah-buahan tersebut?	5	
2.	Tarot adalah permainan yang terdiri dari 40 kartu. Setiap kartu memiliki gambar yang berbeda-beda. Pada pertandingan Tarot, pemain harus memilih kartu yang memiliki gambar yang sama dengan kartu yang dimiliki lawan. Berapa banyak kartu yang harus dipilih oleh pemain agar memiliki peluang menang yang lebih tinggi?	1200	
3.	Dina ingin membeli sepeda baru. Dia telah menabung Rp 1.000.000,00. Dia ingin membeli sepeda yang harganya antara Rp 1.000.000,00 dan Rp 1.500.000,00. Berapa banyak sepeda yang bisa dibeli Dina dengan tabungannya?	20	
4.	Kita bisa direksi perusahaan karena itu berarti di perusahaan yang sama. Kita bisa direksi perusahaan yang sama karena itu berarti kita bisa direksi perusahaan yang sama. Berapa banyak perusahaan yang bisa direksi oleh satu orang?	7 November 2024	
5.	Ada dua kotak berisi kelereng. Kotak pertama berisi 10 kelereng merah dan 10 kelereng biru. Kotak kedua berisi 10 kelereng merah dan 10 kelereng biru. Berapa banyak kelereng merah yang akan diambil jika diambil satu kelereng dari masing-masing kotak?	6	

Gambar 1.1 Lembar Jawaban Soal Studi Pendahuluan Siswa

Berdasarkan salah satu lembar jawaban siswa dapat disimpulkan siswa belum mampu memberikan jawaban terkait informasi yang terdapat pada pertanyaan, siswa tidak mengikuti langkah – langkah polya dalam menuliskan jawaban. Contoh soal nomor 1,2,3,4,5 siswa menuliskan jawaban kurang tepat berarti siswa tidak dapat menyelesaikan masalah. Dalam indikator kemampuan pemecahan masalah siswa masih kesulitan dalam menuliskan memahami masalah, menyusun 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. 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. Berikut tabel hasil observasi model pembelajaran dan media pembelajaran

Tabel 1.2 Hasil Lembar Observasi Guru

Kelas	Pernyataan		Rata rata
	Model Pembelajaran	Media Pembelajaran	
Kelas VA	40%	41%	40,5%
Kelas VB	29%	25%	27%
Rata – rata	34,5%	33%%	33,25%

Berdasarkan analisis hasil observasi guru, rendahnya kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas V disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional mengakibatkan siswa kurang berpartisipasi saat proses pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dan masih terbilang jarang sehingga membuat siswa kesulitan memahami materi dan susah mengaplikasikannya dalam kemampuan pemecahan masalah. Diketahui observasi dilakukan peneliti dengan subjek penelitian guru kelas VA dan VB sebelum penelitian dilakukan, diketahui bahwa rata – rata siswa kelas VA menunjukkan bahwa pernyataan model pembelajaran kelas VA sebesar 40% dan media pembelajaran 41% dengan rata – rata 40,5%. Sedangkan pada kelas VB model pembelajaran 29% dan media pembelajaran 25% dengan rata - rata 27%.

Solusi mengatasi rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa perlu adanya inovasi dan strategi pembelajaran yang bervariasi salah satunya dapat diterapkannya model pembelajaran kooperatif 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 paling banyak. Untuk mengetahui kemampuan siswa maka dibentuk kelompok dengan kemampuan yang berbeda, hal tersebut dilakukan agar siswa dapat membantu teman kelompok untuk lebih aktif dengan begitu hasil belajar siswa dapat berkualitas. Pemenuhan kebutuhan belajar siswa bukan hanya dari pendidik akan tetapi, tutor sebaya 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 penuh semangat dan bersaing positif antar kelompok dalam pembelajaran, serta didorong adanya hadiah/penghargaan bagi kelompok tim pemenang. Bimbingan atau penjelasan dari teman sejawatnya selama diskusi kelompok berlangsung membuat siswa lebih nyaman dan percaya diri memahami 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 menunjang kegiatan belajar dengan tujuan mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran. Media pembelajaran ini membantu guru saat proses pembelajaran guru akan lebih mudah menyampaikan materi dan siswa lebih terbantu untuk belajar.

Dari observasi yang penulis telah lakukan di SDN Sidomulyo 04 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”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Ultadu (Ular Tangga Edukatif)?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* berbantuan media Ultadu terhadap pemecahan masalah siswa?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Ultadu?

1.3 Tujuan Masalah

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Ultadu.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan Ultadu terhadap pemecahan masalah siswa.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Ultadu.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah ilmu dan wawasan bagi peneliti mengenai Keefektifan Model *Team Games Tournament* berbantuan media Ultadu terhadap pemecahan masalah siswa kelas V.
2. Memberikan referensi bagi peneliti lanjutan mengenai pengembangan pembelajaran Model *Team Games Tournament* berbantuan media Ultadu terhadap pemecahan masalah siswa kelas V.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru

1. Mengembangkan kualitas pembelajaran yang lebih baik

2. Dapat mengetahui Keefektifan Model *Team Games Tournament* berbantuan media Ultadu terhadap pemecahan masalah siswa kelas V.
3. Mengidentifikasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa pada pembelajaran.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Dengan penerapan model TGT berbantuan Ultadu dapat memberikan arahan kepada siswa bahwa belajar dapat dilakukan dengan cara bermain yaitu memanfaatkan permainan ular tangga yang dimodifikasi menjadi media Ultadu.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Dengan pembelajaran *Team Games Tournament* melalui media Ultadu dapat menjadi sebuah upaya yang dilakukan oleh sekolah untuk dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas dan mutu dari pendidikan.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman menambah pengetahuan dalam penelitian Keefektifan Model *Team Games Tournament* berbantuan media Ultadu terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.