

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tingkat kesadaran masyarakat atas pentingnya pendidikan saat ini telah meningkat. Karena masyarakat sadar pendidikan sangat dibutuhkan dan berguna pada zaman modern ini demi keberlangsungan hidup manusia. Arti pendidikan sangat penting, akan terasa ketika manusia mulai memasuki kehidupan bermasyarakat dan dunia kerja. Oleh karena itu pendidikan pada zaman modern ini memegang peranan penting dalam kehidupan untuk mengembangkan potensi manusia.

Pendidikan menjadi salah satu tolak ukur dalam kemajuan bangsa, oleh karena itu potensi manusia dapat mempengaruhi kemajuan bangsa. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan meningkatkan kualitas pendidikan. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang diselenggarakan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Tujuan yang dimiliki sekolah sebagai lembaga pendidikan formal ialah membentuk kepribadian manusia dan mengajarkan mata pelajaran maupun ilmu pengetahuan umum. Hal tersebut merupakan dasar dari upaya meningkatkan potensi manusia.

Di sekolah peserta didik dituntut untuk mempelajari beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah pelajaran yang sangat penting yaitu Matematika. Matematika merupakan pelajaran yang membekali dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerja sama (Muchlis, 2012: 136). Matematika merupakan pelajaran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, dimana manusia akan selalu menemui sesuatu yang berkaitan dengan matematika seperti materi geometri. Geometri sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari bahkan sebelum kita memasuki sekolah. Sebelum memasuki sekolah kita telah dikenalkan materi geometri dengan mengenal bentuk benda disekitar kita. Oleh karena itu pelajaran matematika diajarkan dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan perguruan tinggi.

Peserta didik dituntut untuk terus mengembangkan pengetahuan yang berkaitan dengan penguasaan materi matematika dan pemahaman matematika, karena matematika berpengaruh bagi perkembangan dunia pengetahuan dan teknologi. Sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 menyebutkan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia.

Salah satu tujuan dari pelajaran matematika sendiri adalah mampu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menghadapi masalah dan mampu memecahkan masalah yang ditemui di kehidupan sehari-hari. Wulandari, Mujib, & Putra (2016: 102) mengungkapkan Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang mampu memberikan pelajaran pada siswa untuk memperoleh pengetahuan secara sistematis ataupun cara memecahkan suatu masalah matematis. Sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 tahun 2006 tentang Standar Isi menyebutkan bahwa kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah mempelajari matematika yaitu: (1) Memahami, menjelaskan keterkaitan, dan mengaplikasikan konsep secara tepat dalam pemecahan masalah, (2) Menggunakan penalaran, dalam membuat generalisasi dan pernyataan matematika, (3) Kemampuan memahami masalah dengan merancang dan menyelesaikan model matematika, (4) Menghubungkan gagasan dengan simbol, gambar atau media untuk memperjelas masalah, (5) Memiliki sikap menghargai, rasa ingin tahu, ulet, percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan kompetensi di atas, kemampuan pemecahan masalah merupakan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik. Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan yang pada saat ini menjadi fokus utama dalam pembelajaran matematika. Pada kenyataannya, kompetensi kemampuan pemecahan masalah matematis, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti materi geometri sangat sulit dicapai oleh siswa.

Namun dalam mewujudkan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik tidaklah mudah. Ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran matematika merupakan salah satu faktor yang mampu menghambat dalam mewujudkan

kompetensi yang harus dimiliki peserta didik setelah mempelajari matematika. Bukan rahasia umum lagi jika banyak peserta didik yang tidak suka dengan pelajaran matematika. Bethan (2016: 416) menyatakan anak didik menganggap bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang susah dan menjenuhkan karena di dalam pembelajaran matematika anak harus berpikir keras. Selain itu guru masih menyampaikan pembelajaran yang sulit dimengerti siswa, masih menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menjadikan siswa semakin bosan dan tidak nyaman dengan pelajaran matematika. Sejalan dengan pendapat Daryanto (2013: 411) dalam membelajarkan matematika kepada peserta didik, apabila guru masih menggunakan paradigma satu arah, yaitu umumnya dari guru ke peserta didik, maka guru akan mendominasi pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran cenderung monoton sehingga mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dan tersiksa. Oleh karena itu dalam membelajarkan matematika kepada peserta didik, guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi, metode yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai.

Proses pembelajaran yang satu arah tersebut merupakan salah satu faktor yang menjadi alasan mengapa peserta didik tidak tertarik pelajaran matematika dan menjadikan peserta kurang paham materi yang diterangkan dan kurang mampu dalam menghadapi soal pemecahan masalah matematis. Dalam kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dituntut untuk mampu memahami permasalahan yang sedang dihadapi dan menentukan cara penyelesaiannya sendiri. Namun, selama ini pada proses pembelajaran matematika, peserta didik hanya belajar materi matematika dengan menghafal rumus-rumus matematika. Hal tersebut menjadikan peserta didik tidak mampu menentukan rumus mana yang harus digunakan dalam menyelesaikan masalah karena tidak memahami masalah yang dihadapi namun hanya mengenal rumus. Oleh karena itu sebaiknya dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk langsung terlibat dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang

inovatif dan menyenangkan, sehingga siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang ditemui dengan sendirinya tidak hanya menghafal rumus.

Selain proses pembelajaran yang monoton, kurangnya pemanfaatan penggunaan media/alat peraga/permainan dalam proses pembelajaran juga menjadi faktor tidak ketertarikan peserta didik dalam pelajaran matematika. Media/alat peragapermainan akan menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan semangat belajar. Dengan adanya media dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Karena dengan adanya media/alat peraga/ permainan peserta didik tidak hanya mendengarkan materi dalam pembelajaran namun terlibat langsung dalam penggunaan media/alat peraga/ permainan yang sesuai dengan materi yang sedang dijelaskan.

Permasalahan diatas sesuai dengan hasil prasiklus yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 November 2018 di SD 6 Jekulo. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV Bapak Isbat, S. Pd, bahwa pada pelajaran matematika ditetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70. Pada pembelajaran yang berlangsung selama ini masih berpusat pada guru (*Teacher Center Learning*). Selain itu ada beberapa masalah yang dihadapi oleh guru kelas, misalnya dalam proses pembelajaran masih ada anak yang kurang memperhatikan dan hanya beberapa siswa saja yang aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media/alat peraga/ permainan juga masih jarang, karena kurangnya media pembelajaran, media yang sering digunakan adalah kubus dan balok pada materi bangun ruang. Selain itu kurang lancarnya dan masih ada yang belum paham dalam materi operasi hitung. Sedangkan operasi hitung merupakan materi yang sangat penting dalam pelajaran matematika. Hal tersebut menjadikan peserta didik kesulitan pada pemecahan masalah, karena peserta didik masih belum memahami soal dan cara menyelesaikan sehingga kemampuan pemecahan masalah matematis masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas IV di SD 6 Jekulo hanya beberapa siswa yang menyukai pelajaran matematika. Dalam wawancara diambil beberapa siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda yaitu tingkat kemampuan rendah, sedang dan tinggi sebagai perwakilan. Perwakilan siswa pada

tingkat kemampuan rendah tidak menyukai pelajaran matematika, namun pada tingkat kemampuan sedang ada siswa yang menyukai namun ada juga yang tidak menyukai pelajaran matematika, dan siswa tingkat kemampuan tinggi menyukai matematika. Bagi siswa yang menyukai pelajaran matematika, pelajaran matematika itu mudah, menyenangkan dan menantang, berbeda dengan siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika, mereka merasa sulit dan membosankan. Pada kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik di kelas IV SD 6 Jekulo juga masih tergolong rendah, hal tersebut dikarenakan siswa tidak menyukai soal pemecahan masalah (soal cerita). Terbukti ketika dilaksanakan prasiklus siswa diinformasikan, jika mereka akan mengerjakan soal yang berkaitan dengan pemecahan masalah dalam bentuk soal cerita, siswa kemudian langsung tidak semangat dan mengeluh karena merasa kesulitan.

Kebanyakan siswa kelas IV di SD 6 Jekulo masih belum menyelesaikan soal dengan benar. Ketika mendapatkan soal cerita siswa hanya membaca dan langsung menjawab, tanpa menuliskan yang diketahui, ditanya, dijawab (cara memecahkan masalah) kemudian menyimpulkan dan mengoreksi kembali hasilnya. Dengan demikian kemampuan pemecahan masalah siswa di Kelas IV SD 6 Jekulo masih rendah.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SD 6 Jekulo dalam menyelesaikan soal cerita itu didukung dari hasil yang diperoleh ketika tes prasiklus. Ketika mengerjakan soal cerita pemecahan masalah materi keliling, luas persegi dan persegi panjang hanya beberapa yang mengerjakan dengan langkah yang benar, dan masih banyak yang belum memahami permasalahan yang ada disoal sehingga langsung menjawab tanpa menggunakan langkah yang runtut. Ada pula siswa yang tidak tertarik mengerjakan karena merasa kesulitan. Dalam materi keliling, luas persegi dan persegi panjang siswa masih ada yang lupa meskipun sudah pernah diajarkan dikelas III. Berdasarkan hasil prasiklus 17 November 2018, diketahui dari 35 siswa hanya 4 siswa yang dinyatakan tuntas KKM, 15 siswa yang nilainya mendekati KKM, sebanyak 11 siswa mendapat nilai jauh dibawah dari Kriteria Ketuntasan Minimum, sedangkan 5 siswa tidak mendapatkan nilai karena tidak

mengumpulkan hasil pekerjaannya. Dengan hasil tersebut, sekitar 11,43% memiliki kriteri baik dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah, sekitar 42,86% kriteri cukup baik, sekitar 31,43% kriteri kurang baik, dan sekitar 14,29% yang memiliki predikat tidak baik.

Berdasarkan masalah tersebut maka perlu dilakukan penelitian pada siswa kelas IV SD 6 Jekulo. Siswa masih mengalami kesulitan memahami dalam pemecahan masalah, terutama dalam materi keliling dan luas bangun datar. Siswa tidak tertarik dan tidak menyukai bentuk soal cerita atau soal pemecahan masalah. Terutama pemecahan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun datar.

Oleh karena itu guru perlu menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa berperan secara aktif, menumbuhkan rasa ketertarikan siswa, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Penerapan model dapat menentukan kualitas pengajaran dan mengoptimalkan aktivitas maupun kemampuan siswa sehingga kemampuan siswa meningkat. Selain model penggunaan media juga berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Media sebagai alat untuk membantu berlangsungnya proses pembelajaran akan menjadikan siswa lebih tertarik dengan proses pembelajaran dan mempermudah siswa memahami materi maupun meningkatkan kemampuan matematis.

Menurut Suharni (2017: 6) dalam penelitiannya di SD 07 Baruga menyatakan penggunaan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, pada siklus I nilai rata-rata aktivitas belajar siswa adalah 72,5 kemudian pada siklus II mendapat nilai 81,25. Peningkatan nilai rata-rata aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah 9,02. Namun pada penelitian tersebut tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik.

Selanjutnya penelitian dari Medyasari (2017: 65) menyatakan bahwa hasil penelitiannya adalah model pembelajaran *group investigation* berbantuan kartu soal lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional, ada perbedaan efek antara siswa dengan kategori motivasi tinggi, sedang dan rendah terhadap prestasi belajar siswa dan tidak ada interaksi antara model pembelajaran dan motivasi

belajar terhadap prestasi belajar matematika pada pokok bahasan turunan fungsi aljabar. Namun pada penelitian tersebut media kartu soal tidak dikemas dengan baik dan menarik.

Berdasarkan hasil penelitian Suharni (2017: 6), ditemukan solusi yaitu dengan penerapan model yang mampu menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap soal pemecahan masalah sehingga mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Model TGT mengandung unsur permainan dan *tournament* sehingga dengan menerapkan model TGT diharapkan siswa mampu tertarik dengan pembelajaran dan termotivasi untuk bersaing. Sejalan dengan Suji, Resy Nirawati, dan Maryam (2017: 64) menyatakan satu diantara model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* dimana siswa belajar sambil bermain yang menjadikan siswa aktif dalam penyelesaian masalah dan membuat siswa tidak bosan di kelas. Pratiwi (2018: 340) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur kerjasama antar siswa dalam kelompok, tanggung jawab kelompok dalam pembelajaran individu, penambahan skor setelah kuis, serta antar kelompok dipertandingkan dalam permainan yang edukatif. Selain itu pada penelitian ini akan menggunakan media untuk mendukung model TGT.

Selain penerapan model, penggunaan media juga dibutuhkan. Karena media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Wulandari (2016: 102) kemampuan pemecahan masalah siswa dapat meningkat dengan menggunakan komputer sebagai media, *software* maple merupakan salah satu aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk membantu dalam penyelesaian masalah matematika. berdasarkan penjelasan diatas solusi yang diberikan adalah penggunaan media sederhana berupa media laci kartu soal. Pada penelitian ini media kartu soal akan terkonsep dan dikemas secara menarik dengan diberikan tempat untuk menyimpan kartu soal yaitu laci. Laci kartu soal ini memiliki konsep seperti piramid, yaitu semakin keatas akan semakin

mengerucut. Begitu pula soal yang ada didalam laci, jika semakin keatas maka tingkat kemampuan pemecahan masalah pada soal semakin menigkat (sulit). Sesuai dengan model TGT yang mengandung unsur permainan, media tersebut dapat digunakan dengan konsep permainan. Karena ada unsur permainan menjadikan siswa mampu merasa tertantang untuk menyelsaikan soal yang ada disetiap laci. Sejalan dengan pendapat Bethan (2016:415) yang menyatakan bahwa dalam mengelola pembelajaran materi luas dan keliling bangun datar agar efektif dan menyenangkan dapat menggunakan media kartu soal. Dengan penggunaan media kartu soal siswa akan merasa tertantang untuk mendapatkan nilai yang lebih baik lagi karena dalam proses pembelajarannya juga terdapat permainan yang menuntut adanya persaingan antar siswa di dalam kelas karena salah satu sifat anak SD adalah senang bermain.

Penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media laci kartu soal diharapkan dengan adanya beberapa soal dengan tingkat kesulitan yang berbeda di setiap laci menjadikan kemampuan pemecahan masalah matematis meningkat. Dengan adanya tahapan *Games and Tournament* menjadikan siswa tertarik untuk menyelesaikan soal sampai tingkatan laci paling atas, karena siswa akan merasa tertantang dan ingin menjadi yang lebih baik dari siswa yang lainnya sehingga siswa akan berusaha untuk menyelesaikan soal dengan tepat dan cepat. Dengan adanya penghargaan yang berbeda disetiap siswa yang mampu menyelesaikan dengan cepat akan menjadikan tertantang dan termotivasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, akan dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Penerapan Model *Teams Games Tournament (Tgt)* Berbantuan Media Laci Kartu Soal Pada Siswa Kelas Iv Sd 6 Jekulo”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka permasalahan dalam penelitian tindakan kelas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media laci kartu soal materi keliling dan luas bangun datar di kelas IV Sd 6 Jekulo?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa belajar siswa kelas IV SD 6 Jekulo dalam mengikuti pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar melalui penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan laci kartu soal?
3. Bagaimanakah peningkatan keterampilan guru dalam proses pembelajaran menggunakan Model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Laci Kartu Soal materi Keliling dan Luas Bangun Datar siswa kelas IV SD 6 Jekulo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendiskripsikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media laci kartu soal pada pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar di kelas IV SD 6 Jekulo.
2. Mendiskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV SD 6 Jekulo dalam mengikuti pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar melalui penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan laci kartu soal
3. Mendiskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam proses pembelajaran menggunakan Model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Laci Kartu Soal materi Keliling dan Luas Bangun Datar siswa kelas IV SD 6 Jekulo.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian, hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan rujukan untuk penelitian berikutnya dan informasi dalam menjawab permasalahan

yang ada terutama permasalahan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran Matematika SD.

b. Bagi siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menerapkan belajar dan bermain dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media kartu soal.

c. Bagi Proghi,

Dengan hasil penelitian penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat menambahkan literasi dan referensi yang berkaitan dengan peningkatan pemecahan masalah matematis.

d. Bagi peneliti

Peneliti mendapatkan pengetahuan dan wawasan tentang kesesuaian model dengan materi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini berfokus membahas masalah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa dengan menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Laci Kartu Soal.
2. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD 6 Jekulo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus semester 2 tahun ajaran 2018/2019 dengan subjek penelitiannya siswa Kelas IV SD 6 Jekulo.
3. Materi yang diteliti adalah materi Keliling dan Luas Bangun Datar.

Kompetensi Inti :

- 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara (mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya) berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar :

3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

F. Definisi Operasional

Berikut definisi operasional sebagai batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini :

1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah salah satu kemampuan dalam matematika untuk menyelesaikan soal. Pemecahan masalah merupakan tujuan dari pelajaran matematika dan salah satu kompetensi yang harus dimiliki peserta didik setelah mempelajari matematika. Pada pemecahan masalah siswa akan diberi suatu permasalahan dan harus mampu menyelesaikan sesuai dengan cara yang tepat. Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang menuntut siswa untuk menalar dan memahami masalah yang diberikan. Selain itu dalam kemampuan pemecahan masalah siswa harus mampu teliti dan menyelesaikannya secara runtut. Dalam kemampuan pemecahan masalah terdapat 4 indikator, yaitu (1) Mampu mengetahui unsur yang diketahui, ditanyakan, (2)

Mampu merumuskan masalah matematis, (3) Mampu menerapkan cara untuk menyelesaikan masalah, (4) Mampu menjelaskan penyelesaian masalah.

2. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperative. Dalam proses pembelajaran TGT siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok. Pada model TGT ini akan melibatkan siswa tanpa perbedaan status, peran siswa sebagai tutor sebaya, dan dalam model TGT akan mengandung unsur permainan yang akan menjadikan siswa tertarik belajar dan nyaman dengan pembelajaran karena adanya permainan. Model *Teams Games Tournament* menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Sintaks dari model TGT, yaitu : (1) *Teams* dimana siswa akan dibagi menjadi berkelompok, (2) *Games* dalam pembelajaran siswa akan bermain yang membutuhkan kerja sama antar anggota kelompok (3) *Tournament* siswa akan bersaing secara sehat untuk mendapat skor terbanyak

3. Media Laci Kartu Soal

Media laci kartu soal digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemecahan masalah. Media ini berbentuk seperti lemari kecil yang mempunyai beberapa laci sebagai tempat menyimpan kartu-kartu soal. Bentuk media ini berkonsep seperti piramid, dimana bentuk piramid semakin keatas akan semakin lancip atau runcing, begitu pula dengan media ini. Soal yang terdapat dilaci, semakin keatas tingkat soal pemecahan masalah akan semakin meningkat atau semakin sulit, jadi jika siswa belum mampu menyelesaikan dengan benar tingkatan soal yang paling bawah, maka siswa tersebut belum mampu melanjutkan untuk menyelesaikan soal laci di atasnya. Setelah siswa mampu menyelesaikan soal sampai tingkatan teratas, siswa diperbolehkan mengambil bendera yang diatas sebagai tanda jika telah selesai menyelesaikan soal.

4. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas merupakan suatu kegiatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang bersifat fisik maupun mental dengan sikap yang aktif. Karena dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dan siswa. Agar tercipta suasana kelas yang aktif dan menyenangkan maka perlu adanya aktivitas siswa.

5. Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru merupakan keterampilan seorang guru dalam mengelola pembelajaran dalam kelas dari pembelajaran dimulai sampai pembelajaran berakhir. Dalam pembelajaran guru harus mampu mengatur pembelajaran agar berjalan dengan semestinya dan kondusif. Guru juga harus mampu menarik perhatian siswa agar lebih aktif sehingga terbentuk interaksi dan menjadikan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

