

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN 104241 SYAHMAD

Herlita Andriani Sitohang¹, Sukmawarti²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara A-Washliyah Medan

¹herlitaandrianisitohang@umnaw.ac.id, ²sukmawarti@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by snakes and ladders media on mathematics learning outcomes in fifth grade students of SDN 104241 Syahmad. This type of research is a quasi experimental design with a pretest-posttest control group. The data collection technique in this study was in the form of a written test. The population in this study were all fifth grade students at SDN 104241 Syahmad, totaling 51 people. The sample was taken using random sampling. The results showed that the average posttest score for the experimental group was 74.2 (good category) higher than the average posttest score for the control group, which was 61.2 (sufficient category). Based on the results of the t-test, the value of t count is 4.30 which is greater than t table, namely 1.67655 ($4.30 > 1.67655$). Based on the results of the t-test, it shows that there is a significant influence on the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by snakes and ladders media on the results of learning mathematics in the subject of time measurement in fifth grade students at SDN 104241 Syahmad in the 2022/2023 academic year.

Keywords: Learning Model, Teams Games Tournament, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SDN 104241 Syahmad. Jenis penelitian yang dilakukan adalah quasi eksperimental design dengan bentuk pretest-posttest control group. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes tertulis. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 104241 Syahmad yang berjumlah 51 orang dengan pengambilan sampel menggunakan random sampling. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen yaitu 74,2 (kategori baik) lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata posttest kelompok kontrol yaitu 61,2 (kategori cukup). Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai t_{hitung} 4,30 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 1,67655 ($4,30 > 1,67655$). Berdasarkan hasil uji-t tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika materi pengukuran waktu pada siswa kelas V SDN 104241 Syahmad tahun ajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Teams Games Tournament, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Menurut UU No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa dalam suatu proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang telah dirumuskan sebelumnya.

Pembelajaran menuntun adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa. Interaksi tersebut diperoleh dengan adanya sebuah aktivitas, dimana guru akan melakukan aktivitas tersebut yang membawa siswa ke arah tujuan pembelajaran (Lisa & Samsul: 2022) . Peran guru dalam proses pembelajaran di sekolah sangat dibutuhkan untuk membantu siswanya dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Seorang guru harus memberi perhatian lebih pada cara penyajian materi pembelajaran

supaya dapat ditangkap dengan baik oleh siswa, serta dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Demikian pula dalam mengajar matematika guru harus mampu mengabstraksikan obyek-obyek matematika dengan baik sehingga siswa dapat memahami obyek matematika yang diajarkan. Guru sebagai ujung tombak dalam keberhasilan pembelajaran matematika tentunya mempunyai peranan penting dalam mencerdaskan anak bangsa terutama dalam hal matematika harus memiliki strategi yang tepat untuk mengajarkan peserta didik, sehingga peserta didik mengerti dengan penjelasan guru.

Matematika merupakan salah satu ilmu bantu yang sangat penting dan berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika merupakan sarana berpikir untuk menumbuhkan pola pikir logis, sistematis, obyektif, kritis dan rasional yang harus dibina sejak pendidikan dasar. Oleh sebab itu matematika harus mampu menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan daya nalar siswa dan dapat menghasilkan kemampuan dalam mengaplikasikan

matematika untuk menghadapi tantangan hidup dalam memecahkan masalah. Pada dasarnya matematika dapat melatih logika, selain itu matematika juga dapat melatih untuk menganalisis suatu permasalahan. Obyek matematika bersifat abstrak, maka belajar matematika memerlukan daya nalar yang tinggi.

Namun faktanya pelajaran matematika cenderung masih menjadi pelajaran yang sulit bagi siswa. Banyak orang beranggapan bahwa matematika itu sulit terlebih kalau guru yang mengajarkannya memiliki sifat temperamental, itu hanya akan membuat siswa ketakutan dan tentunya tidak dapat menguasai pelajaran. Kurangnya keterampilan guru dalam menyampaikan materi membuat siswa semakin sulit mengerti dan mengerjakan soal. Sering terjadi ketidakseimbangan kemampuan belajar siswa di dalam kelas seperti, yang pandai makin pandai dan yang tidak mengerti akan seterusnya tidak mengerti. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai hal, cara guru mengajar turut serta mempengaruhi hasil belajar anak di

sekolah. Belajar tidak hanya sebagai penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita keinginan, dan harapan. Dikarenakan hal itu, gaya mengajar yang dapat melibatkan siswa belajar secara aktif dan kreatif diperlukan anak dapat mengerti materi pembelajaran dengan lebih baik sehingga proses pembelajaran bisa menjadi lebih baik lagi (Rusman, 2017: 129).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan bersama di SDN 104241 Syahmad, menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah dan belum tuntas. Hal ini dibuktikan dari hasil tes awal yang dilakukan peneliti untuk melihat kemampuan awal siswa. Hal ini dikarenakan cara penyajian materi pelajaran Matematika masih menggunakan model pembelajaran Konvensional (teacher centre). Proses pembelajaran banyak didominasi oleh metode ceramah dan hanya menjelaskan berdasarkan teori tapi tidak memanfaatkan media dan alat peraga untuk membuat siswa lebih mengerti dengan materi yang

diajarkan. Cara pembelajaran seperti itu ternyata kurang tepat dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya di kelas V SDN 104241 Syahmad.

Pada saat guru menyajikan materi melalui ceramah, peserta didik lebih banyak diam sambil mendengarkan ceramah guru dan lebih banyak bersikap pasif. Sebagian siswa juga terlihat tidak tertarik mendengarkan penjelasan guru karena kelas dikuasai oleh guru saja. Hanya 6-8 siswa saja yang aktif sedangkan siswa lainnya tidak memiliki inisiatif untuk bertanya pada guru maupun teman.

Penggunaan metode ceramah saat pembelajaran mengharuskan siswa untuk mengingat dan menghafal apa yang telah disampaikan oleh guru. Hal ini menjadikan peserta didik sulit untuk memahami materi secara keseluruhan. Sudah tentu apa yang diceramahkan guru sulit bertahan dalam ingatan peserta didik sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah melakukan perubahan pada model pembelajaran matematika dari yang biasanya menjadi pembelajaran yang

menyenangkan dan pusat pada siswa sehingga siswa dapat lebih aktif dalam menyelesaikan masalah matematis siswa. Sejalan dengan itu, perlu dicoba menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Upaya yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan di atas salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran berperan penting dalam mengisi kegiatan pembelajaran. Guru harus mengaitkan model-model pembelajaran pada materi yang diajarkan kepada siswa. Model pembelajaran yang akan diterapkan yaitu model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dianggap tepat untuk pembelajaran Matematika karena merupakan model pembelajaran yang menggunakan kerja sama tim untuk menyelesaikan soal. Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya

dan mengandung unsur permainan (Kurniasih dkk, 2016).

Dalam implementasinya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran. Hamalik dalam (Indriyani: 2019) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Tentu saja pemilihan media pembelajaran harus benar-benar menjadi pertimbangan baik dari segi kesesuaian materi pelajaran maupun dari segi karakteristik siswa. Salah satu karakteristik dari anak SD adalah bermain. Bagi anak bermain merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan. Permainan yang digunakan dapat diadopsi dari permainan sehari-hari yang sudah dikenal oleh siswa. Tentu saja permainan yang dimaksud bukan sembarang permainan. Dengan kata lain permainan yang digunakan haruslah memiliki nilai edukatif. Ada berbagai jenis permainan edukatif

yang dapat dijadikan media sebagai media pembelajaran. Salah satunya adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan kelompok yang melibatkan beberapa orang yang tidak dapat digunakan secara individu (Nopiani dkk, 2013).

Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Rifki Afandi dalam (Wati: 2021) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa. Rahina dalam (Wati: 2021) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan terhadap dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran Konvensional. Waktu dan bahan ajar yang digunakan sama, tetapi yang membedakan adalah cara dan model pembelajaran.

Kedua kelas sampel diberikan pretest dan selanjutnya pada kelas eksperimen dilakukan tindakan yaitu pengajaran materi pengukuran waktu dengan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga. Sebaliknya pada kelas kontrol diberikan perlakuan berupa pembelajaran Konvensional. Kemudian, setelah kedua kelas diberikan tindakan selanjutnya diadakan posttest. Desain dalam penelitian ini menggunakan pretest-posttest control group design (Sugiyono: 2017).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Desain penelitian ini menggunakan pretest-posttest control

group design. Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu model kooperatif tipe Team Games Tournament sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar siswa (Y) sebagai variabel terikat. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 51 siswa kelas V yang terdiri dari kelas V A sebanyak 26 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas V B sebanyak 25 siswa sebagai kelompok kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 3x pertemuan.

Pengambilan data penelitian dilaksanakan pada bulan Mei di SDN 104241 Syahmad, Kecamatan Lubuk Pakam pada semester Genap tahun ajaran 2022/2023. Data diambil dengan menggunakan 35 butir pertanyaan yang digunakan sebagai uji instrumen dan didapatkan sebanyak 20 butir pertanyaan valid dan reliabel yang akan dijadikan sebagai pertanyaan untuk pre-test dan post-test yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bentuk pertanyaan berupa pilihan

ganda dengan materi pengukuran waktu (Matematika).

Penelitian pada kelompok eksperimen menggunakan media ular tangga yang memiliki desain 6x6, pada beberapa kotak desain ular tangga terdapat pertanyaan mengenai pengukuran waktu yang harus dijawab oleh kelompok yang pionnya berhenti pada kotak tersebut. Jika benar, pion tersebut bisa melanjutkan langkahnya. Setelah permainan selesai, dilakukan evaluasi dan penarikan kesimpulan materi oleh guru.

Tabel 1 Perbandingan Data Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Data	Pretest		Posttest	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	80	80	90	80
Nilai Terendah	40	40	50	40
Rata-Rata	57,3	57,84	74,26	61,2
Median	55,5	54,66	72,25	62
Modus	54,9	51,38	81,7	61,9
N	26	25	26	25

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil nilai pretest dan posttest pada kedua kelompok terdapat perbedaan. Kelompok eksperimen mengalami kenaikan rata-rata skor dari 57,3 menjadi 74,26 (sebanyak 16,9) sedangkan kelompok kontrol mengalami rata-rata skor dari 57,84 menjadi 61,2 (sebanyak 3,36). Terdapat perbedaan jauh antara rata-

rata skor pada kedua kelompok sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yang berbeda.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa siswa yang berada pada kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih tinggi (25,5 %) daripada siswa yang berada pada kelas kontrol. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maulidina et al., 2018) yang menemukan bahwa metode pembelajaran TGT lebih efektif sebesar 47,22% daripada metode pembelajaran tanpa TGT. Hal tersebut dapat terjadi karena pada pembelajaran model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) siswa diajarkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitik, kreatif, kritis serta kemampuan untuk bekerjasama. Model kooperatif merupakan strategi pembelajaran dimana siswa diajarkan untuk berdiskusi, mengemukakan dan menanggapi pendapat yang disertai alasan, serta merangsang minat belajar siswa (Lutfiyani, 2019). Pernyataan tersebut sejalan dan mendukung data hasil penelitian ini, dimana rata-rata model pembelajaran TGT sebesar 74,2 sedangkan rata-rata pembelajaran model

konvensional sebesar 61,2 yang artinya terdapat perbedaan antara penggunaan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga dengan penggunaan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini juga menemukan hasil uji-t pada perhitungan skor posttest, dimana skor kelas pembelajaran TGT dan kelas pembelajaran konvensional menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hasil uji statistik t-test diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,30 > 1,67655$) yang artinya terdapat pengaruh signifikan antara menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maulidina et al., 2018) yang menemukan hasil bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,798 > 1,996$). Perbedaan perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menyebabkan hasil belajar siswa mengalami perbedaan pula, dimana model pembelajaran TGT dapat memberikan kontribusi peningkatan nilai lebih banyak pada

hasil belajar siswa (Maulidina et al., 2018).

Uraian diatas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara menggunakan metode pembelajaran model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga dengan model pembelajaran konvensional, hasil statistik penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada kelompok pembelajaran TGT lebih baik daripada hasil belajar pada kelompok pembelajaran konvensional. Berdasarkan hal tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 104241 Syahmad.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 104241 Syahmad. Hal ini dibuktikan dari perolehan hasil perhitungan uji

hipotesis posttest melalui uji-t pada taraf signifikansi 0,05 dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,30 > 1,67655$). Hasil ini diperkuat dengan perolehan rata-rata nilai siswa pada kelas pembelajaran Konvensional dengan nilai 61,2 sedangkan pada kelas pembelajaran Teams Games Tournament memperoleh nilai 74,3. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas kegiatan siswa pada pembelajaran Teams Games Tournament lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Indriyani, L. (2019, May). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 17-26).
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Surabaya: Kata Pena
- Lisa & Samsul. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Kartu Flash Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas IV SD Swasta Amalia Islamic School Medan Denai. *Jurnal pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*. 4(1), 37-48
- Lutfiyani, A. H. (2019). Keefektifan Model Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 142-149.
- Maulidina, Z., Nuriman, N., & Utama, F. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTs Terhadap Hasil Belajar Siswa. Universitas Ahmad Dahlan.
- Nopiani, N. M. E., Meter, I. G., & Wiarta, I. W. (2013). Model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD gugus VIII Sukawati. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1).
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.