

PENGARUH MODEL TGT BERBANTU MEDIA UTAMA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS V SD

Nur Azizah, Djoko Purnomo, dan Fine Reffiane

Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

Surel : Nura81624@gmail.com

Abstract: The Influence of Main Media Assisted TGT Model on Mathematics Learning Outcomes Observed from Class V Sd. Student Learning Activities. he purpose of this study (1) To determine whether there is a correlation between the perceptions of students on the TGT model assisted the media Utama, with the activity of learning in grade V. (2) To know whether there are differences in learning outcomes between students with high activity and low activity students This research uses quantitative approach with Quasi Experimental Design design. The result data showed that: (1) there was correlation between students' perceptions on Game Game Tournament model with the main media Utama to students learning activity of class V and based on regression test of influence 49,68%. (2) there is difference of mean of result of student learning which activity is high with result of student whose activity is low which is proved with result of t test calculation for $t_{count} = 2,15$ whereas $t_{table} = 2.09$ with significant level equal to 5%, so $t_{count} > t_{table}$ or $2.15 > 2.09$ thus H_a is accepted.

Keywords : Team Game Tournament, Learning Activity

Abstrak : Pengaruh Model TGT Berbantu Media Utama Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SD. Tujuan penelitian ini (1) Untuk mengetahui apakah ada korelasi antara persepsi siswa pada model TGT berbantu media utama, dengan aktivitas belajar siswa kelas V. (2) Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang aktivitasnya tinggi dengan siswa yang aktivitasnya rendah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Experimental Design. Data hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) terdapat kolerasi persepsi siswa pada model Team Game Tournament berbantu media utama terhadap aktivitas belajar siswa kelas V dan berdasarkan uji regresi pengaruhnya sebesar 49,68 %. (2) terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang aktivitasnya tinggi dengan hasil siswa yang aktivitasnya rendah yang dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t sebesar $t_{hitung} = 2,15$ sedangkan $t_{tabel} = 2,09$ dengan taraf signifikan sebesar 5%, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,15 > 2,09$ dengan demikian H_a diterima.

Kata Kunci : *Team Game Tournament*, Aktivitas Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan harus menumbuhkan berbagai kompetensi bagi peserta didik.

Menurut sistem Pendidikan Nasional (Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003) menyatakan bahwa 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. Sesuai dengan undang-undang tersebut proses pembelajaran yang mampu

mengembangkan potensi siswa adalah proses pembelajaran yang berbasis aktivitas di mana siswa berperan secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara saya dengan guru kelas V SDN 01 Wonotirto bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal latihan berupa pemecahan masalah matematika yaitu pecahan, masih banyak siswa mengalami kesulitan untuk mengerjakan. Hal itu dibuktikan dengan nilai UTS siswa pada mata pelajaran matematika, 11 siswa masih dibawah KKM dari 22 siswa dengan batas nilai KKM adalah 66. Hal itu tidak terlepas juga dari tugas seorang guru yang seharusnya dalam mengajarkan menggunakan model pembelajaran yang kreatif sehingga menumbuhkan aktivitas yang tinggi bagi peserta didik untuk belajar lebih sungguh-sungguh. Pembelajaran yang konvensional ini mengakibatkan siswa kurang aktif, dalam proses pembelajarn banyak siswa yang hanya mengikuti pembelajaran dengan mendengarkan dan mengerjakan saja tanpa adanya kegiatan siswa untuk bertanya maupun mengutarakan pendapatnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran, yaitu dengan membuat pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan itu dihasilkan dari guru yang menggunkan model pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan bantuan dari media yang menarik.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui permasalahan yang telah dijabarkan. Sehingga peneliti menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menggunakan model

pembelajaran kooperatif. Menurut Taniredja (2014: 55) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Dalam pembelajaran kooperatif ini dikenal dengan pembelajaran secara kelompok. Jadi dalam pembelajarannya siswa tidak merasa bosan, siswa juga menjadi lebih aktif. Model pembelajaran penelitian yang dipilih adalah model *Team Game Tournament* berbantu media utama (Ular Tangga Matematika). Alasan peneliti memilih media ini karena dalam kelas kooperatif *team game tournament* siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya. jadi siswa lebih aktif dalam pembelajaran, rasa percaya diri siswa lebih tinggi, motivasi belajar siswa bertambah, pemahaman belajar lebih mendalam terhadap pokok bahasan.

Media utama merupakan kepanjangan dari media Ular Tangga Matematika. Media ini merupakan media yang sering dimainkan oleh anak-anak khususnya anak-anak sekolah dasar. Menurut Husna (2009: 145) menyatakan bahwa ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Papan ular tangganya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.

Media utama yang digunakan dalam penelitian ini terbuat dari pamflet yang bergambar papan kotak berwarna dilengkapi dengan gamabr ular dan tangga dengan jumlah kotak 30.

Adapun komponen pada media UTAMA (Ular Tangga Matematika).

1. Papan Utama yaitu papan kayu yang berbentuk persegi dengan dengan ukuran 40 cm x 40 cm;
2. Terdapat satu dadu untuk menentukan berapa langkah bidak tersebut harus berjalan;
3. Bidak, berupa patung kecil simbol pemain;
4. Papan kartu, papan berupa kotak yang bersusun yang didalamnya berisi soal materi pecahan.

Cara memainkan media ular tangga matematika ini adalah sebagai berikut:

1. Setiap kelompok menyetorkan 3 anak untuk bermain;
2. 1 anak bertugas menjalankan bidak dan 2 anak bertugas menjawab pertanyaan yang ada pada papan soal;
3. Jika dadu berhenti pada kotak tangga maka ia harus naik, sedangkan jika berhenti pada kotak ular maka ia harus turun;
4. Dalam penentuan pemain pertama, pemain kedua, pemain ketiga dan pemain keempat ditentukan melalui "hom pim pah";
5. Pada gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat melangkah bidak beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu;
6. Semua pemain mulai dari petak no.1;
7. 1 pertanyaan bernilai 10 poin;
8. Bagi mereka yang menjawab soal dengan salah maka ia akan mendapatkan *punishment* berupa pengurangan poin 10 dan dia harus mundur 1 langkah dan tidak boleh melempar dadu kembali;
9. Pemenang dari permainan adalah pemenang yang mendapatkan poin tertinggi.

METODE

Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN 01 Wonotirto tahun ajaran 2017/2018. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas V yang mana kelas V berjumlah 22 siswa terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 8 siswa putri. Dalam penelitian ini terdapat variabel x dan variabel Y. Variabel X adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan timbulnya variabel independen (variabel Y). Variabel X dalam penelitian ini adalah model *Team Game Tournamen* dengan bantuan media ular tangga matematika. Variabel bebas ini akan diketahui seberapa besar pengaruh dan manfaat terhadap variabel terikat (variabel Y) yaitu aktivitas belajar siswa. Variabel Y adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah hasil belajar siswa ditinjau dari aktivitas belajar siswa pada materi pecahan kelas V di SDN 01 Wonotirto. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian eksperimental *Quasi experimental Design*. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling non probability sampling yaitu dengan teknik sampling jenuh. Alasan peneliti menggunakan teknik sampling jenuh karena semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda. Hasil perhitungan uji validitas kolerasi *product moment* dari 40 soal pilihan ganda paket A dan paket B dengan hasil

untuk paket A terdapat 30 soal yang valid dan 10 soal yang tidak valid dan untuk paket B terdapat 28 soal valid dan 12 soal tidak valid. Hasil dari uji reliabel yang dihitung menunjukkan bahwa soal yang disusun merupakan soal dengan kriteria sangat tinggi. Pada perhitungan taraf kesukaran instrumen uji coba soal, soal yang dipakai dalam penelitian adalah pada paket A terdapat 13 soal dengan taraf kesukaran mudah, 8 soal mudah dan 8 soal dengan taraf kesukaran sukar. Sedangkan pada paket B terdapat 10 soal dengan taraf kesukaran mudah, 10 soal dengan taraf kesukaran mudah dan 8 soal dengan taraf kesukaran sukar. Untuk daya pembeda pada soal paket A terdapat 6 soal golongan baik sekali, 6 soal tergolong baik, 9 soal tergolong cukup dan 9 soal tergolong jelek. Sedangkan pada paket soal B terdapat 6 soal tergolong baik sekali, 20 soal tergolong baik, 8 soal tergolong cukup dan 6 soal tergolong jelek. Berdasarkan hasil analisis uji coba instrumen dapat disimpulkan bahwa soal yang digunakan sebagai *post test* sebanyak 40 soal dari gabungan antara soal paket A dengan soal paket B. Pengambilan soal tersebut dengan mempertimbangkan validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dari data nilai *awal (UTS)* dan nilai akhir (*post-tet*) untuk materi pecahan mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel. Nilai Hasil Belajar UTS dan *Posttest*

| Jenis Tes | Nilai Tertinggi | Nilai Terendah | Rata-Rata |
|-------------|-----------------|----------------|-----------|
| Nilai Awal | 70 | 35 | 56,4 |
| Nilai Akhir | 9,25 | 6,25 | 79,5 |

Berdasarkan tabel tersebut hasil belajar sebelum perlakuan yaitu pada nilai awal menunjukkan rata-rata sebesar 56,4 terdapat 11 siswa yang belum mencapai KKM dan 11 siswa sudah mencapai KKM. Sedangkan hasil dari peningkatan hasil belajar sesudah perlakuan yaitu pada nilai akhir menunjukkan rata-rata sebesar 79,55 terdapat 20 siswa sudah mencapai KKM dan 2 siswa yang belum mencapai KKM.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dari nilai awal sebelum perlakuan dengan nilai akhir sesudah diberikan perlakuan dengan model *Team Game Tournament* berbantu media Utama. Kenaikan hasil belajar mata pelajaran Matematika siswa kelas V tersebut ditandai dengan nilai rata-rata tes akhir lebih besar dari pada tes awalyaitu $79,5 > 56,4$. Sedangkan untuk perbedaan nilai *posttest* berdasarkan aktivitasnya sebagai berikut:

Tabel. Nilai *Posttest* Berdasarkan Aktivitasnya

| Jenis Aktivitas | Nilai Tertinggi | Nilai Terendah |
|------------------|-----------------|----------------|
| Aktivitas Tinggi | 93 | 67 |
| Aktivitas Rendah | 63 | 50 |

Berdasarkan tabel diatas hasil belajar yang didapatkan dari soal *posttest* menunjukkan nilai tertinggi 93 untuk siswa yang aktivitasnya tinggi sedangkan untuk siswa yang aktivitasnya rendah sebesar 63. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang didapat oleh siswa yang aktivitasnya tinggi dengan siswa yang aktivitasnya rendah yang merupakan nilai kognitif. Sedangkan

untuk mengetahui nilai afektif dan psikomotorik maka digunakan lembar observasi siswa berdasarkan lembar observasi yang dilakukan selama 3 hari berturut-turut.

Berikut tabel lembar observasi aktivitas siswa selama pertama penelitian hingga akhir penelitian:

Tabel. Data Nilai Afektif dan Psikomotor (Observasi)

| Pertemuan ke | Nilai Tertinggi | Nilai Terendah | Rata-rata |
|-----------------------|-----------------|----------------|-----------|
| 1 | 95 | 45 | 69,7 |
| 2 | 90 | 55 | 68,8 |
| 3 | 95 | 50 | 69,5 |
| Total Ratarata | | | 69,3 |

Dari tabel diatas bahwa hasil observasi yang dilakukan guna untuk mengetahui siswa yang aktivitasnya tinggi dengan siswa yang aktivitasnya rendah dengan melihat aspek afektif dan psikomotornya. Berdasarkan tabel tersebut tampak perbedaan antara aktivitas siswa dari hari ke 1, 2, 3 siswa kelas V SDN 01 Wonotirto.

Hasil penelitian untuk mengukur adanya hubungan antara persepsi siswa dengan model *team game tournament* berbantu media utama digunakan rumus uji kolerasi dengan hipotesis sebagai berikut :

H_a : Ada kolerasi antara persepsi siswa pada model *Team game tournament* berbantu media Utama, dengan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 01 Wonotirto
 H_0 : Tidak ada kolerasi antara persepsi siswa pada model *Team game tournament* berbantu media Utama, dengan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 01 Wonotirto.

Berdasarkan perhitungan uji kolerasi didapat data sebagai berikut:

Tabel. Korelasi Persepsi Siswa dengan Aktivitas Belajar

| N | α | r_{hitung} | r_{tabel} |
|----|----------|--------------|-------------|
| 22 | 5% | 0,705 | 0,423 |

Berdasarkan tabel diatas diperoleh r_{hitung} = dengan r_{tabel} = taraf signifikan α =5% dengan $n=22$, sehingga diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,705 > 0,423$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada korelasi antara persepsi siswa pada pembelajaran dengan model *Team Game Tournament* berbantu media utama dengan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 01 Wonotirto. Selanjutnya dilakukan uji regresi linier sederhana pada uji ini digunakan untuk menguji pengaruh model *Team Game Tournament* berbantu media utama dengan aktivitas belajar siswa. Dari hasil perhitungangan uji regresi linier sederhana didapat persamaan regresinya adalah $\check{Y} = 2,58 + 0,964X$, artinya bahwa setiap perubahan persepsi (X) siswa satu satuan maka nilai aktivitas (Y) siswa akan bertambah sebesar 0,964. Serta diperoleh dari koefisien determinasi sebesar 49,68% yang artinya pengaruh persepsi siswa pada model *Team Game Tournament* berbantu media utama terhadap aktivitas belajar matematika siswa sebesar 49,68% dan 50,32% dipengaruhi oleh faktor lain.

Hasil penelitian untuk mengukur perbedaan hasil belajar antara siswa yang aktivitasnya tinggi dengan siswa yang aktivitasnya rendah menggunakan uji-t dengan hipotesis sebagai berikut:

H_a : Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang aktivitasnya tinggi dengan siswa yang aktivitasnya rendah setelah mendapatkan model *Team Game Tournament*.

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang aktivitasnya tinggi dengan siswa yang aktivitasnya rendah setelah mendapatkan model *Team Game Tournament*.

Berdasarkan perhitungan uji t dihasilkan data sebagai berikut:

Tabel. Uji t Hasil Belajar Siswa antara Aktivitas Tinggi dan Rendah

| t-hitung | t-tabel | Kesimpulan |
|----------|---------|---|
| 2,15 | 2,09 | Ada perbedaan hasil belajar siswa yang aktivitasnya tinggi dengan siswa yang aktivitasnya rendah. |

Dari tabel diatas sehingga hasil uji $t_{tabel} > t_{hitung}$ yaitu $2,15 > 2,09$ H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang aktivitasnya tinggi dengan siswa yang aktivitasnya rendah setelah mendapatkan model *Team Game Tournament*.

Model *Team Game Tournament* berbantu media utama dikatakan dapat mencapai ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran matematika tentang pecahan kelas V SDN 01 Wonotirto apabila nilai rata-rata hasil belajar siswa sekurang-kurangnya mencapai 66% dari jumlah yang mendapat nilai diatas KKM 66. Pengaruh pembelajaran dapat diketahui dengan menggunakan kriteria ketuntasan belajar dengan menggunakan uji t satu sampel.

Hipotesisnya:

$H_0 : \mu < 66$ (Hasil belajar matematika kelas V SDN 01 Wonotirto tidak tuntas)

$H_0 : \mu \geq 66$ (Hasil belajar matematika kelas V SDN 01 Wonotirto tuntas)

Berdasarkan perhitungan uji satu sampel diperoleh data sebagai berikut:

Tabel. Uji Satu Sampel

| T_{hitung} | T_{tabel} | Kesimpulan |
|--------------|-------------|---|
| 7,406 | 1,721 | Hasil belajar matematika kelas V SDN 01 Wonotirto tuntas. |

Berdasarkan tabel diatas diperoleh $t_{hitung} = 7,406$ dan $t_{tabel} = 1,721$ taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan $db = 21$, sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 7,406 > 1,721$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga kesimpulannya bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 01 Wonotirto tuntas. Dapat disimpulkan bahwa model *Team Game Tournament* berbantu media utama terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari aktivitas belajar siswa kelas V SDN 01 Wonotirto.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori belajar bruner, teori yang disebut dengan *Free discovery learning*. Teori ini menjelaskan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu aturan (termasuk konsep, teori, definisi, dan sebagainya). Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Game Tournament* berbantu media ular tangga matematika siswa berlatih untuk bekerja sama menyelesaikan permasalahannya secara kelompok khususnya materi pecahan. Kemudian siswa belajar sambil bermain dengan menggunakan permainan ular tangga matematika. Dalam permainan ular tangga siswa dibagi menjadi 4 kelompok kemudian mereka bersaing menjalankan bidak permainan yang mana setiap kotak nomor memiliki sebuah tantangan berupa soal yang ada. Dengan model *team game tournament*

siswa menjadi aktif dan melatih kerjasama siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan bahwa model *Team Game Tournament* berbantu media utama terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari aktivitas belajar siswa kelas V SDN 01 Wonotirto, dengan rincian sebagai berikut: (1) Pada hasil uji korelasi *product moment* diperoleh hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,733 > 0,423$ menunjukkan bahwa adanya korelasi antara persepsi siswa pada model *Team Game Tournament* berbantu utama dengan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 01 Wonotirto. (2) Pada hasil uji t diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,15 > 2,09$ H_a diterima yang menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang aktivitasnya tinggi dengan siswa yang aktivitasnya rendah setelah mendapat pembelajaran model *Team Game Tournament* berbantu media utama.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, agar proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang maksimal maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut: (1) Bagi guru dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Team Game Tournament* berbantu Utama diharapkan mampu sebagai fasilitator, motivator, dalam pembelajaran agar dalam pembelajaran siswa merasa semangat dan tidak merasa bosan. Selain itu guru juga harus lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa agar hasil belajar siswa lebih baik. (2) Bagi pembaca, model pembelajaran

Team Game Tournament berbantu media utama yang direkomendasikan oleh penulis agar tetap dapat diterapkan pada pembelajaran karena model pembelajaran ini dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dimana siswa dapat belajar secara kelompok, bertukar pendapat dan dapat belajar sambil bermain dengan temannya dengan kelompok yang menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perasada.
- Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk kreativitas, Ketangkasan dan Keakraban*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Taja Grafindo Persada.
- Sri Wilujeng. 2013. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Team Game Tournament (TGT)*. Jurnal Education Elementary. Vol 2 No.1.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Taniredja Tukiran, dkk. 2014. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.

