

**KEEFEKTIFAN MEDIA KADOR PADA PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA KELAS 3 SD**

Farida Mushthofaiyyah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas PGRI Semarang

Surel : mushthofaiyyahfarida@gmail.com

Abstract : Keeping Effect Of Medium Media On Learning Teams Games Tournament To Learning Result Mathematics Class 3 SD. The purpose of research to determine the effectiveness of Media Kador (Doraemon Bag) on the model teams games tournament students class III SD Negeri 03 Sepakung seen from student cognitive learning outcomes. Data analysis was obtained from test result, documentation and interview. The results showed that there was an increase in student learning outcomes that can be seen based on pretest and posttest results. The average pretest obtained by students is 49.23 with the highest score of 83 and the lowest value of 22. While the average posttest score obtained is 70.23 with the highest value of 87 and the lowest value of 61. It has been proven in testing the hypothesis, which stated that the value of t_{count} is greater than t_{table} ($17,325 > 1,708$) which means H_0 is rejected and H_a accepted.

Keywords : Kador, Teams Games Tournament Model, Test Score

Abstrak : Keefektifan Media Kador Pada Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 3 SD. Tujuan penelitian untuk mengetahui keefektifan Media Kador (Kantong Doraemon) pada model *teams games tournament* siswa kelas III SD Negeri 03 Sepakung dilihat dari hasil belajar kognitif siswa. Analisis data diperoleh dari hasil tes, dokumentasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah dilakukan. Rata-rata *pretest* yang diperoleh siswa sebesar 49,23 dengan nilai tertinggi 83 dan nilai terendah 22. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh sebesar 70,23 dengan nilai tertinggi 87 dan nilai terendah 61. Hal tersebut telah dibuktikan dalam pengujian hipotesis, yang menyatakan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} ($17,325 > 1,708$) yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci : Kador, Model *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting bagi setiap individu. Karena melalui pendidikan setiap individu dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu, berbagai cara dan usaha dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi berbagai masalah yang timbul agar tercapainya tujuan pendidikan.

Pendidikan Nasional memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam pembangunan sebagai tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem

Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (YME), berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dari tujuan

pendidikan yang telah dijelaskan di atas maka pendidikan khususnya tingkat sekolah dasar yaitu menciptakan siswa yang cerdas, berpengetahuan, berkepribadian baik maupun mempunyai keterampilan untuk hidup mandiri. Dalam hal ini banyak sekali mata pelajaran yang ada dalam sekolah dasar yang diajarkan salah satunya yaitu pelajaran matematika. Mata pelajaran perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Pembelajaran matematika khususnya pada materi mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar sederhana. Materi tersebut mempunyai tujuan yaitu dengan belajar materi tersebut siswa mampu mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat-sifatnya.

Fakta dari tujuan yang tertera diatas itu belum semua tercapai, hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara yang telah dilakukan di SDN 03 Sepakung pada tanggal 23 Oktober 2017 bahwa proses pembelajaran guru dalam mengajarkan matematika hanya menggunakan model ceramah, menurut guru kelas 3 mengajar dengan model ceramah lebih efisien waktu dan tidak rumit. Dan juga guru hanya menggunakan sumber belajar dari buku paket yang ada karena kondisi sekolah yang terletak di daerah pedesaan yang tidak memungkinkan untuk guru memperoleh sumber belajar yang bervariasi. Hasil wawancara

menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami sifat-sifat bangun datar sederhana. Data menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang masih rendah. Tujuan yang belum tercapai tersebut dapat diperbaiki dengan menggunakan suatu proses pembelajaran yang lebih membuat siswa aktif sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan. Adapun proses pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif antara lain penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran yang dapat digunakan guru sangat beragam. Semua hal dapat dijadikan media pembelajaran seperti halnya mata pelajaran Matematika, pada materi mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar, guru dapat menggunakan kador (Kantong Doraemon) untuk dijadikan suatu media pembelajaran. Dinamakan kador karena dalam penggunaannya menggunakan media kantong untuk mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar sederhana dimana terdapat 6 kantong, yang digunakan untuk meletakkan kartu sifat-sifat bangun datar.

Bukan hanya media saja yang akan menjadikan suatu pembelajaran lebih aktif dengan hasil yang baik. Terdapat suatu model dalam proses pembelajaran berlangsung, dalam hal ini ada beberapa pendapat ahli mengenai model pembelajaran model pembelajaran merupakan cara atau teknik penyajian materi yang digunakan pendidik dalam dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Saco (dalam Rusman, 2014: 224), dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan

dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselengi dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok.

METODE

Penelitian ini adalah metode eksperimen yang termasuk dalam metode kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs (nondesaigns)* dengan bentuk *One Grup Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2015: 110). Metode pengumpulan data meliputi:

Tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2013: 193). Metode tes yang digunakan untuk memperoleh nilai hasil belajar matematika dengan instrumen berupa soal-soal tes terdiri dari butir-butir tes. Tes tersebut adalah jenis tes tertulis dengan bentuk pilihan ganda yang akan diberikan kepada siswa.

Dokumentasi. Dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis (Arikunto, 2013: 201). Teknik ini guna mengetahui kondisi awal populasi penelitian, yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu dokumentasi tentang daftar nama siswa, jumlah siswa dan daftar nilai awal siswa. Nilai dalam dokumen ini yaitu diperoleh dari nilai UTS siswa.

Wawancara. Menurut Sugiyono (2015: 194) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/ kecil.

Analisis data dalam suatu penelitian merupakan bagian yang sangat penting, karena dengan adanya analisis data masalah dalam penelitian tersebut dapat diketahui jawabannya. Dalam langkah memilih pendekatan penelitian, telah dikemukakan beberapa desain penelitian diantaranya telah disertai rumus atau analisis datanya. Untuk menganalisis, hasil penelitian yang menggunakan *Pre-Experimental Designs (nondesaigns)* dengan bentuk *One Grup Pretest-Posttest Design*. Data yang didapat dalam penelitian ini berupa angka-angka yang di dapatkan dari *posttest*. Pada analisis dilakukan uji normalitas dan uji t.

PEMBAHASAN

Data penelitian diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa. Nilai *Pretest* dan *Posttest* dinyatakan tuntas jika memenuhi KKM yang berlaku pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 03 Sepakung yaitu 60. Berikut ini adalah hasil data yang diperoleh pada penelitian dengan teknik *Pretest* dan *Posttest*.

Tabel. Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif

Keterangan	Hasil belajar	
	Pretest	Posttest
Jumlah siswa	13	
Siswa tuntas	3	13
Siswa tidak tuntas	10	0
Nilai tertinggi	83	87
Nilai terendah	22	61
Rata-rata	49,23	70,23
Presentase kenaikan	21 %	

Berdasarkan tabel diatas terdapat perbedaan antara nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata kelas dan jumlah siswa yang tuntas pada saat *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* diperoleh nilai terendah 22 dan tertinggi 83 sedangkan nilai *posttest* diperoleh nilai terendah 61 dan tertinggi 87. Nilai rata-rata *pretest* atau sebelum di beri perlakuan sebesar 49,23 setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media kador (Kantong Doraemon) pada model *Teams Games Tournament* nilai rata-rata *posttest* siswa yaitu 70,23. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan antara *pretest* dan *posttest* yang sebelum diberikan perlakuan dengan nilai *posttest* yang sudah diberikan perlakuan dengan menggunakan Media Kador (Kantong Doraemon) pada model *Teams Games Tournament*. Berdasarkan tabel diatas terdapat perbedaan antara nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata kelas dan jumlah siswa yang tuntas pada saat *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* diperoleh nilai terendah 22 dan tertinggi 83 sedangkan nilai *posttest* diperoleh nilai terendah 61 dan tertinggi 87. Nilai rata-rata *pretest* atau sebelum di beri perlakuan sebesar 49,23 setelah

diberikan perlakuan dengan menggunakan media kador (Kantong Doraemon) pada model *Teams Games Tournament* nilai rata-rata *posttest* siswa yaitu 70,23. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan antara *pretest* dan *posttest* yang sebelum diberikan perlakuan dengan nilai *posttest* yang sudah diberikan perlakuan dengan menggunakan Media Kador (Kantong Doraemon) pada model *Teams Games Tournament*.

Uji normalitas awal digunakan untuk mengetahui apakah nilai pretest berasal dari sampel yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus Lilliefors dengan ketentuan bahwa kelompok berdistribusi normal jika memenuhi kriteria $L_0 < L_{tabel}$ yang diukur pada taraf signifikan 0,05. Hasil perhitungan uji normalitas awal dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel. Data Normalitas Awal (*Pretest*)

Nilai	L_0	L_{tabel}	Keterangan
Pretest	0,139	0,23	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel diatas normalitas data awal diperoleh taraf signifikan 5% dengan L_0 0,1391 $< L_{tabel}$ 0,232. Maka H_a diterima, sehingga sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Uji normalitas akhir digunakan untuk mengetahui apakah nilai Posttest berasal dari sampel yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus Lilliefors dengan ketentuan bahwa kelompok berdistribusi normal jika memenuhi kriteria $L_0 < L_{tabel}$ yang diukur pada taraf signifikan 0,05. Hasil perhitungan uji normalitas akhir dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel. Data Normalitas Akhir
(*Posttest*)

Nilai	L_0	L_{tabel}	Keterangan
<i>Posttest</i>	0,178231	0,232	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel diatas hasil perhitungan nilai *Posttest* dengan jumlah n sebanyak 13 dan taraf signifikan 0,05 diperoleh L_{tabel} sebesar 0,232. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,178231 < 0,232$ maka H_0 diterima. Artinya dapat disimpulkan bahwa sampel berdistribusi normal.

Setelah melakukan pengujian persyaratan analisis data dan diketahui bahwa data tersebut berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan teknik uji-t yang digunakan untuk menguji apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan perlakuan dilihat berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*.

Taraf keberterimaan hipotesis diuji dengan taraf signifikan 5%. Apabila nilai t_{hitung} lebih kecil dari pada nilai t_{tabel} pada tingkat signifikan 5% maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Akan tetapi, apabila nilai t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} pada tingkat signifikan 5% maka terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Perhitungan hasil uji-t dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel. Perhitungan Uji-t

Responden	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
13	4,91	1,708	H_0 ditolak

Berdasarkan Tabel diatas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar pada dari t_{tabel} maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dengan nilai *posttest*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 03 Sepakung Banyubiru, ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika setelah menggunakan Media Kador (Kantong Doraemon) pada model *Teams Games Tournament* dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut telah dibuktikan dalam pengujian hipotesis, yang menyatakan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} ($17,325 > 1,708$) yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Kador (Kantong Doraemon) pada model *Teams Games Tournament* dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan Media Kador (Kantong Doraemon) pada model *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Setelah dilakukan analisis data dari awal sampai akhir penelitian dapat disimpulkan bahwa Media Kador (Kantong Doraemon) pada model *Teams Games Tournament* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar sederhana kelas III Sekolah Dasar. Rata-rata hasil belajar siswa berdasarkan *pretest* 49,23 dan diperoleh rata-rata *posttest* sebesar 70,23. Jika diubah menjadi bentuk persentase jumlah siswa yang mencapai KKM pada *pretest* sebesar 23%, sedangkan berdasarkan hasil *posttest*

jumlah siswa yang mencapai KKM sebesar 100%. Dengan demikian tujuan penelitian telah tercapai dan hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan hasil belajar siswa yang memenuhi KKM melebihi 85%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa Media Kador (Kantong Doraemon) pada model *Teams Games Tournament* efektif terhadap hasil belajar siswa aspek kognitif pada materi bangun datar sederhana kelas III SD Negeri 03 Sepakung. Hal tersebut diperkuat dengan peningkatan rata-rata nilai hasil belajar aspek kognitif pada nilai pretest adalah 49,23 dan nilai rata-rata posttest 70,23, persentase kenaikan hasil belajar adalah 21%. Berdasarkan uji statistik diperoleh $t_{hitung} (17,325) > t_{tabel} (1,708)$ maka H_0 diterima, maka hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa berbeda. Artinya Media Kador (Kantong Doraemon) pada model *Teams Games Tournament* efektif terhadap hasil belajar siswa aspek kognitif pada materi bangun datar sederhana kelas III SD Negeri 03 Sepakung.

Meningkatnya hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa pemberian Media Kador (Kantong Doraemon) pada model *Teams Games Tournament* yang ditunjukkan dari hasil nilai rata-rata pretest dan posttest penelitian ini dapat dikatakan berhasil, karena nilai semua siswa terjadi peningkatan dan semua nilai siswa sudah memenuhi KKM yang ditentukan sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Paragonatama Jaya.
- Rusman, 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. <http://www.uusisdiknas.com/>.