

MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERPENGARUH TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD GUGUS VIII SUKAWATI

Ni Md. Erlin Nopiani¹, I Gd. Meter², I Wyn. Wiarta³

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: erlinnopiani.made@yahoo.com¹, gedemeter@gmail.com²,
wayan.wiarta@yahoo.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Gugus VIII Sukawati tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD Gugus VIII Sukawati, sebanyak 189 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini sebanyak 61 siswa yang terdiri dari seluruh siswa kelas IV SDN 1 Singapadu Tengah sebagai kelompok eksperimen dan seluruh siswa kelas IV SDN 2 Singapadu Tengah sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis uji-t. Berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.49 > 2.01$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Gugus VIII Sukawati tahun ajaran 2012/2013. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh oleh masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi daripada kelompok kontrol ($78.10 > 60.06$). Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Gugus VIII Sukawati tahun pelajaran 2012/2013.

Kata kunci : TGT berbantuan media permainan ular tangga, hasil belajar matematika

Abstract

This study aims to determine the significant differences in mathematic learning result among students who were taught with TGT learning model by snakes and ladders games versus the students taught conventionally in fourth grade students at SD Gugus VIII Sukawati in academic year 2012/2013. This study was quasi experimental research with nonequivalent control group design. The population in this study was the fourth grade students of SD Gugus VIII Sukawati, with 189 students. The sample in this study were 61 students, which consisted was the fourth grade students of SDN 1 Singapadu Tengah as a experiment group and the fourth grade students of SDN 2 Singapadu Tengah as a control group. Data collection was done by the testing method. Data were analyzed using t-test. Based on the result of t-test was found $t_{obs} > t_{tab}$ ($4.49 > 2.01$) (t_{obs} was bigger than t_{tab}). So H_0 was rejected and H_a was accepted. So that it can be concluded that there were the significant differences in mathematic outcomes among students who are taught with TGT learning model by snakes and ladders games versus the students taught conventionally in fourth grade students SD Gugus VIII Sukawati in academic year 2012/2013. The difference can be seen from the average scores obtained by each group. The experimental group obtained higher average

scores than the control group (78.10 > 60.06). It proves that the application of TGT learning model by snakes and ladder games make the influence in mathematic learning result of the fourth grade students of SD Gugus VIII Sukawati in academic year 2012/2013.

Key words : TGT by snakes and ladder games media, mathematic learning result.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang diajarkan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah, bahkan sampai di perguruan tinggi. Hal ini disebabkan karena matematika diperlukan dalam berbagai aktivitas kehidupan, memecahkan masalah sehari-hari, serta membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir. Menurut Daryanto dan Raharjo (2012:240) "matematika diberikan kepada semua peserta didik untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama." Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Pada dasarnya pembelajaran matematika di sekolah memiliki tujuan tertentu. Aisyah (2007:1-5) memaparkan bahwa tujuan dibelajarkannya matematika di sekolah, khususnya di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidiyah (MI) agar siswa memiliki kemampuan: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (5)

memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Mengingat begitu pentingnya peranan matematika seperti yang telah diuraikan di atas, sudah seharusnya mata pelajaran matematika menjadi perhatian khusus dalam bidang pendidikan khususnya di SD. Hal ini disebabkan karena, pendidikan matematika di SD akan menjadi dasar pada pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di SD perlu diarahkan kepada pembentukan pondasi yang kokoh dalam artian pembentukan konsep dasar yang kuat pada diri siswa sehingga siswa siap untuk mempelajari materi selanjutnya pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru memiliki peranan utama untuk mengelola pembelajaran. Japa (2011:2) memaparkan bahwa "dalam pembelajaran matematika, guru harus dapat menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang (si pelajar) melaksanakan kegiatan belajar matematika." Hal ini berarti pembelajaran yang berlangsung haruslah berpusat pada siswa. Siswa diberikan kesempatan untuk mengaktualisasikan diri dan mengembangkan seluruh kemampuan yang ada pada dirinya khususnya kemampuan untuk berpikir serta kemampuan bekerja sama. Sehingga tujuan dari pembelajaran matematika dapat tercapai.

Namun, praktik pendidikan di lapangan belum sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan di SD Gugus VIII Sukawati, yang menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang berlangsung masih didominasi oleh pembelajaran konvensional berupa strategi ekspositori atau

ceramah. Menurut Suyatno (2009:60), “metode konvensional berupa ceramah, memusatkan perhatian siswa sepenuhnya kepada guru sehingga yang aktif di sini hanya guru. Adapun siswa hanya tunduk mendengarkan penjelasan yang dipaparkan oleh guru.” Hal senada juga dikemukakan oleh Sanjaya (2011:179) yang menyatakan bahwa “strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.”

Dalam pembelajaran ini, guru berperan aktif untuk menyampaikan materi pembelajaran dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya. Pembelajaran seperti ini tentu saja tidak dapat mengembangkan kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa setelah memperoleh pengalaman belajar matematika yaitu kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.

Fenomena-fenomena di atas, disikapi sebagai suatu bentuk kesenjangan yang terjadi dalam pembelajaran matematika. Lebih jauh hal ini dapat dipandang sebagai suatu masalah yang harus segera dicarikan solusinya. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah pemilihan variasi pendekatan, strategi ataupun model pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pembelajaran matematika hendaknya dapat memfasilitasi siswa belajar dalam suasana yang aktif dengan adanya interaksi siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan interaksi dan berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Menurut Trianto (2010:58) “pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa pengalaman sikap

kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya.” Dengan model ini siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kreatif, dan kritis serta kemampuan untuk bekerjasama. Siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus seperti: berdiskusi, mengemukakan pendapat disertai alasan, menanggapi pendapat orang lain, mengevaluasi pendapat orang lain serta mampu membuat keputusan yang tepat.

Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe, salah satunya adalah TGT. Menurut Komalasari (2010:67) “model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.” Dalam model ini siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang heterogen, setelah siswa belajar dalam kelompoknya, masing-masing perwakilan anggota kelompok yang setingkat kemampuannya akan dipertemukan untuk memainkan sebuah turnamen yang dikenal dengan “*tournaments table*” yang diadakan tiap akhir unit pokok bahasan atau akhir pekan. Skor yang didapat akan memberikan kontribusi rata-rata skor kelompok. Adanya turnamen akademik yang terdapat pada model pembelajaran kooperatif tipe ini adalah ciri yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik terutama bagi siswa usia sekolah dasar.

Langkah-langkah pembelajaran TGT secara runtut terdiri dari lima komponen. Menurut Slavin (dalam Taniredja, dkk, 2011) kelima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu: (1) penyajian kelas (*class presentation*), guru menyampaikan materi yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh guru, (2) kelompok (*teams*), kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang bersifat heterogen. Fungsi utama

mereka dikelompokkan adalah agar anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan *games* atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi, (3) permainan (*games*), pertanyaan dalam *games* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok, (4) kompetisi/turnamen (*tournament*), biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja, (5) pengakuan kelompok (*teams recognition*), pengakuan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

Dalam implementasinya model pembelajaran TGT dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran. 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. Aisyah (2007:2.25) berpendapat bahwa "jika guru dapat mengemas permainan sebagai media maupun pendekatan dalam belajar matematika bagi anak, maka anak akan senang belajar matematika sehingga menjadi efektif untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal."

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 sebagai media pembelajaran. Salah satunya adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan kelompok

yang melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Menurut Rifa (2012) ada beberapa langkah yang harus dilakukan guru sebelum memulai permainan ini yaitu sebagai berikut: (1) membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, satu kelompok terdiri atas 4 – 5 orang, (2) membagikan satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan kepada masing-masing kelompok, (3) menyampaikan aturan permainan kepada siswa, (4) memberikan aba-aba permainan dimulai, (5) permainan selesai ketika salah satu pemain sudah sampai di garis akhir atau *finish*.

Dalam praktiknya di kelas, permainan ular tangga digunakan pada saat siswa memainkan turnamen akademik. Aturan permainan ular tangga dimodifikasi disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang dipelajari. Adapun aturan permainan secara rinci adalah sebagai berikut: (1) masing-masing kelompok *tournament* mendapat satu set permainan ular tangga beserta kartu soal, (2) setiap siswa mendapatkan satu bidak. Bidak dijalankan sesuai dengan angka yang dikeluarkan dari kocokan dadu, (3) sebelum mengocok dadu siswa harus mengambil kartu soal terlebih dahulu. Jika siswa bisa menjawab pertanyaan dengan benar, maka siswa boleh mengocok dadu dan menjalankan bidaknya, namun jika menjawab salah maka siswa tidak boleh mengocok dadu dan menjalankan bidaknya, (4) siswa diberikan kesempatan menjawab dalam waktu tertentu (misalnya: 1 menit). Bagi yang tidak bisa menjawab dalam kurun waktu yang ditentukan maka soal dilempar pada teman disebelahnya, (5) penentu jawaban benar atau tidak adalah anggota kelompok. Bila tidak yakin boleh bertanya kepada guru, (6) permainan selesai ketika waktu yang ditentukan sudah habis, (7) siswa akan mendapatkan 3 skor sebagai skor tambahan apabila bidaknya menempati posisi paling jauh diakhir permainan, (8) skor untuk masing-masing soal yang dijawab benar adalah 3, (9) pemenang adalah siswa yang berhasil mendapat skor tertinggi diakhir permainan.

Dari uraian di atas, dapat dirangkum bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar bersifat heterogen, yang nantinya masing-masing perwakilan kelompok dengan kemampuan setara akan dipertemukan untuk memainkan sebuah turnamen yang dirancang dengan mengintegrasikan media permainan ular tangga dalam turnamen akademik tersebut. Dengan demikian, melalui penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dalam suasana yang aktif dan menyenangkan. Tentu saja hal tersebut berpengaruh terhadap tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, dan kematangan pemahaman terhadap sejumlah materi pelajaran sehingga berimbas pada hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar siswa merupakan *out-put* yang selalu diharapkan oleh orang-orang yang terlibat dalam pembelajaran, baik bagi siswa, guru, maupun bagi orang tua siswa. Sudjana (2004:22) mengemukakan bahwa "hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar." Hal senada juga dikemukakan oleh Purwanto (2011:54) hasil belajar merupakan "perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan." Dalam pelajaran matematika yang dimaksud hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa untuk menguasai bahan pelajaran matematika setelah memperoleh pengalaman belajar matematika dalam suatu kurun waktu tertentu. Hasil belajar matematika merupakan suatu indikator untuk mengukur keberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika

Berdasarkan uraian tersebut, dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular

tangga dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional di SD Gugus VIII Sukawati tahun pelajaran 2012/2013.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group design*. Menurut Dantes (2007:111) "pada penelitian bentuk ini, sering digunakan *intact group*, seperti kelas, dimana randomisasi tidak dapat digunakan. Pemberian prates biasanya digunakan untuk mengukur ekuivalensi atau penyetaraan kelompok." Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini *pre-test* digunakan untuk penyetaraan kelompok. Sedangkan *post-test* digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD Gugus VIII Sukawati tahun pelajaran 2012/2013 sebanyak 189 siswa. Seluruh SD yang ada di Gugus VIII Sukawati memiliki kemampuan yang setara. Hal ini diketahui berdasarkan informasi yang diperoleh dari Ketua Gugus VIII Sukawati yang menyatakan bahwa tingkat kemampuan siswa kelas IV seluruh SD yang ada di Gugus VIII Sukawati adalah setara, karena dalam masing-masing kelas tersebar merata antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Karena seluruh SD memiliki kemampuan akademis yang setara, sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik *random sampling*.

Sampel terpilih dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD N 1 Singapadu Tengah dan semua siswa kelas IV SD N 2 Singapadu yang terdiri dari 61 siswa. Untuk membuktikan kedua kelompok benar-benar setara dilakukan analisis uji-t. Data yang dianalisis adalah data hasil *pre-test* pada kedua kelompok. Sebelum dilakukan uji kesetaraan kelompok dengan analisis uji-t, terlebih dahulu harus dipenuhi beberapa asumsi sebagai prasyarat. Uji prasyarat meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas varians. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa data kedua kelompok berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Karena data yang

diperoleh telah memenuhi semua prasyarat, uji kesetaraan kelompok dilakukan dengan menggunakan analisis uji-t. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh t_{hitung} sebesar 0.26. Harga tersebut kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan $dk = 30 + 31 - 2 = 59$ dan taraf signifikansi 5% sebesar 2.01, karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0.26 < 2.01$) maka H_0 diterima atau H_a ditolak. Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa di SDN 1 Singapadu Tengah dengan siswa di SDN 2 Singapadu Tengah sehingga dapat dikatakan kedua kelompok setara. Setelah mengetahui bahwa kedua kelompok setara, langkah selanjutnya adalah menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan cara pengundian. Dari hasil pengundian diperoleh bahwa SDN 1 Singapadu Tengah dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan SDN 2 Singapadu Tengah dijadikan sebagai kelompok kontrol.

Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga yang dikenakan pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional yang dikenakan pada kelompok kontrol. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika

Data hasil belajar matematika dikumpulkan dengan menggunakan metode tes. Tes yang digunakan adalah tes hasil belajar matematika dalam bentuk tes objektif tipe pilihan ganda biasa dengan empat options. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas sebaran data dengan analisis *Chi-Square* dan uji homogenitas varians dengan analisis uji F. data yang telah diuji normalitas dan homogenitasnya selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji beda mean (uji t).

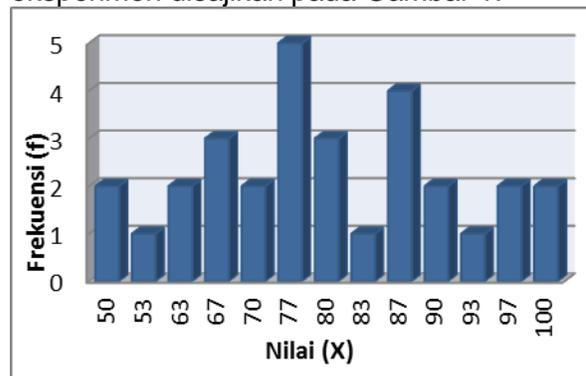
HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua yaitu: data hasil belajar matematika siswa pada kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga dan data hasil belajar matematika siswa pada kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada kelompok eksperimen sebesar 78.10 dengan perolehan nilai maksimum sebesar 100 dan nilai minimum sebesar 50, varians sebesar 196.64, standar deviasi sebesar 14.02, modus sebesar 77 dan median sebesar 78.50.

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai distribusi frekuensi hasil belajar matematika siswa pada kelompok eksperimen disajikan pada Gambar 1.



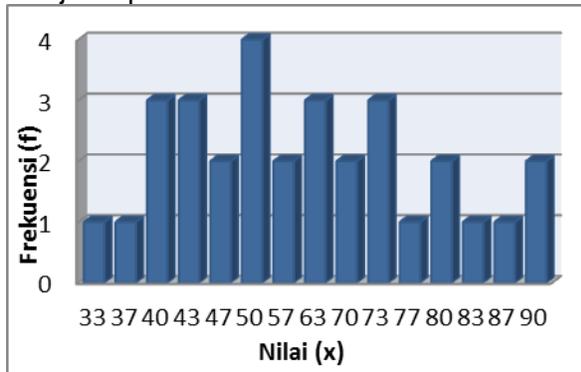
Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Matematika Siswa Kelompok Eksperimen

Hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen kemudian dikategorikan sesuai dengan norma kerangka teoritik kurva normal ideal. Dari hasil analisis tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat 20 siswa atau 67% siswa memperoleh hasil belajar dalam kategori sangat baik, 7 siswa atau 23% siswa memperoleh hasil belajar dalam kategori baik, dan 3 siswa atau 10% siswa memperoleh hasil belajar dalam kategori cukup.

Sedangkan hasil analisis data pada kelompok kontrol memberikan hasil dengan

perolehan nilai rata-rata sebesar 60.06 dengan perolehan nilai maksimum sebesar 90 dan nilai minimum sebesar 33, varians sebesar 298.73, standar deviasi sebesar 17.28, modus sebesar 50, dan median sebesar 57.

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai distribusi frekuensi hasil belajar matematika pada kelompok kontrol disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Siswa Kelompok Kontrol

Hasil belajar siswa pada kelompok kontrol kemudian dikategorikan sesuai dengan norma kerangka teoritik kurva normal ideal. Dari hasil perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat 7 siswa atau 22% siswa memperoleh hasil belajar dalam kategori sangat baik, 8 siswa atau 26% siswa memperoleh hasil belajar dalam kategori baik, 11 siswa atau 36% siswa memperoleh hasil belajar dalam kategori cukup, dan 5 siswa atau 16% siswa memperoleh hasil belajar dalam kategori kurang.

Dari deskripsi di atas, diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh oleh masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dari kelompok kontrol ($78.10 > 60.06$). Untuk mengetahui signifikan atau tidaknya

perbedaan tersebut dilakukan analisis dengan menggunakan uji-t. Sebelum dilakukan analisis dengan uji-t terlebih dilakukan uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians.

Uji normalitas data pada kedua kelompok menggunakan analisis *Chi-Square*. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui harga χ^2_{hitung} yang diperoleh dari kelompok eksperimen adalah 2.50. Harga tersebut kemudian dibandingkan dengan harga χ^2_{tabel} dengan $dk = 5$ dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh harga $\chi^2_{tabel} = 11.07$, karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ ($2.50 < 11.07$), maka H_0 diterima atau H_a ditolak. Ini berarti sebaran data hasil belajar matematika kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Sedangkan dari hasil analisis data pada kelompok kontrol diperoleh harga χ^2_{hitung} adalah 3.61. Harga tersebut kemudian dibandingkan dengan harga χ^2_{tabel} dengan $dk = 5$ dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh harga $\chi^2_{tabel} = 11.07$, karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ ($3.61 < 11.07$) maka H_0 diterima atau H_a ditolak. Ini berarti sebaran data hasil belajar matematika kelompok kontrol berdistribusi normal.

Setelah uji normalitas data dilakukan, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians menggunakan uji F. Berdasarkan hasil analisis diperoleh $F_{hitung} = 1.52$. Harga tersebut kemudian dibandingkan dengan harga F_{tabel} dengan dk pembilang = 30 dan dk penyebut = 29 pada taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh F_{tabel} sebesar 1.85. Ini berarti $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1.52 < 1.85$) maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Ini berarti varians data hasil belajar matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama atau homogen.

Karena data yang diperoleh telah memenuhi semua prasyarat, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis uji-t. Hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Uji-t *Post-test*

No	Sampel	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
1	Kelompok eksperimen	4.49	2.01	H_0 ditolak dan H_a diterima
2	Kelompok kontrol			

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh t_{hitung} sebesar 4.49. Harga tersebut kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} . Harga t_{tabel} dk = 30 + 31 - 2 = 59 dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh harga t_{tabel} sebesar 2.01, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4.49 > 2.01) maka H_0 ditolak atau H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar matematika dengan menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 4.49. Harga tersebut kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan dk = 30 - 31 - 2 = 59 dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh harga $t_{tabel} = 2.01$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4.49 > 2.01) maka H_0 ditolak atau H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disebabkan oleh adanya perbedaan *treatment* yang diberikan pada kedua kelompok saat pembelajaran matematika berlangsung. Kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga memiliki nilai rata-rata *post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Hal ini terjadi karena model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga merupakan model pembelajaran yang dirancang dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kreatif, dan kritis serta

kemampuan untuk bekerjasama. Pada model pembelajaran TGT, siswa dilatih untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat disertai alasan, menanggapi pendapat orang lain, mengevaluasi pendapat orang lain serta mampu membuat keputusan yang tepat.

Selain itu dengan adanya media permainan ular tangga yang dihadirkan pada saat siswa memainkan turnamen akademik menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan terutama bagi siswa SD. Dengan adanya media permainan ular tangga ini siswa merasa termotivasi untuk belajar agar bisa menjawab setiap pertanyaan pada turnamen dengan benar, sehingga dapat menjalankan pionnya dan dapat menduduki posisi paling jauh. Tentu saja meningkatnya motivasi belajar mempengaruhi tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, dan kematangan pemahaman terhadap sejumlah materi pelajaran sehingga akan berimbas pada hasil belajar yang optimal.

Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang terjadi selama pembelajaran matematika yang berlangsung di kelompok kontrol. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara menyampaikan sejumlah materi kepada siswa yang diselingi dengan sedikit tanya jawab kemudian diikuti dengan pemberian tugas. Dengan pembelajaran seperti ini, siswa tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, kesempatan untuk bekerjasama dengan teman sebaya, serta memecahkan masalah yang ditemui. Pembelajaran seperti ini, membuat siswa merasa bosan dan jenuh sehingga sulit untuk memahami materi pelajaran.

Hasil temuan ini memperkuat simpulan dari Prayoga (2011) yang menyatakan bahwa "penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 18 Pemecutan Kota Denpasar tahun ajaran 2011/2012." Penelitian yang dilaksanakan sama-sama meneliti tentang perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti model pembelajaran TGT dengan siswa yang mengikuti pembelajaran

konvensional. Namun yang membedakannya adalah dalam penelitian ini model pembelajaran TGT diintegrasikan dengan media permainan ular tangga yang diterapkan selama pembelajaran berlangsung. Walaupun berbeda, namun hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan di atas, dapat dirangkum bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Gugus VIII Sukawati tahun pelajaran 2012/2013.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis dengan uji-t. Berdasarkan hasil analisis diperoleh t_{hitung} sebesar 4.49 dan harga t_{tabel} sebesar 2.01, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.49 > 2.01$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh oleh masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 78.10 sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 60.06. Perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih baik daripada perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Gugus VIII Sukawati tahun pelajaran 2012/2013.

Adapun saran yang dapat disampaikan setelah memperoleh hasil penelitian ini adalah: (1) bagi guru, dalam kegiatan pembelajaran guru hendaknya mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan mengacu pada kepentingan siswa, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga yang terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, (2) bagi sekolah, sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang maksimal untuk menunjang pembelajaran agar siswa semakin termotivasi untuk belajar dan memanfaatkan sarana tersebut untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa sehingga mutu sekolah menjadi semakin meningkat, (3) bagi peneliti lain, diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut pada materi pembelajaran yang berbeda atau dapat pula dilakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga pada sumber data/sampel yang berbeda khususnya pada pelajaran matematika sehingga hasil penelitian benar-benar dapat menggambarkan keadaan sesungguhnya yang terjadi di lapangan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, Nyimas, dkk. 2007. Pengembangan Pembelajaran Matematika SD. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Daryanto dan Mulyo Rahardjo. 2012. Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta : Gava Media.
- Japa, I Gusti Ngurah, dkk. 2011. Seri Bahan Ajar Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Matematika I. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Komalasari, Kokom. 2010. Pembelajaran Kontestual Konsep dan Aplikasi. Bandung: Refika Aditama.

- Prayoga, Putu Andi Surya. 2012. Pengaruh Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 18 Pemecutan Kota Denpasar Tahun Ajaran 2011/2012. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. FIP. Undiksha Singaraja.
- Purwanto. 2011. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Rifa, Iva. 2012. Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah . Yogyakarta: Flashbooks.
- Sanjaya, H. Wina. 2011. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana. 2004. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno. 2009. Menjelajah Pembelajaran Inovatif. Surabaya: Masmmedia Buana Pustaka.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2011. Model-model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana.