PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS DIDUKUNG MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PERHITUNGAN TERMASUK YANG BERKAITAN DENGAN UANG SISWA KELAS III SDN 3 NGADISUKO KECAMATAN DURENAN KABUPATEN TRENGGALEK TAHUN 2015-2016

ARTIKEL ILMIAH

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Menperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi PGSD

Oleh :

ADITYA PRINGGA SATRIA

NPM : 11.1.01.10.0003

PROGRAM STUDI PGSD FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

Skripsi oleh :

Aditya Pringga Satria
NPM : 11.1.01.10.0003

Judul :

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS DIDUKUNG MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PERHITUNGAN TERMASUK YANG BERKAITAN DENGAN UANG SISWA KELAS III SDN 3 NGADISUKO KECAMATAN DURENAN KABUPATEN TRENGGALEK TAHUN 2015-2016

Telah disetujui untuk dianjukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
Keguruan UN PGRI Kediri

Tanggal : 31 Desember 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd.	**Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.**
NIDN. 0711086102	**NIDN. 0713078602**

Skripsi oleh :

Aditya Pringga Satria
NPM : 11.1.01.10.0003

Judul :

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS DIDUKUNG MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PERHITUNGAN TERMASUK YANG BERKAITAN DENGAN UANG SISWA KELAS III SDN 3 NGADISUKO KECAMATAN DURENAN KABUPATEN TRENGGALEK TAHUN 2015-2016

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Program Studi PGSD Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 7 Januari 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

Ketua : Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd.

Penguji I : Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.

Penguji II : Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN: 0716046202

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS DIDUKUNG MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PERHITUNGAN TERMASUK YANG BERKAITAN DENGAN UANG SISWA KELAS III SDN 3 NGADISUKO KECAMATAN DURENAN KABUPATEN TRENGGALEK TAHUN 2015-2016

ADITYA PRINGGA SATRIA
NPM. 11.1.01.10.0003
Email: Pringga.aditya@gmail.com
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Prodi PGSD
Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd. dan Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakangi untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournaments* didukung media tiga dimensi terhadap kemampuan memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang siswa kelas III SDN 3 Ngadisuko Kecamatan Durenan Kabupaten Trenggalek Tahun 2015-2016.

Permasalahan dari penelitian ini di ambil dari observasi di SDN 3 Ngadisuko tanggal 17 Juli 2015 terhadap kegiatan pembelajaran. Dan dihasilkan kegiatan pembelajaran masih cenderung siswa kurang aktif, dan siswa lemah dalam memahami konsep pembelajaran matematika karena kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan subyek penelitian seluruh siswa kelas III SDN 3 Ngadisuko yang berjumlah 25 siswa. Penelitian dengan menggunakan *metode eksperimen* desain tanpa kelompok pembanding yang dilakukan hanya terdapat satu kelompok dan Instrumen yang digunakan perangkat pembelaran yang di dalamnya terdapat tes.

Berdasarkan hasil penelitian ini adalah rata-rata nilai *pretest* dari 25siswa yaitu 66,20 sedangkan hasil dari rata-rata nilai *post test* 25 siswa yaitu 81,00. Dari hasil perhitungan uji t dengan menggunakan *paired samples test* menggunakan taraf signifikansi 5% diperoleh df 24 dan *sig. (2 tailed)* 0,000. Karena *sig. (2 tailed)* = 0.000 < taraf signifikansi 0.05sehingga terdapat pengaruh yang signifikan. Selain itu dapat dilihat dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan ketentuan, Ho diterima $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan Ho ditolak $t_{hitung} \geq t_{tabel.}$ Maka t_{hitung} -10,157 $\geq$ t_{tabel} 2,08. Sehingga ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* didukung media tiga dimensi terhadap peningkatan kemampuan memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang siswa kelas III SDN 3 Ngadisuko Kecamatan Durenan Kabupaten Trenggalek Tahun 2015-2016.

Dengan demikian dapat di rekomendasi bahwa penelitian ini penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* didukung media tiga dimensi terhadap kemampuan memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang siswa kelas III SDN 3 Ngadisuko Kecamatan Durenan Kabupaten Trenggalek tahun 2015-2016 dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa.

Kata kunci : Kemampuan memecahkan masalah perhitungan, model pembelajaran *teams games tournaments*, media tiga dimensi.

1. LATAR BELAKANG

Salah satu bentuk usaha untuk mencerdaskan bangsa yaitu pendidikan. Karena pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas.

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 bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3) dalam Heruman (2010: 6).

Siswa sekolah dasar (SD) umurnya berkisar 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget yang dikutip Heruman (2010: 11), mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret.

Ilmu matematika diajarkan di segala jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP, SMA hingga bahkan di perguruan tinggi. Untuk perkembangan kecerdasannya anak usia kelas awal SD ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, mengelompokkan obyek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatnya perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu.

Pembelajaran matematika masih menjadi masalah bagi siswa kelas III SD. Hal tersebut membawa dampak pada kualitas pendidikan secara keseluruhan. Dalam hal ini tentu guru yang langsung bertanggung jawab sebab sebagai ujung tombak dan sekaligus yang berhadapan langsung dengan siswa SD.

Konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu penanaman konsep, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan (Heruman, 2010:2). Tujuan akhir pembelajaran matematika di SD ini yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Heruman, 2010:2).

Pembelajaran matematika di SD yang ada di kurikulum salah satunya menuntut siswa untuk mampu memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan

dengan uang. Karena dengan memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang siswa kelas III mengetahui fungsi uang dalam kehidupan nyata. Kemampuan anak dalam memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang, sangatlah dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain adalah model pembelajaran dan media pembelajaran.

Dari hasil observasi yang di lakukan peneliti di SDN 3 Ngadisuko kecamatan Durenan kabupaten Trenggalek pada tanggal 17 juli 2015 adalah kesulitan pada matematika salah satunya disebabkan karena pembelajaran matematika kurang bermakna, siswa masih belum aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pemahaman siswa tentang konsep matematika lemah. Karena pusat kegiatan ada pada guru, sedangkan siswa cenderung pasif. Siswa hanya mendengarkan, mencatat penjelasan dan mengerjakan soal. Dengan demikian pengalaman belajar yang telah mereka miliki tidak berkembang. Selain itu guru hanya menggunakan buku pegangan dan buku penunjang yang dimiliki siswa. Dalam proses pembelajaran seringkali guru tidak menggunakan media pembelajaran.

Menurut Saco dalam Heruman (2010:28) TGT *(Teams Games Tournaments)* 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 diselingi dengan pernyataan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). Materi pelajaran matematika kususnya model pembelajaran TGT mempunyai karakteristik yang mampu menyajikan pembelajaran kelas yang aktif sehingga pembelajaran TGT dirasa sangat tepat digunakan untuk proses pembelajaran matematika. Pemanfaatan pembelajaran TGT akan menciptakan ruang kelas yang didalamnya siswa akan menjadi peserta aktif bukan hanya pengamat yang pasif. Penerapan pembelajaran kontekstual akan sangat membantu guru untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa.

Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dirasa penting karena peserta didik dalam menerima pengalaman belajar atau mendalami materi-materi pelajarannya masih banyak memerlukan benda-benda, kejadian-kejadian yang sifatnya konkret, mudah diamati, langsung diamati, sehingga pengalaman-pengalaman tersebut akan

lebih mudah dipahami, lebih mengesan dan daya ingatnya lebih tahan lama. Karena perkembangan kognitif anak usia Sekolah Dasar masih dalam tahap operasional konkret.

Dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan media tiga dimensi (uang mainan), siswa akan lebih aktif melihat, mencari dan menemukan sendiri sesuai apa yang ada di kehidupan sehari-harinya, dengan demikian dapat meningkatkan potensi dalam diri siswa. Harapan dari penelitian ini guru dapat meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Berdasarkan uraian diatas penulis mengadakan penelitian mengenai "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Didukung Media Tiga Dimensi (Uang Mainan) terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Perhitungan Termasuk yang Berkaitan dengan Uang Siswa Kelas III SDN 3 Ngadisuko Kecamatan Durenan Kabupaten Trenggalek Tahun 2015-2016."

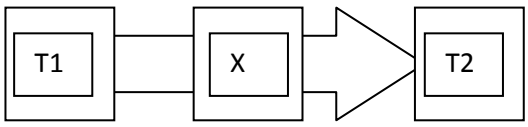
II. METODE

Penelitian menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiono, 2011: 72). Pada metode eksperimen terdapat beberapa bentuk desain eksperimen, dan peneliti menggunakan desain tanpa kelompok pembanding yang dilakukan hanya terdapat satu kelompok, yakni kelompok eksperimen, dengan cara menganalisis X melalui skor yang diperoleh dari pelaksanaan *pretest* (T_1) dan *posttes* (T_2).

Pelaksanaan *eksperimen* menggunakan desain kelompok tunggal *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan cara mengadakan percobaan terhadap satu kelompok, tanpa kelompok pembanding dengan terlebih dahulu meneliti situasi variabel bebas (Y) melalui *pretest* (T_1) sebelum mengadakan pengukuran dan mengidentifikasi pengaruh variabel terikat (X), kemudian barulah mengadakan eksperimen.

Hasil pengukuran yang dilakukan melalui *posttest* (T_2) dibandingkan dengan hasil atau skor T_1, untuk mengetahui hubungan sebab akibat dari munculnya X.

Gambar Desain kelompok Tunggal *Pretest- Posttest* :



Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDN 3 Ngadisuko Kecamatan Durenan Kabupaten Trenggalek.

Rencana pelaksanaan penelitian pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016, yaitu mulai bulan Agustus 2015 sampai bulan Januari 2016.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yaitu data yang dapat diwujudkan dengan angka yang diperoleh dari lapangan. Adapun data kuantitatif ini dianalisis oleh peneliti dengan menggunakan statistik. Rumus yang digunakan adalah rumus *t-test* atau uji t dan menggunakan program *SPSS 20 for windows* yaitu *T-test of Related*. Untuk menperkuat perbandingan antara hasil analis antara *pretest* dan *posttest* penelititi juga menghitung *mean, median, mode, sum* dan mengunakan *histogram* dalam aplikasi *SPSS 20 for windows.*

Dalam langkah selanjutnya untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan statistik deskriptif dengan taraf signifikan 5%.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* didukung media tiga dimensi terhadap kemampuan memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang siswa kelas III SDN 3 Ngadisuko Kecamatan Durenan Kabupaten Trenggalek Tahun 2015-2016, yaitu :

Dari hasil perhitungan uji t dengan menggunakan *paired samples test* menggunakan taraf signifikansi 5% diperoleh df 24 dan *sig. (2 tailed)* 0,000. Karena *sig. (2 tailed)* = 0.000 < taraf signifikansi 0.05 sehingga terdapat pengaruh yang signifikan. Selain itu dapat dilihat dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan ketentuan, Ho diterima $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan Ho ditolak $t_{hitung} \geq t_{tabel.}$ Maka t_{hitung} 10,157 $\geq t_{tabel}$ 2,08. Sehingga ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* didukung media tiga dimensi terhadap peningkatan kemampuan memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang siswa kelas III SDN 3 Ngadisuko Kecamatan Durenan Kabupaten Trenggalek Tahun 2015-2016. Sehingga menolak hipotesis nol atau nihil yaitu tidak ada pengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* didukung media tiga dimensi.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Andriana, Ira, Sofia. 2010. *Komponen dan Hakikat Pembelajaran.* Jakarta: Widya Pustaka.

Anwar, Ali. 2009. *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel*. Kediri: IAIT Press.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Darmadi, Hamid. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Etika, Novi. 2012. *pengaruh media tiga dimensi terhadap kemampuan menentukan sifat-sifat bengun ruang sederhana siswa kelas IV SDN Puhjajar.* Skripsi. Kediri. UNP Kediri.

Fajariyah, Nur. & Triratnawati, Defi. 2008. *Matematika 3 untuk SD/MI kelas 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Herman, Tatang., Karmilah & Komariah. 2007. *Pendidikan Matematika I* (edisi 1). Bandung: UPI PRESS.

Heruman. 2010. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Panitia Sertifikasi Guru Rayon 143, Universitas Nusantara PGRI Kediri. . 2012. *Modul Materi Paedagogik*. Kediri: UNP Kediri.

Rohmatin, kusnaini. 2013. *Pengaruh model kooperatif tipe Teams Games Tournaments terhadap hasil belajar materi gaya siswa kelas V di SDN Putren 1 Kabupaten Nganjuk*. Skripsi. Kediri UNP Kediri

Ridwan. 2010. *Metode dan Teknik Menyusun Tensis*. Bandung: Alfabeta. Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. Terjemahan Nurulita Yusron. 2011. Bandung: Nusa Media.

Soetopo. 2005. *Komponen Pembelajarn Pendidikan Berkarakter*. Jakarta: Ganesa.

Sudjana, Nana. & Rivai, Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suhariyanto. 2013. *Pengaruh Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Bagian-bagian Hewan dan Tumbuhan Siswa Kelas II SDN Mojoroto 3 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi. Kediri: UNP Kediri.

Sujianto, Eka A. 2009. *Aplikasi Statistik dengan SPSS 16.0*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning dan Teori dan PAIKEM.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.