JURNAL

PENGARUH MODEL TGT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA SMILE TERHADAP PEMAHAMAN BELAJAR SISWA PADA MATERI BILANGAN BULAT

THE EFFECT OF TGT MODEL USING SMILE SNAKE AND LADDER GAME TOWARD STUDENTS INTEGERS COMPREHENSION

Oleh:

FINA ISYROFINNISAK

12.1.01.05.0111

Dibimbing oleh :

1. **Drs. Samijo, M.Pd**
2. **Aan Nurfahrudianto, M.Pd**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Fina Isyrofinnisak
NPM	: 12.1.01.05.0111
Telepun/HP	: 085645626114
Alamat Surel (Email)	: finanisa512@yahoo.com
Judul Artikel	: Pengaruh Model TGT dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga *Smile* Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Bulat
Fakultas – Program Studi	: FKIP/ Pendidikan Matematika
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulid merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 23 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Drs. Sanjo, M.Pd NIDN. 0705096503	Aan Nurfahrudianto, M.Pd NIDN. 0724077901	Fina Isyrofinnisak 12.1.01.05.0111

PENGARUH MODEL TGT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA *SMILE* TERHADAP PEMAHAMAN BELAJAR SISWA PADA MATERI BILANGAN BULAT

Fina Isyrofinnisak
12.1.01.05.0111
FKIP – Pendidikan Matematika
finanisa512@yahoo.com
Drs. Samijo, M.Pd dan Aan Nurfahrudianto, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Fina Isyrofinnisak : Pengaruh Model TGT dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga *Smile* Terhadap Pemahaman Belajar Siswa pada Materi Bilangan Bulat, Skripsi, Pendidikan Matematika, FKIP UN PGRI Kediri,2016.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, 1) adanya pengaruh model TGT dengan menggunakan media permainan ular tangga *smile*, 2) adanya pengaruh model TGT tanpa menggunakan media permainan ular tangga *smile*, 3) adanya perbedaan antara model TGT dengan menggunakan media permainan ular tangga *smile* dan model TGT tanpa menggunakan media permainan permainan ular tangga *smile*.

Teknik penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* berupa *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 2 PAPAR. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VII A dan VII B, dan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster sampling*. Data penelitian dianalisis dengan bantuan spss for windows versi 16.0 dengan menggunakan uji-t berpasangan. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil, 1) pada kelas eksperimen di dapatkan $t_{hitung}(-10,518) < t_{tabel}(-2,03011)$ dengan sig 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak, 2) pada kelas kontrol hasil $t_{hitung}(-8,117) < t_{tabel}(-2,03011)$ dengan sig 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak, 3) perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen di dapatkan hasil t_{hitung} (3,094) > t_{tabel} (1,6669) dengan taraf signifikan 0,05 dengan sig 0,569 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak.

Dari ketiga analisis data diatas, dapat disimpulkan bahwa 1) ada pengaruh model TGT dengan menggunakan media permainan ular tangga *smile* terhadap pemahaman belajar siswa pada materi bilangan bulat, 2) ada pengaruh model TGT tanpa menggunakan media permainan ular tangga *smile* terhadap pemahaman belajar siswa pada materi bilangan bulat, 3) ada perbedaan antara model TGT dengan menggunakan media permainan ular tangga *smile* dan model TGT tanpa menggunakan media permainan ular tangga *smile* terhadap pemahaman belajar siswa pada materi bilangan bulat.

KATA KUNCI : Model TGT, Media permainan Permainan Ular Tangga, Pemahaman Belajar

I. LATAR BELAKANG

Penelitian ini dilatar belakangi dari pemahaman belajar siswa yang masih rendah terhadap materi bilangan bulat. Berdasarkan hasil wawancara dari guru matematika SMPN 2 PAPAR, menyatakan bahwa sudah banyak siswa yang mengerti tentang konsep bilangan bulat namun mereka masih banyak yang bingung ketika mengerjakan soal-soal materi bilangan bulat terutama pada soal aplikasi, hal itu disebabkan karena kurang kuatnya konsep pemahaman siswa pada materi tersebut.

Materi bilangan bulat merupakan salah satu materi yang sangat berkaitan dengan materi- materi setelahnya, jika dalam hal ini siswa belum memiliki pemahaman konsep yang kuat terkait materi bilangan bulat, maka dapat menghambat proses pembelajaran pada materi setelahnya. Selain itu menurut Van De Walle (2008: 12) menyatakan bahwa banyak orang dewasa yang mengakui tidak pernah baik dalam matematika, hal itu disebabkan pendekatan tradisional mengajar matematika, sehingga banyak anak yang beranggapan bahwa matematika adalah sederetan aturan yang tidak ada polanya yang dibawa oleh guru. Faktor ini juga yang membuat siswa beranggapan matematika itu sulit karena selalu berkaitan dengan rumus-rumus. Dalam hal ini diperlukan model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa karena biasanya pada materi bilangan bulat guru hanya menggunakan model pembelajaran secara langsung, dan menggunakan media seadanya seperti mistar/penggaris sebagai alat untuk menggambar garis bilangan, sehingga kurang menarik minat siswa dalam mempelajari materi bilangan bulat. Melihat permasalahan diatas, maka ada kebutuhan untuk membuat sebuah media pembelajaran yaitu media permainan ular tangga.

Media ular tangga memiliki beberapa keunggulan. Salah satu diantaranya adalah dapat membuat struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan. Hal ini akan memudahkan siswa untuk mengingat kembali tentang yang telah dipelajari jika siswa dihadapkan pada suatu masalah. Pengetahuan yang terdapat dalam ingatan (pikiran) dapat diperoleh kembali sewaktu – waktu, sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa, maka dibuatlah sebuah media pembelajaran sederhana yang diberi nama “ Ular Tangga *Smile*”. Menurut Arsyad (2015: 35) media permainan ular tangga *smile* merupakan salah satu jenis media

tradisional,karena permainan ini termasuk dalam permainan papan.

Untuk dapat memaksilmalkan proses pembelajaran dengan menggunakan permainan ini, maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang berkaitan dengan permainan tersebut. Dalam hal ini, salah satu model yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran dengan permainan adalah model TGT. Model TGT ini merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan , melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan (Hamdani, 2010: 92)

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis perlu menguji pengaruh model TGT dengan menggunakan media ular tangga *smile* yang diharapkan mampu memberikan konsep pemahaman pada siswa, sehingga dapat memotivasi siswa agar lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan diharapkan media ini dapat dijadikan alternatif oleh guru dalam meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu penulis membuat penelitian dengan judul "Pengaruh Model TGT dengan Menggunakan Media Permainan Ular tangga *Smile* terhadap Pemahaman Belajar Siswa pada Materi Bilangan Bulat".

II. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Teknik pengambilan data yaitu dengan cara tes pemahaman belajar. Perangkat yang digunakan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan instrumen yang digunakan yaitu lembar tes pemahaman belajar. Lembar tes digunakan untuk mengetahui kemampuan pemahaman belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMPN 2 PAPAR Tahun Ajaran 2016-2017. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster sampling* dan desain penelitian *quasi experimental desig* berupa *nonequivalent control group design*. Sehingga didapatkan kelas VII-A sebagai kelas kontrol da kelas VII-B sebagai kelas eksperimen yang masing-masing berjumlah 36 siswa.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis inferensial untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Analisis data ini dilakukan dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test untuk mengetahui hipotesis 1 pada kelas eksperimen, membandingkan nilai pre-test dan post-test untuk mengetahui hipotesis 2 pada kelas kontrol dan membandingkan nilai post-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol

untuk mengetahui hipotesis 3. Aktivitas dalam analisis ini adalah uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas), uji hipotesis, penarikan kesimpulan.

Analisis data yang digunakan untuk pengujian normalitas dan homogenitas menggunakan program *SPSS 16 for windows* dengan taraf signifikan 5%. Sedangakan hipotesis dalam penelitian ini menggunakan program *SPSS 16 for windows* analisis *paired sample test* untuk hipotesis 1 dan 2, *Independent sample test* untuk hipotesis 3 dengan taraf signifikan 5%.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Untuk hipotesis 1, berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, di dapatkan t_{hitung}(-10,518) < t_{tabel}(-2,03011) dengan sig 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh model TGT yang menggunakan media ular tangga *smile* terhadap pemahaman belajar siswa pada materi bilangan bulat.

Untuk hipotesis 2, berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, di dapatkan t_{hitung}(-8,117) < t_{tabel}(-2,03011) dengan sig 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh model TGT tanpa menggunakan media ular tangga *smile* terhadap pemahaman belajar siswa pada materi bilangan bulat

Untuk hipotesis 3, berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, di dapatkan t_{hitung} (3,094) > t_{tabel} (1,6669) dengan taraf signifikan 0,05 dengan sig 0,569 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak. Sehingga dikatakan bahwa ada perbedaan model TGT tanpa menggunakan media ular tangga *smile* dengan model TGT menggunakan media ular tangga *smile* terhadap pemahaman belajar siswa pada materi bilangan bulat.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Agus N. Cahyono. 2011. *Game Khusus Penyeimbang Otak kanan dan Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbook.

Anderson, Lorin dan Krathwohl, David. 2015. *Kerangka Landasan Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.

Fitriani, Nur. 2014. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Memahami Prinsip-prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran Kelas X Smk Pgri 1 Sentolo*. (online). Diunduh 25 November 2015.

Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.

Hariyanti. 2010. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Kelas VIISMP Depok Sleman Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Investigasi*. (online). Tersedia :http://www.eprints.uny.ac.id, diunduh 28 Desember 2015.

Huda, Miftahul. 2014. *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Jihad, Asep da Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.

Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. Cetakan Pertama. Karya Abditama Surabaya.

M. Husna. 2009. *Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Andi.

Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.

Nopiani, Rrlin. *Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Sukawati*. (online). Diunduh 08 Juni 2016.

Ratnaningsih, Nafiah. 2014. *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*. (online). Diunduh 1 Desember 2015.

Ratnasari , Dewi. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bilanga Bulat*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Kediri : UNP KEDIRI

Salamah, Umi. 2009. *Berlogika dengan Matematika*. Solo : Tiga Serangkai.

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : PT. Grasindo.

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta.

Susi Susilowati,dkk. *Teknik Permainan Ular Tangga (Schlangen und Leitern) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman*. (online).Diunduh 1 Desember 2015.

Trianto. 2011. *Panduan lengkap Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktek*. Jakarta : Prestasi Pustakarya.

Van De Walle, John. 2008. *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah (Pengembangan Pengajaran)*. Jakarta : Erlangga.

Yumarlin. 2013. *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. (online). Diunduh 1 Desember 2015.