ARTICLE

PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DIDUKUNG MEDIA PAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENJUMLAHKAN DAN MENGURANGKAN BILANGAN PADA SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR

THE INFLUENCE OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MODEL IS SUPPORTED BY THE SNAKE LADDER GAME BOARD ON THE ABILITY TO ADD AND SUBTRACT THE NUMBERS ON THE GRADE I ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Oleh:

FAJAR INTAN TRI BUWANA

NPM: 12.1.01.10.0257

Dibimbing oleh :

1. **Dr. Suryanto, M.Si**
2. **Dr. Sulistiono, M.Si**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017 SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: FAJAR INTAN TRI BUWANA
NPM	: 12.1.01.10.0257
Telepon/HP	: 085235103999
Alamat Surel (Email)	: darmawana275@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media papan permainan ular tangga terhadap kemampuan menjumlahkan dan mengurangkan bilangan pada siswa kelas I Sekolah Dasar
Fakultas – Program Studi	: FKIP – PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan K.H. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112)

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis 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, 25 Juli 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dr. Suryanto,M.Si	Dr. Sulistiono, M.Si	Fajar Intan Tri Buwana
NIDN. 0010 0565 01	NIDN. 0007076801	NPM : 13.1.01.10.0140

PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DIDUKUNG MEDIA PAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENJUMLAHKAN DAN MENGURANGKAN BILANGAN PADA SISWA KELASI I SEKOLAH DASAR

FAJAR INTAN TRI BUWANA
12.1.01.10.0257
FKIP – Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Darmawana275@gmail.com
Suryanto dan Sulistiono
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Adakah pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media papan permainan ular tangga terhadap kemampuan menjumlahkan dan mengurangkan bilangan pada siswa kelas 1 sekolah dasar? (2) Adakah pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) tanpa didukung media papan permainan ular tangga terhadap kemampuan menjumlahkan dan mengurangkan bilangan pada siswa kelas 1 sekolah dasar? (3) Adakah perbedaan kemampuan menjumlahkan dan mengurangkan bilangan pada siswa kelas 1 sekolah dasar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media papan permainan ular tangga dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) tanpa didukung media papan permainan ular tangga?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subyek penelitian siswa kelas 1 SDN Banaran II dan SDN Bodor I. Desain penelitian yang digunakan yaitu Pretest – Postest Group Kontrol Secara Random.

Hasil penelitian ini adalah (1) kemampuan siswa kelas 1 SDN Bodor I menggunakan model *teams games tournament* (TGT) didukung media papan permainan ular tangga dengan *taraf sig. (2 tailed)* yaitu 0.000 ≤ signifikasi 0.05 memiliki nilai rata-rata 81,25. (2) Kemampuan siswa kelas 1 SDN Banaran II yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) tanpa didukung media papan permainan ular tangga dengan *taraf sig. (2 tailed)* yaitu 0.000 ≤ signifikasi 0.05 memiliki nilai rata-rata 69,5. (3) Setelah diketahui dari hasil analisis data diperoleh taraf sig. (2 tailed) yaitu 0.000 ≤ signifikasi 0.05,sehingga terdapat pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media papan permainan ular tangga terhadap kemampuan menjumlahkan dan mengurangkan bilangan pada siswa kelas 1 sekolah dasar.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media papan permainan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menjumlahkan dan mengurangkan bilangan pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar dengan rata-rata 81,25melebihi KKM 70. (2) penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) tanpa didukung media papan permainan ular tangga kemampuan siswa dalam menjumlahkan dan mengurangkan bilangan kurang aktif dan cenderung pasif dengan rata-rata 69,5 yang kurang dari KKM 70. (3) Ada perbedaan kemampuan menjumlahkan dan mengurangkan bilangan pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar menggunakan model *teams games tournament* (TGT) didukung media papan permainan ular tangga dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) tanpa media papan permainan ular tangga.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, media papan permainan, ular tangga, menjumlahkan, mengurangkan.

I. LATAR BELAKANG

Proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan guru akan menjadi tumpuan dan harapan peserta didik untuk meningkatkan dan mengembangkan wawasan pendidikannya, sehingga terjadi peningkatan prestasi belajar siswa sebagai bagian dari tujuan dan sasaran pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Ihsan (2010: 7) mengatakan pen Proses belajar mengajar akan terlaksana dengan baik apabila guru memiliki persiapan dan perencanaan yang cukup matang, dimana kelengkapan komponen pembelajaran seperti materi pembelajaran, model pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tuntutan kurikulum mata peajaran. Terkait dengan materi pembelajaran, model pembelajaran, dan media pembelajaran sebagaimana disebutkan di atas, maka penggunaan model pembelajaran dan media pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya pikiran dan ketrampilan-ketrampilan. Pendidikan disekolah dasar guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang kreatif agar dapat menimbulkan kreativitas siswa.

Hal tersebut juga dialami oleh siswa kelas 1 SDN Bodor 1, Desa Bodor, Kecamatan Pace, Kabupaten Nganjuk. Dimana dalam proses belajar dan minat belajar siswa yang kurang maksimal menyebabkan 80% kemampuan belajar siswa kurang atau tidak berhasil mencapai tujuan yang telah ditentukan. Ketercapaian tujuan pembelajaran tidak hanya bergantung pada tingkat kecerdasan siswa, akan tetapi juga bergantung pada sarana dan prasarana yang ada. Sarana dan prasarana yang ada, guru sebagai pendidik juga sangat mempengaruhi akan tercapainya tujuan pendidikan. Kualitas dan keberhasilan

pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Salah satunya dalam memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dengan materi yang diajarkan. Gagne' dan briggs dalam Arsyad (2015: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam setiap pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran mata pelajaran matematika. Mengajar mata pelajaran matematika guru harus dituntut lebih kreatif memilih atau menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan agar pembelajaran di kelas lebih efektif, tidak membosankan, dan membuat siswa lebih aktif. Menurut Suprijono (2012: 46) model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberikan petunjuk kepada guru di kelas.

Akan tetapi, pada kenyataan di lapangan menunujkan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh sebagian besar guru kelas hanya menyampaikan materi dan memberikan catatan, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mengerjakan soal latihan yang ada di modul dan buku paket. Pembelajaran yang seperti itu bagi siswa akan sangat membosankan dan tidak menarik. Kegiatan belajar siswa kurang bahkan tidak bermakna dan siswa kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru. Meskipun siswa kurang paham dengan materi yang diajarkan oleh

guru, siswa cenderung enggan bertanya kepada guru. Menggunakan model pembelajaran yang seperti itu, kemampuan belajar siswa dalam materi penjulahan dan pengurangan bilangan tidak dapat maksimal dan cenderung rendah.

Maka dari itu diperlukan guru yang kreatif dalam mengelola pembelajaran di kelas, sehingga dapat menerapkan model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam proses belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa utuk aktif dalam pembelajaran dan sesuai dengan pelajaran matematika pada materi menjumlahkan dan mengurangkanbilangan adalah menggunakan model pembelajaran TGT dan didukung media papan permainan ular tangga.

Model TGT merupakan model pembelajaran yang dapat membantu mengaktifkan siswa, karena dalam model pembelajaran ini siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok agar semua siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran TGT guru berusaha meningkatkan aktivitas siswa.

Bertitik tolak dari pemikiran tersebut, maka peneliti ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT dan didukung media papan permainan ular tangga terhadap kemampuan belajar siswa pada materi menjumlahkan dan mengurangkanbilangan kelas 1 SDN Bodor 1 tahun ajaran 2016/2017

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian terdapat variabel bebas yaitu “pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media papan permainan ular tangga” dan variabel terikat yaitu “kemampuan menjumlahkan dan mengurangkan bilangan”. Penelitian ini menggunakan teknik eksperimen dengan jenis penelitian *Quasi*

Eksperimental dengan jenis *Pretest-Posttest Control Group Design* yang dapat digambarkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. *Pretest-Posttest Control Group Design.*

K	O_1	-	O_2
E	O_3	+	O_4

Sumber:sugiono,2014: 76

Keterangan:

K = Kontrol
E = Eksperimen
O_1 = Pretest kelas kontrol
O_3 = Pretest kelas eksperimen
- = TGT tanpa media
+ = TGT didukung media
O_2 = postest kelas kontrol
O_4 = postest kelas eksperimen.

Pelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif. Tempat dilaksanakan penelitian ini adalah SDN Banaran II dan SDN Bodor I. Dalam penelitian ini yang diambil sebagai populasi adalah siswa kelas I SDN kecamatan Pace, sedangkan Subyek yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Banaran II yang dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas 1 SDN Bodor I yang dijadian sebagai kelas eksperimen. Instrument pengumpulan data berupa tes. Sebelum instrument digunakan untuk penelitian, instrument di validasikan pada ahlinya.

Dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis 1 dan 2 menggunakan teknik *Paired Sample T-test*, sedangkan untuk hipotesis 3 menggunakan *Independent T-test*.

III. HASIL PENELITIAN DAN KESIMPULAN

Analisis uji t bertujuan mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan pembelajaran *TGT* tanpa didukung media papan permainan ular tangga terhadap kemampuan melakukan menjumlahkan dan mengurangkan bilangan. Analisis uji t yang nantinya digunakan untuk menguji hipotesis pertama.

Tabel 1. Uji t Pretest dan Postest Kelas Kontrol

Paired Samples Test

		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pretestkontrol - postestkontrol	-12,750	4,993	1,117	-15,087	-10,413	11,419	19	,000

Dilihat dari hasil pengujian analisis data tersebut, bahwa data hasil perhitungan diperoleh *taraf sig. (2 tailed)* 0.000 ≤ signifikan 0.05 sehingga terdapat engaruh yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh signifikan menggunakan model *TGT* tanpa didukung media papan permainan ular tangga terhadap kemampuan menjumlahkan dan mengurangkan bilangan pada siswa kelas 1 sekolah dasar.

Selanjutnya Analisis uji t bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan model TGT didukung media papan permainan ular tangga terhadap kemampuan menjumlahkan dan mengurangkan bilangan. Analisis uji t yang nantinya digunakan untuk menguji hipotesis kedua.

Tabel 2. Uji t Pretest dan Postest Kelas eksperimen

Paired Samples Test

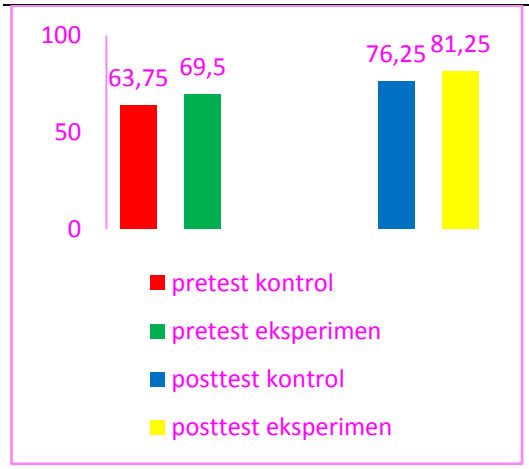
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	pretesteksperimen - postesteksperimen	-5,000	3,627	,811	-6,698	-3,302	6,164	19	,000

Dilihat dari hasil pengujian analisis data tersebut, maka dapat diinterpretasikan sebagai berikut.Data hasil perhitungan diperoleh taraf sig. (2 tailed) yaitu 0.000 ≤ signfikasi 0.05 sehingga terdapat pengaruh signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh signifikan model TGT didukung media papan permainan ular tangga terhadap kemampuan menjumlahkan dan mengurangkan bilangan pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Analisis uji t untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model TGT didukung media papan kemampuan menjumlahan dan mengurangkan bilangan.

Tabel 3. Hasil Uji t

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
NILAI	Equal variances assumed	2,788	,472	2,214	38	,000	12,500	2,145	5,839	19,123
	Equal variances not assumed			2,214	37,305	,000	12,500	2,145	5,854	19,343

Dilihat dari hasil pengujian analisis data tersebut, maka dapat diinterprestasikan sebagai berikut. Data hasil perhitungan diperoleh taraf sig. (2 tailed) yaitu 0.000 ≤ signifikan 0.05 sehingga terdapat pengaruh signifikan. Dengan demikian data dapat dikatakan signifikan, maka terbukti ada pengaruh antara penggunaan model TGT tanpa didukung media papan permainan ular tangga dan model TGT didukung media papan permainan ular tangga.



Gambar 4.5 Grafik Nilai Rata-rata Kelas kontrol Dan Eksperimen.

Berdasarkan hasil penelitian dari kelompok kontrol dengan menggunakan model TGT tanpa media papan permainan ular tangga terhadap kemampuan menjumlahkan dan mengurangkan bilangan dengan nilai rata-rata sebesar 69,5. Sedangkan dari kelompok eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran TGT didukung media papan permainan ular tangga terhadap kemampuan menjumlahkan dan mengurangkan bilangan diketahui nilai rata-ratasebesar 81,25.

Penerapan model TGT didukung media papan permainan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menjumlahkan dan mengurangkan bilangan pada siswa kelas 1 sekolah dasar dengan nilai rata-rata 81,25 melebihi KKM 70. Penerapan model TGT tanpa didukung media papan permainan ular tangga terhadap kemampuan menjumlahkan dan mengurangkan bilangan kurang aktif dan cenderung pasif pada siswa kelas 1 sekolah dasar dengan nilai rata-rata 69,5 yang kurang dari KKM 70. Ada perbedaan kemampuan menjumlahkan dan mengurangkan bilangan pada siswa kelas 1 sekolah dasar menggunakan model TGT didukung media papan permainan ular tangga dengan model TGT tanpa media papan permainan ular tangga.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. 2015. *Media pembelajaran.* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Ihsan, F. 2010. *Dasar-Dasar Kependidikan: Komponen MKDK*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan* (pendekatan kuantitatif kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Suprijono, A. 2012. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi dan Paikem).* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.