

Pembelajaran Media Takalintar Berbantuan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa

Yunita Dwi Rahmawati¹⁾, I Ketut Suastika²⁾, Dyah Triwahyuningtyas³⁾

Program Studi Pendidikan Guru SD, Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia
yunitadr21@gmail.com, suastika@unikama.ac.id, dyahtriwahyu@unikama.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of Takalintar learning media assisted by the Teams Games Tournament (TGT) model on the mathematics learning outcomes of fourth grade students. The approach used in this study is a quantitative approach to the Nonequivalent Control Group Design. The sample used in this study was class IV A as an experimental class totaling 27 and class IV C as a control class totaling 28. The instrument used was a test item totaling 10. Analysis of the study used Independent Sample T Test with a significant level of 5% with the help of SPSS 22.0 for Windows. Based on the results of the T-test, the sig.2 value (tailed) is $0.021 < 0.05$, which means that H_0 is rejected or H_a is accepted. Therefore, it can be concluded that the Takalintar learning media assisted by the Teams Games Tournament (TGT) model has an effect on the results of the mathematics learning of fourth grade students of SDN Sukun 01 Malang.

Keywords: Learning Outcomes, Takalintar Media, Teams Games Tournament

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Takalintar berbantuan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV A sebagai kelas eksperimen berjumlah 27 dan kelas IV C sebagai kelas kontrol berjumlah 28. Instrumen yang digunakan adalah soal tes berjumlah 10. Analisis penelitian menggunakan *Independent Sample T Test* dengan taraf signifikansi 5% dengan bantuan SPSS 22.0 for Windows. Berdasarkan hasil Uji *T-test* menunjukkan nilai sig.2 (*tailed*) sebesar $0,021 < 0,05$, yang artinya H_0 ditolak atau H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Takalintar berbantuan model *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Sukun 01 Kota Malang.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Takalintar, *Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan potensi, dan keterampilan yang dimiliki (Sastrawan, Zulaikha, & Putra, 2014). Dalam pendidikan terdapat pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Jika guru hanya menjelaskan tanpa melibatkan siswa di dalam proses pembelajaran, siswa akan merasa bosan, jenuh bahkan cenderung tidak memahami mata pelajaran yang disampaikan. Guru sebagai ujung tombak dalam keberhasilan pembelajaran matematika tentunya memiliki peranan penting dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut Uno (2012:15) guru adalah orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik.

Pemahaman materi pelajaran akan menjadi lebih mudah apabila guru menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran yang baik dan tepat.

Penggunaan media dan model pembelajaran yang diterapkan juga dapat mempengaruhi berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk dapat memotivasi dan minat belajar siswa, guru dapat memanfaatkan model atau teknik pembelajaran yang bermacam-macam (Christiana, Suniasih, & Suadnyana, 2014). Menurut Arends dalam Trianto (2010:50) model pembelajaran adalah pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk tujuan dan tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar dan pengelolaan kelas.

Media pembelajaran memiliki peran yang tidak kalah penting dengan komponen lain dalam kegiatan pembelajaran. Media termasuk alat peraga akan berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan dan menyenangkan anak (Andrijati 2014). Media benda konkret merupakan faktor yang penting untuk membawa siswa ke pembelajaran yang lebih nyata dan akan menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadikannya menarik. Selain itu penggunaan media benda konkret juga akan mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Hasil dari proses pembelajaran dikenal dengan hasil belajar. Menurut Sudjana & Rivai (2011:3) hasil belajar siswa merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor.

Agar mata pelajaran matematika tidak terasa membosankan, maka guru harus menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satunya dengan menyajikan materi dengan cara yang berbeda seperti menggunakan media dan model pembelajaran, dan meningkatkan mutu pendidikan yaitu memperbaiki proses belajar mengajar melalui pemanfaatan media Takalintar dan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Pentingnya penelitian menggunakan media pembelajaran Takalintar berbantuan model *Teams Games Tournament* (TGT) ini adalah untuk membantu siswa memahami konsep pengoperasian perkalian yang sulit, serta menumbuhkan kemampuan berfikir kritis, bekerjasama antar siswa, dan menumbuhkan saling membantu antar siswa. Sehingga media pembelajaran Takalintar berbantuan model *Teams Games Tournament* (TGT) ini akan menjadikan siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran dan memberikan dampak yang positif bagi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Fauziyah (2016) bahwa metode pembelajaran TGT dengan media Takalintar efektif terhadap pencapaian prestasi belajar matematika materi pokok perkalian pada siswa kelas III SDN Prawit 1. Selain itu, sejalan dengan penelitian Firdaus (2018) bahwa kemampuan

proses kognitif siswa mengenai materi perkalian yang diajarkan dengan menggunakan teknik takalintar lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan tanpa menggunakan teknik takalintar. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Takalintar Berbantuan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Sukun 01 Kota Malang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu eksperimen semu dengan menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*, dimana terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Takalintar berbantuan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media dan model yakni dengan pembelajaran konvensional.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh yaitu siswa kelas IV A yang berjumlah 27 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C yang berjumlah 28 siswa sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data diantaranya menggunakan tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) pada subjek yang diteliti, tujuannya untuk mengetahui seberapa besar kemampuan subjek (siswa). Sedangkan *post-test* dilakukan setelah memberikan perlakuan (*treatment*) pada subjek penelitian, tujuannya untuk mengumpulkan data berupa kemampuan akhir siswa.

Dalam penelitian ini uji instrumen yang digunakan yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t *Independent-Sample T Test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum soal *pretest* dan *posttest* diberikan, peneliti melakukan pengujian instrumen yang terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen sebelum digunakan untuk penelitian. Soal yang diuji kevalidannya sebanyak 10 soal. Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan korelasi *product moment* adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat signifikan 0,05. Uji validitas menggunakan bantuan program *SPSS 22.0 for Windows*. Instrumen diujikan pada 18 siswa. Adapun hasil uji validitas instrumen semua butir soal dinyatakan valid. Butir soal yang dinyatakan valid selanjutnya diuji reliabilitasnya.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan ketentuan teknik *Alpha Cronbach*. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi butir soal pada instrumen. Pengolahan data reliabilitas menggunakan program *SPSS 22.0 for Windows*. Hasil uji reliabilitas memiliki nilai *Alpha Cronbach* 0,824. Jika dibandingkan dengan kriteria tingkat reliabilitas, nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,824 berada diantara nilai 0,81-1,00. Maka dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas dari uji instrumen tes sangat reliabel. Tahap selanjutnya adalah teknik analisis data yaitu :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan statistik *Kormogorov-Smirnov* jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ dengan bantuan program *SPSS 22.0 for Windows*. Hasil uji normalitas data *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 0,088, yang berarti $0,088 > 0,05$, maka distribusi data pada kelas eksperimen dinyatakan normal. Pada kelas kontrol nilai signifikansi yang didapat dari uji normalitas adalah 0,134. nilai $0,134 > 0,05$, maka distribusi data pada kelas kontrol dinyatakan normal. Sedangkan hasil uji normalitas data *post-test* pada kelas eksperimen yaitu 0,060, nilai sig $0,60 > 0,05$ menunjukkan data *post-test* dari kelas eksperimen berdistribusi normal dan signifikansi data kelas kontrol yaitu 0,052, nilai sig $0,052 > 0,05$ juga menunjukkan data *post-test* dari kelas kontrol tersebut lebih dari 0,05, maka kedua data *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui bahwa data yang didapatkan berasal dari populasi yang tidak jauh keberagamannya, maka diuji homogenitas. Kriteria pengujiannya yaitu nilai signifikansi $> 0,05$, maka data mempunyai varian sama / homogen. Adapun hasil uji homogenitas pada

pengujian data *pre-test* didapatkan hasil signifikan $0,147 > 0,05$, maka menunjukkan varians data dari kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah mengetahui bahwa data dari kelas VI A dan VI C berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis. Pengujian hipotesis untuk mengetahui perbedaan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji t-test sampel dengan menggunakan program SPSS 22.0 for Windows. Adapun hasil dari pengujian hipotesis menggunakan data nilai *post-test* siswa diperoleh $0,021 < 0,05$ menunjukkan hasil perhitungan tersebut terdapat perbedaan. Jadi menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran Takalintar berbantuan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN Sukun 01.

Penggunaan media Takalintar berbantuan model *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran secara konvensional. Hal tersebut sesuai dengan kelebihan dari media Takalintar menurut Fauziyah (2016) yaitu 1) memudahkan pengoperasian perkalian dasar dengan cepat, 2) penyajian angka lebih cepat, jelas, menarik, dan ringkas, 3) membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik, 4) memberikan pengalaman yang kongkret sehingga siswa akan lebih mudah memahami, tidak membosankan dan menyenangkan. Selain itu, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) mendukung proses pembelajaran sehingga tidak monoton. Hal tersebut sesuai dengan kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Hidayati, Suropto, & Ngatman (2016) yaitu 1) model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, 2) melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, 3) melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, 4) mengandung unsur permainan. Dan kelebihan-kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Ardani (2014) yaitu (1) dalam kelas siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dalam menggunakan pendapatnya, (2) rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi, (3) perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil, (4) motivasi belajar siswa bertambah.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t Test* hasil analisa ditemukan nilai signifikansi sebesar 0,021 yaitu kurang dari 0,05 ($0,021 < 0,05$). Hasil ini menunjukkan H_0 ditolak, dengan demikian ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Takalintar berbantuan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN Sukun 01. Hal ini sejalan dengan penelitian

oleh Firdaus (2018), bahwa ada peningkatan kemampuan proses kognitif siswa mengenai materi perkalian yang diajarkan dengan menggunakan teknik takalintar lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan tanpa menggunakan teknik takalintar. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Hadi (2017), bahwa penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran matematika merupakan perwujudan lima langkah penerapan model TGT yaitu presentasi kelas, kerja tim/keompok, permainan, turnamen, dan penghargaan tim/keompok. Model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. Peningkatan hasil belajar ini terlihat dari adanya peningkatan hasil tes siswa yang dilaksanakan pada tiap akhir siklus.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka diperoleh kesimpulan ada pengaruh Media Pembelajaran Takalintar Berbantuan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Sukun 01 Kota Malang. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *t-test posttest* kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai signifikansi 0,021, artinya $0,021 < 0,05$ maka H_0 ditolak, sehingga ada pengaruh yang signifikansi Media Pembelajaran Takalintar Berbantuan Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang diberikan, peneliti memberikan saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Untuk hasil pembelajaran yang lebih baik, dapat memberikan kebijakan pada kurikulum sekolah mengenai pentingnya memilih media Takalintar dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Agar hasil belajar meningkat, guru harus kreatif dan inovatif dalam menggunakan media Takalintar dan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan tepat agar pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan yang dicapai.

3. Bagi Peneliti Lain

Dalam penelitian ini media yang digunakan peneliti kurang berwarna. Untuk selanjutnya disarankan bagi peneliti lain untuk mengembangkan media Takalintar yang berwarna dan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan tepat.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardani, M., Putra, A., & Rini, K. (2014). Pengaruh Model Kooperatif TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Mimbar*, 2 (1). (Online), (<https://www.e-jurnal.com/2015/06/pengaruh-model-kooperatif-tgt.html>), diakses 02 Januari 2019.
- Andrijati, N. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di PGSD UPP Tegal, 31 (1), 123–132. (Online), (<https://www.e-jurnal.com/2016/05/penerapan-media-pembelajaran-inovatif.html>), diakses 12 Maret 2019.
- Christiana, P. P., Suniasih, N. W., & Suadnyana, I. N. (2014). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbasis Penilaian Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA SD Gugus VIII Sukawati, 2 (1). (Online), (https://www.e-jurnal.com/2015/06/pengaruh-model-problem-based-learning_16.html), diakses 23 November 2018.
- Fauziyah, U. (2017). Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Dengan Media Tabel Perkalian Pintar (Takalintar) Terhadap Pencapaian Prestasi Belajar Matematika Kelas III SDN Prawit 1. (Online), (<http://jurnalmahasiswa.unisri.ac.id/index.php/fkippgsd/article/download/613/546>), diakses 17 November 2018.
- Firdaus, F. M. (2018). Kemampuan Proses Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7 (3), 445–454. (Online), (<http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>) diakses 02 Desember 2018.
- Hadi, F. R. (2017). Penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Taman 3 Madiun, 1 (2), 18–25. (Online), (<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>), diakses 13 Januari 2019).

- Hidayati, N., Suropto, & Ngatman. (2016). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Brecong Tahun Ajaran 2015/2016, 4 (1), 92–97. (Online), (<https://www.e-jurnal.com/2016/07/penerapan-model-kooperatif-tipe-teams.html>), diakses 12 Januari 2019
- Sastrawan, I. K. M., Zulaikha, S., & Putra, D. B. K. N. S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus II Tampaksiring Gianyar Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar , FIP Universitas Pendidikan Ganesha e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidik, 2 (1). (Online), (<https://www.e-jurnal.com/2015/06/pengaruh-model-pembelajaran-pbl.html>), diakses 02 Desember 2018.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Trianto. (2010). *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Uno, H. (2012). *Profesi Kependidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

