

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*(TGT) BERBANTU PERMAINAN TRADISIONAL “BAKIAK” TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI MLILIR 02

Emy Kurniyatun, Ibnu Fatkhu Royana
Program Studi PGSD FIP Universitas PGRI Semarang
Surel : emykurniyatun12@gmail.com

Abstract: The Influence of Teams Game Tournament (TGT) Assisted Learning Model Traditional Game "Bakiak" Towards Science Result of Grade V Students of SD Negeri Mlilir 02. The purpose of this research is to know the influence of TGT grade V of SDN Mlilir 02. This type of research is quantitative with experimental method and pre-Experimental Designs design. The research design used is one-group pretest-posttest design. The population of this study is all students of class V SDN Mlilir 02 with the number of 24 students. Calculation result of t-test analysis obtained $t_{count} > t_{table}$ that is $3,43 > 2,06$ the H_0 rejected and H_a accepted. From the results of research that has been done can be concluded that the TGT model assisted traditional game “Clogs” effect on the results of science learning class V SDN Mlilir 02.

Keyword : Model TGT, Traditional Games “Clogs” Science Results Learning.

Abstrak : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Permainan Tradisional “Bakiak” Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Mlilir 02. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model TGT berbantu Permainan Tradisional “*Bakiak*” terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Mlilir 02. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *Pre-Experimental Designs*. Bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Mlilir 02 dengan jumlah 24 siswa. Perhitungan hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,43 > 2,06$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model TGT berbantu permainan tradisional “bakiak” berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Mlilir 02.

Kata Kunci : Model TGT, Permainan Tradisional “bakiak”, Hasil Belajar IPA.

PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan bagian dari proses kehidupan bernegara. Kualitas suatu negara dapat dilihat dari

kualitas sumber daya manusia (SDM) yang dimiliki oleh negara tersebut terutama kualitas generasi mudanya. SDM yang berkualitas sangat diperlukan dalam pembangunan bangsa, khususnya pembangunan di bidang pendidikan.

Dalam era globalisasi ini, SDM yang berkualitas akan menjadi tumpuan utama agar suatu bangsa dapat berkompetisi. Upaya untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas salah satunya didukung oleh tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang terdapat dalam undang-undang dasar 1945.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kemajuan dan kesejahteraan bangsa. Pendidikan juga dapat menjadi penentu terciptanya generasi penerus bangsa yang berkualitas. Untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas harus didukung dengan adanya mutu pendidikan yang baik. Peningkatan mutu merupakan prioritas dalam pembangunan pendidikan, sehingga menyediakan pengalaman belajar yang berpusat pada siswa. Namun, keadaan yang ada pada saat ini adalah pengelolaan pengajaran yang belum memadai.

Kemampuan belajar yang dimiliki manusia merupakan bekal yang sangat pokok, sehingga ketrampilan belajar menjadi sesuatu yang harus dimiliki oleh setiap orang. Penguasaan ketrampilan belajar akan menjadikan manusia berkembang dan berubah dalam sikap dan perilakunya. Hasil belajar yang baik adalah kunci untuk memasuki masa depan yang baik pula, terlebih lagi di zaman sekarang ini tuntutan dari sekolah ditingkat atasnya memiliki patokan yang tinggi untuk dapat masuk ke-sekolah tersebut. Dengan adanya tuntutan tersebut maka kesadaran dari semua pihak sangat dibutuhkan, khususnya pihak guru dan siswa, karena dua pihak tersebut yang secara langsung berhubungan dalam usaha peningkatan hasil belajar. Menurut Porwanto (2014: 48) Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil belajar dari kegiatan belajar.

Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh siswa kelas V di SDN Mlilir 02. Ironisnya, justru semakin tinggi jenjang pendidikan, maka perolehan

rata-rata nilai UTS pelajaran IPA ini menjadi semakin rendah. Dikarenakan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA sangat rendah.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada guru kelas V tentang nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) di SD Negeri Mlilir 02, bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa kelas V sebagian sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Namun, setelah dirata-rata hasil belajar siswa kelas V masih rendah. Hal tersebut berarti hasil belajar kelas V belum sepenuhnya mendapatkan nilai maksimal.

Hal yang senada juga tercermin dari permasalahan pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri Mlilir 02. Berdasarkan wawancara kepada guru kelas V yaitu IbuSuwantinah, A.Ma.Pd, diperoleh informasi bahwa: Pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru bukan pada siswa. Guru dalam menyampaikan materi lebih banyak menggunakan ceramah di dalam kelas, dilanjutkan dengan latihan soal. Selain itu, metode yang digunakan yaitu metode ceramah. Metode ceramah adalah metode yang paling banyak dipakai oleh guru karena sangat mudah pelaksanaannya dan tidak membutuhkan tenaga dan biaya yang terlalu banyak.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan pembelajaran yang efektif dan inovatif agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terfokus pada pengkonstruksian pengetahuan siswa, dimana siswa diharapkan dapat menemukan informasi penting dalam mengkonstruksi pengetahuan sendiri (Slavin, 2008). Model ini memiliki karakteristik *student center* dengan

keunggulan (1) Guru akan bisa mengetahui kemampuan masing-masing siswa, (2) Membantu siswa mempermudah memahami materi karena tampilan pembelajarannya lebih menarik, (3) Memberikan kesempatan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, (4) Siswa akan semakin antusias dan semangat mengikuti pelajaran karena adanya game tournament dalam pembelajaran, (5) Meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga semua siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran dan (6) Melatih siswa bekerja sama dalam kelompok.

Pembelajaran IPA harus disertai dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, sesuai dengan kondisi peserta didik dan situasi dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Permainan Tradisional "*Bakiak*". Model ini menekankan pada aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui permainan tradisional "*Bakiak*" yang mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata siswa.

Mengingat, kurang aktifnya siswa dan cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPA di kelas sehingga berakibat pada kegiatan pembelajaran yaitu, pembelajaran menjadi tidak efektif dan hasil belajar tidak mencapai KKM. Dalam hal ini penggabungan dari model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu permainan tradisional "*bakiak*" bermaksud untuk mengaktifkan kegiatan belajar sehingga siswa dapat termotivasi untuk mempelajari materi dan mengikuti pembelajaran dengan baik hingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada umumnya, permainan tradisional biasanya dimainkan lebih dari satu orang secara kelompok, sehingga anak-anak mampu berinteraksi dan komunikasi secara baik dengan orang lain. Permainan tradisional dapat melahirkan suasana gembira bagi orang yang memainkan. Sebuah permainan dapat dilakukan oleh anak-anak saat itu juga karena permainan tersebut memiliki aturan permainan yang mudah ditiru oleh anak. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain serta lingkungan sekitarnya. Bakiak ini memerlukan tempat cukup luas dan penerangan yang cukup untuk bermain. Pada lomba biasanya terdiri dari 6 regu. Semakin banyak peserta akan lebih seru. Permainan bebas, bisa laki-laki maupun perempuan. Jarak tempuh pada lomba bervariasi antara 2 hingga 3 meter. Cara menggiatkan permainan ini yaitu : Peserta yang terdiri dari beberapa regu memakai bakiak dan berdiri di garis start. Setelah salah seorang panitia lomba memberi aba-aba, peserta beradu cepat berjalan dengan bakiak menuju garis finish. Jika dalam satu regu tidak kompak dalam melangkah kaki mereka, maka yang terjadi adalah jatuh bersama-sama. Hal tersebut membuat permainan ini menjadi lucu dan mengundang gelak tawa baik itu penonton maupun pemainnya sendiri. Regu yang paling cepat berjalan hingga ke garis finish dinyatakan menang dan berhak masuk ke babak final, yaitu melawan regu lain yang juga telah menang. Dari final tersebut akan diperoleh satu regu pemenang bakiak.

Dalam proses pembelajaran IPA dapat memanfaatkan permainan tradisional untuk melatih kemampuan fisik anak, belajar arti saling bekerjasama antar teman, mampu

meningkatkan interaksi anak-anak, belajar untuk bersikap demokratis, belajar sportifitas, dan menggali kreativitas bagi anak. Menurut Riastini dan Margunayasa (2012, 68) “nilai-nilai positif yang siswa dapatkan melalui permainan tradisional ini diantaranya kerjasama, kerja keras, dan tanggung jawab”.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengambil judul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Turnaments* (TGT) Berbantu Permainan Tradisional “*Bakiak*” pada Materi IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V SDN Mlilir 02.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs* dengan bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Pada desain ini subyek dikenakan perlakuan dengan dua kali perlakuan. Pengukuran pertama dengan *pretest* sebelum subyek diberi perlakuan dan pengukuran kedua setelah kegiatan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu permainan tradisional kepada subyek penelitian (pemberian *posttest*).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, metode wawancara, tes dan dokumentasi. Untuk instrumen hasil belajar IPA menggunakan metode tes berbentuk tes objektif (pilihan ganda) yang terdiri dari 4 pilihan yang diberikan sesudah perlakuan. Soal pilihan ganda dengan skor 1 bila menjawab dengan benar, dan skor 0 jika menjawab salah. Uji coba instrumen yang telah dilakukan pada tanggal 28 Maret 2018 dengan jumlah soal obyektif sebanyak 40 butir soal di SD

Negeri Mlilir 02 dikelas V dengan jumlah 20 siswa. Setelah dilakukan uji coba instrumen, hasilnya dianalisis baik uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran. Untuk uji validitas butir tes dibantu dengan program *Microsoft Excel 2007 for Windows*, dari 40 butir tes diperoleh 25 butir tes yang valid dan 15 butir tes yang tidak valid. Butir soal yang tidak valid adalah butir soal nomor 4, 7, 9, 13, 14, 15, 19, 22, 23, 26, 29, 30, 32, 37 dan 40. Hasil uji reliabilitas butir soal, diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,902847598. Hal ini berarti, butir soal yang diuji termasuk ke dalam kriteria reliabilitas tinggi (baik). Hasil perhitungan dalam uji daya beda butir soal, diperoleh hasil untuk uji daya beda butir tes adalah 2 soal tergolong sangat baik, 14 soal tergolong baik, 7 soal tergolong cukup dan 17 soal dengan kategori jelek.

Sedangkan untuk uji tingkat kesukaran, setelah dilakukan perhitungan untuk tingkat kesukaran butir soal didapatkan hasil 1 butir tes tergolong sukar, 27 butir tes tergolong sedang dan 12 butir tes tergolong mudah. Dari hasil analisis uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran butir soal diperoleh 25 butir soal yang valid dengan reliabilitas yang tinggi dan memiliki daya pembeda dan taraf sukar yang baik sehingga 25 butir soal tersebut digunakan dalam penelitian untuk soal *pretest* dan *posttest*.

Uji normalitas awal digunakan untuk mengetahui apakah nilai *pretest* berasal dari sampel yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *Lilliefors* dengan ketentuan bahwa kelompok berdistribusi normal jika memenuhi kriteria $L_0 < L_{tabel}$ yang diukur pada taraf signifikan 0,05. Hasil penelitian menunjukkan data sebagai berikut.

Tabel Uji Normalitas Awal (*pretest*)

| Data | Aspek Kognitif |
|-------------|----------------|
| L_0 | 0,139 |
| L_{tabel} | 0,178 |

Sumber : Analisis Hasil Penelitian 2018

Berdasarkan tabel 4.5 hasil olah data excel tentang hasil perhitungan nilai *Pretest* dengan jumlah n sebanyak 24 dan taraf signifikan 0,05 diperoleh L_{tabel} sebesar 0,178 dan L_0 atau L_{hitung} sebesar 0,139. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,139 < 0,178$ maka H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji normalitas akhir digunakan untuk mengetahui apakah nilai *Posttest* berasal dari sampel yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *Lilliefors* dengan ketentuan bahwa kelompok berdistribusi normal jika memenuhi kriteria $L_0 < L_{tabel}$ yang diukur pada taraf signifikan 0,05.

Tabel Uji Normalitas Akhir (*posttest*)

| Data | Aspek Kognitif |
|-------------|----------------|
| L_0 | 0,138 |
| L_{tabel} | 0,178 |

Sumber : Analisis Hasil Penelitian 2018

Berdasarkan tabel 4.6 hasil olah data excel tentang hasil perhitungan nilai *posttest* dengan jumlah n sebanyak 24 dan taraf signifikan 0,05 diperoleh L_{tabel} sebesar 0,178 dan L_0 atau L_{hitung} sebesar 0,138. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,138 < 0,178$ maka H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh bahwa $t_{hitung} = 3,49$. Kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} pada $df = 24$ dan taraf $\alpha = 0,05$ adalah 2,06.

Kriteria pengujian hipotesis adalah H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$. Pada hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya Terdapat pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu permainan tradisional bakiak” terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Mlilir 02.

Dari hasil perhitungan diketahui bahwa rata-rata hasil belajar *Posttest* = 80,33 lebih besar dari pada rata-rata hasil belajar *Pretest* = 66,5. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar sesudah diberikan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu permainan tradisional “*Bakiak*” lebih baik daripada sebelum diberikan model pembelajaran tersebut. Adapun banyaknya siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dengan presentase 87% dan banyak siswa yang tidak tuntas yaitu 3 siswa dengan presentase 13% dengan nilai rata-rata 80,3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu permainan tradisional “*Bakiak*” terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Mlilir 02.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian metode eksperimen jenis desain *Pre-Experimental Designs* dengan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran TGT berbantu permainan tradisional “bakiak”. Data penelitian ini terdiri dari data awal yang diperoleh dari nilai *pretest* dan data akhir yang diperoleh dari nilai *posttest*.

Penelitian ini diawali dengan membuat instrumen penelitian, pembuatan perangkat pembelajaran yang merupakan awal untuk membuat

instrumen penelitian yang berupa silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Selain itu membuat instrumen uji coba aspek kognitif yang terdiri dari 40 butir soal pilihan ganda. Soal uji coba tersebut diujikan kepada 20 siswa di SDN Mlilir 01 pada tanggal 28 Maret 2018. Soal uji coba yang diujicobakan kemudian dihitung validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Jumlah soal uji coba pilihan ganda 40 soal.

Penelitian ini menggunakan 1 kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas V SDN Mlilir 02. Penelitian ini dimulai tanggal 6 - 7 April 2018 SDN Mlilir 02 sesuai dengan materi pokok yang diajarkan. Sebelum diberikan perlakuan kelas V tersebut diberi soal *pretest* dan sesudah perlakuan diberi soal *posttest*. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang telah diuji normalitasnya, hasil perhitungan pada kelas V memperoleh nilai rata-rata *pretest*nya adalah 66,5 dan nilai rata-rata *posttest*nya adalah 80,33.

Proses pembelajaran dilakukan pada kelas V SDN Mlilir 02, setelah selesai semua materi pokok di akhir pembelajaran siswa diberikan *posttest*. Nilai hasil *posttest* diambil dari hasil pekerjaan soal oleh siswa setelah dilaksanakan pembelajaran, selanjutnya dihitung uji normalitas dan uji hipotesisnya. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu permainan tradisional “bakiak” tersebut apakah memperoleh respon positif terhadap siswa atau tidak pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan perhitungan nilai *pretest* yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa kelas V SDN Mlilir 02 berdistribusi normal karena nilai $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,178 < 0,139$ dengan $n = 24$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Pada tahap

akhir berikutnya dilakukan kembali uji normalitas dengan menggunakan nilai *posttest*. Berdasarkan perhitungan diperoleh $L_0 = 0,137$ dengan $n = 24$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,178$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,137 < 0,178$, maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Berdasarkan uji t satu pihak yaitu dengan membandingkan hasil belajar *pretest* dan *posttest*, diperoleh t_{hitung} 3,49. Kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} pada $db = 23$ dan taraf $\alpha = 0,05$ adalah 2,06. Kriteria pengujian hipotesis adalah H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$. Pada hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa yang dicapai pada *pretest* dengan prestasi belajar siswa yang dicapai pada *posttest*.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa Pengaruh Model Pembelajaran TGT berbantu permainan tradisional “bakiak” pada materi IPA terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Mlilir 02. Dengan hasil belajar meningkat dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnaments* (TGT) Berbantu Permainan Tradisional “Bakiak”. Hasil nilai *pretest* siswa sebelum diberi pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Turnaments* (TGT) Berbantu Permainan Tradisional “Bakiak” mendapatkan nilai rata-rata sebesar 66,5 terdapat 12 siswa yang telah mencapai KKM dan 12 siswa yang belum mencapai KKM. Sedangkan hasil nilai *posttest* siswa setelah diberi pembelajaran dengan menggunakan model mendapatkan nilai rata-rata

sebesar 80,33 terdapat 21 siswa yang telah mencapai KKM. Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Turnaments* (TGT) Berbantu Permainan Tradisional “*Bakiak*” lebih baik daripada menggunakan metode konvensional, karena rata-rata nilai tes akhir siswa kelas V yang diberi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Model Pembelajaran *Teams Games Turnaments* (TGT) Berbantu Permainan Tradisional “*Bakiak*” lebih tinggi dibandingkan sebelum diberi pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Turnaments* (TGT) Berbantu Permainan Tradisional “*Bakiak*”. Dengan demikian terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Turnaments* (TGT) Berbantu Permainan Tradisional “*Bakiak*” pada Materi IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V SDN Mlilir 02.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu permainan tradisional “*bakiak*” berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Mlilir 02. Hal ini didukung oleh data-data berikut yang dilihat dari: (1) terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Mlilir 02 kecamatan Bandungan sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) yaitu dari rata-rata nilai *pretest* siswa 66,5 menjadi 80,33 pada hasil rata-rata nilai *posttest* siswa, artinya hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 37%. (2) hasil belajar siswa mencapai kriteria ketuntasan belajar siswa melalui nilai

posttest sebanyak 21 siswa 87% telah mencapai ketuntasan minimal individu sebagai hasil dari penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu permainan tradisional “*bakiak*”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak (Rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah perlakuan tidak sama) artinya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu permainan tradisional “*bakiak*” berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Mlilir 02.

DAFTAR RUJUKAN

- Nukiki, Fathia Filma. 2017. *Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Interaktif Pada Materi IPA Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Pleburan 03 Semarang*. Skripsi. Semarang. Universitas PGRI Semarang.
- Porwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Prantoro, Gian. 2015. *Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. E-Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurniati, Euis. 2017. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta : PT. Fajar Interpratama Mandiri.
- Rusman. 2014. *Model – Model Pembelajaran* Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

- Royana, Ibnu Fatkhu. 2017. *Pelestarian Kebudayaan Nasional Melalui Permainan Tradisional dalam Pendidikan Jasmani*. Vol. 1. No. 11. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Saptayanti, Gusti Ayu Kade Emi_dkk. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tounament) Terhadap Hasil Belajar Matematika*. E-Jurnal PGSD Univrsitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito.