

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) BERBANTU MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN  
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA KELAS IV SD**

**Irfan Rizki Nugroho, Ikha Listyarini**

Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

Surel : irfanrizkinugroho22@gmail.com

**Abstract : The Effectiveness of Teams Game Tournament (TGT) Learning Model of Snake Media on Tackling the Problem Solving Problem of Math Class IV SD.** This study aims to determine the effectiveness of learning models Teams Games Tournament (TGT) aided snakes ladder media to the ability of solving problems of grade IV mathematics elementary school. The type of research is quantitative research in the form of True Experimental Design with Pretest-Posttest Control Group Design design. The mean value of the experimental class posttest was 86.7 and the control class was 71.9. Based on the analysis of T test (two-sided test) is known  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3.984 > 1.995$ ) then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted means problem-solving skills on the application of Teams games Tournament (TGT) model of media assisted ladder snakes better than class using conventional learning. In the gain test analysis, the experimental class has a gain value of 0.78 with a high criterion and the control class has a gain value of 0.51 with medium criterion.

**Keywords :** Teams Games Tournament Learning Model

**Abstrak : Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV SD.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika kelas IV SD. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *True Experimental Design* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 86,7 dan kelas kontrol adalah 71,9. Berdasarkan analisis uji T (uji dua pihak) diketahui  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,984 > 1,995$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya kemampuan pemecahan masalah pada kelas penerapan model *Teams games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga lebih baik dari kelas menggunakan pembelajaran konvensional. Pada analisis uji gain, kelas eksperimen memiliki nilai gain 0,78 dengan kriteria tinggi dan kelas kontrol memiliki nilai gain 0,51 dengan kriteria sedang.

**Kata Kunci :** Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses belajar anak yang berlangsung secara berkelanjutan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 12 Tahun 2012 Bab I pasal 1 ayat 1 tentang Pendidikan Tinggi bahwa, “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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 menjadi suatu proses terencana dalam mempengaruhi peserta didik supaya menjadi pribadi lebih baik untuk kehidupan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Havighurst dalam Juntika, 2007 dalam Susanto (2013: 72), dalam dunia pendidikan pada masa kanak-kanak

akhir dan anak sekolah, yaitu usia enam hingga dua belas tahun, memiliki tugas-tugas perkembangan, sebagai berikut: 1) belajar keterampilan fisik untuk pertandingan biasa sehari-hari; 2) membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sebagai organisme yang sedang tumbuh kembang; 3) belajar bergaul dengan teman-teman sebayanya; 4) belajar peranan sosial yang sesuai sebagai pria atau wanita; 5) mengembangkan konsep-konsep yang perlu bagi kehidupan sehari-hari; 6) mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala nilai-nilai; 7) mencapai kebebasan pribadi; 8) mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok dan institusi-institusi sosial.

Piaget menyatakan bahwa setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata*, yaitu sistem konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungannya (Susanto, 2013: 78). Menurut Hamalik (2008: 3), “pada dasarnya pertumbuhan dan perkembangan peserta didik bergantung pada dua unsur yang saling mempengaruhi, yakni bakat yang dimiliki oleh peserta didik sejak lahir, dan lingkungan yang mempengaruhi hingga bakat itu tumbuh dan berkembang”. Sehingga perkembangan kognitif peserta didik juga dapat dipengaruhi oleh lingkungan di sekitarnya. Perkembangan kognitif akan mempengaruhi pada model belajar anak, dimana anak akan belajar sesuai dengan model belajar yang akan membuat dirinya senang dalam kegiatan belajar.

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu bidang mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan, dari taman kanak-kanak secara informal, tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematikanya (Susanto, 2013: 186-187). Pelaku dalam terlaksananya tujuan dari proses pembelajaran matematika adalah guru dan siswa. Tujuan pembelajaran matematika akan tercapai apabila proses pembelajaran matematika berjalan dengan efektif. Di dalam mengajarkan bidang keilmuan matematika kepada siswa dapat menggunakan pendekatan masalah secara umum dimana proses lebih mengutamakan proses dari pada hasil. Menurut Susanto (2013: 196), “proses ketika siswa belajar matematika terdapat proses *reinvention* (menemukan kembali), artinya prosedur, aturan yang harus dipelajari tidaklah disediakan dan diajarkan oleh guru dan setiap siswa menampungnya, tetapi siswa harus berusaha menemukannya”. Dengan siswa mempelajari pemecahan masalah matematika akan mendorong perkembangan pemahamannya berkaitan dengan prinsip, nilai, dan proses matematika.

*Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Menurut Thompson & Smith, 1995 dalam Ratumanan (2015: 150), “yakni dalam pembelajaran kooperatif peserta didik bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk mempelajari materi akademik dan keterampilan antar pribadi. Anggota-anggota kelompok bertanggungjawab atas ketuntasan tugas-tugas kelompok dan untuk mempelajari

materi itu sendiri”. Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Sumantri (2015: 56), “pada pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), peserta didik dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil beranggotakan empat peserta didik yang masing-masing anggotanya melakukan turnamen pada kelompoknya masing-masing. Pemenang turnamen adalah peserta didik yang paling banyak menjawab soal dengan benar dalam waktu yang paling cepat”.

Permasalahan yang dihadapi oleh guru kelas IV SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang adalah pada saat kegiatan pembelajaran siswa merasa bosan terutama pada pembelajaran matematika. Siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran karena pembelajaran kurang bervariasi. Siswa sering kali merasa mengantuk ketika di dalam kelas pada saat guru menerangkan pembelajaran. Siswa menginginkan hal baru dalam suasana pembelajaran seperti guru mengajak permainan agar siswa tidak mudah mengantuk dan tidak mudah cepat bosan. Siswa lebih bersemangat ketika belajar bersama teman-temannya atau dalam bentuk kelompok. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru, penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dengan cara berlatih secara berkelompok dan dengan turmen yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar matematika.

Penelitian ini diperkuat oleh Sumantri (2014) yang dimuat dalam jurnal ilmiah dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

*Teams Games Tournament* (TGT) pada Peserta didik Kelas III SD Negeri Palembang 2 Ngawi”. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas III, dimana pada pemberian soal didapat nilai terendah memiliki skor 55 dan ketika setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat peningkatan dimana nilai terendah menjadi 70. Hal ini terdapat peningkatan prosentase keberhasilan kelas yang semula 68,2% menjadi 90,9%.

Media pendukung yang akan digunakan yaitu ular tangga di dalam melaksanakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Ular tangga merupakan papan permainan anak-anak yang dimainkan oleh dua orang pemain atau lebih. Menurut Said & Budimanjaya (2015: 240), Ular tangga merupakan jenis permainan atraktif yang melibatkan anak dapat berperan aktif di dalam permainan tersebut. Permainan ular tangga ini dapat dimainkan pada semua mata pelajaran. Permainan ini membuat semua anak menjadi lebih bersemangat dan membuat komunikasi di dalamnya menjadi lebih kuat, maka permainan ini sangat senang untuk dimainkan terurama dalam hal ini adalah siswa. Penelitian menggunakan media visual ular tangga pernah dilakukan oleh Nugrahani (2007) yang dimuat dalam jurnal penelitian yang berjudul “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar”. Dari penelitian tersebut didapat hasil peningkatan nilai rata-rata kelas setelah menggunakan media visual ular tangga pada mata pelajaran IPA yang semula nilai rata-rata 65,5 menjadi 78,3. Pada mata pelajaran IPS terdapat nilai

rata-rata semula 60,2 menjadi 76,4. Dan pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang memiliki nilai rata-rata semula 75,1 menjadi 83,3. Pada penelitian tersebut terdapat peningkatan nilai sebanyak 18,8% setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga.

## METODE

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan (Sugiyono, 2016: 6). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen. Penerapan dari metode ini digunakan untuk mencari keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar.

Rancangan yang digunakan dalam jenis penelitian ini adalah *True Experimental Design* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, sebelum diberi perlakuan diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, dan setelah diberi perlakuan diberi *posttest* untuk membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Kelas eksperimen pada penelitian ini yaitu kelas IVB SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang dan kelas kontrol pada penelitian ini yaitu kelas IVC SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang tahun pelajaran 2017/2018. Sampel yang digunakan dari penelitian ini adalah

seluruh siswa kelas IVB SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang sebanyak 36 siswa dan seluruh siswa kelas IVC SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang sebanyak 35 siswa. Teknik sampling yang digunakan penelitian adalah *Probability Sampling* dengan jenis teknik sampling *simple random sampling*. Teknik sampling *Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberi peluang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik sampling *simple random sampling* adalah teknik penentuan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Pengambilan sampel acak sederhana dilakukan dengan cara undian (Sugiyono, 2016: 120).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah untuk memenuhi data-data yang di perlukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) teknik tes dengan instrumen tes yang digunakan sudah melewati uji coba perangkat tes yang berupa uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Teknik tes dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap pertama dengan memberikan soal *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum mendapatkan perlakuan dalam pembelajaran, kemudian tahap kedua dengan memeberikan soal *posttest* kepada siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol. Di dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis soal *essay* atau uraian berbentuk soal cerita berjumlah 5 soal; 2) Teknik observasi dengan tujuan untuk

mengetahui kegiatan yang dilakukan siswa di kelas pada proses pembelajaran kelas eksperimen dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional; 3) teknik dokumentasi dengan mengambil data awal sebelum perlakuan yang berasal dari arsip guru kelas IVB dan kelas IVC berupa daftar nama siswa, contoh hasil pekerjaan siswa dalam mengerjakan PTS, nilai PTS siswa, serta dokumentasi selama penelitian di kelas IVB dan kelas IVC SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang. Sedangkan untuk teknik analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan uji t (uji dua pihak), uji gain, dan uji ketuntasan belajar individu dan klasikal.

## PEMBAHASAN

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang dengan pencapaian hasil rata-rata *posttest* kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar siswa kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Dan Hasil nilai *posttest* siswa kelas eksperimen pada kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar mencapai  $\geq 65$  dan mencapai ketuntasan belajar klasikal  $\geq 85\%$ .

Penelitian ini dilaksanakan selama 6 hari masing-masing 3 hari di kelas eksperimen dengan rincian hari pertama dilakukan *pretest*, hari kedua dan ketiga dilakukan proses pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga, kemudian setelah pembelajaran

berakhir dilakukan *posttest*. Untuk kelas kontrol dilakukan penelitian selama 3 hari dengan rincian hari pertama dilakukan *pretest*, hari kedua dan ketiga dilakukan proses pembelajaran konvensional, kemudian setelah pembelajaran berakhir dilakukan *posttest*. Pemberian *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pemecahan masalah matematika pada saat sebelum di beri perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

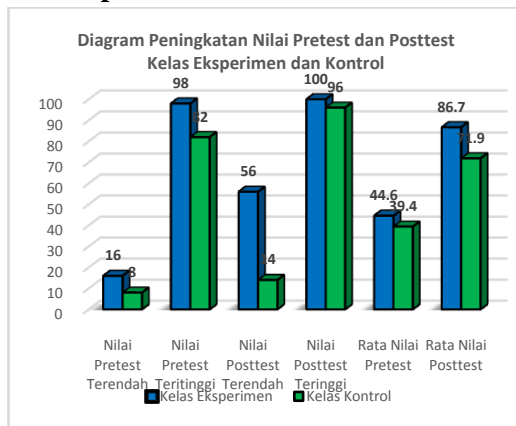
Nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan sebagai nilai awal dalam penelitian dari kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran sedangkan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan sebagai nilai akhir dalam penelitian dari kemampuan pemecahan masalah matematika siswa setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan langsung oleh peneliti yang berperan sebagai guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Data Penelitian terdiri dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas IVB dan kelas IVC SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang. *Pretest* merupakan data awal dari kemampuan pemecahan masalah siswa materi bangun datar dan *posttest* merupakan data akhir dari kemampuan pemecahan masalah siswa materi bangun datar.

Dari perolehan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui bahwa nilai *pretest* terendah kelas eksperimen adalah 16 dan nilai terendah kelas kontrol adalah 8. Nilai *pretest* tertinggi kelas eksperimen adalah 98 dan nilai tertinggi kelas kontrol adalah 82. Nilai *posttest* terendah kelas eksperimen adalah 56 dan kelas kontrol 14. Nilai

*posttest* tertinggi kelas eksperimen adalah 100 dan kelas kontrol adalah 96. Terdapat peningkatan rata-rata pada kedua kelas. Rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 44,6 dan setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga dalam pembelajaran terdapat peningkatan pada rata-rata hasil *posttest* menjadi 86,7 dengan selisih rata-rata 42,1. Sedangkan pada rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 39,4 dan setelah diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran terdapat peningkatan pada rata-rata hasil *posttest* menjadi 71,9 dengan selisih rata-rata 32,5. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil nilai dan rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Perolehan nilai *pretest*, *posttest*, dan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar berikut.

**Gambar. Diagram nilai *pretest*, *posttest*, dan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol**



Dari perolehan data tersebut maka dilakukan uji t (uji dua pihak) sebagai pengujian antar dua sampel untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar dalam kemampuan pemecahan masalah matematika antara kelas dengan

penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga dengan kelas dengan pembelajaran konvensional. Setelah dilakukan perhitungan maka hasil yang diperoleh sebagai berikut:

**Tabel. Uji T (Uji Dua Pihak)**

Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
$\bar{x}$	86,72	71,89
$s^2$	108,61	387,75
N	36	35
$t_{hitung}$	3,984	
$t_{tabel}$	1,995	

Berdasarkan Tabel diatas didapatkan  $t_{hitung}$  sebesar 3,984 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,995 sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya kemampuan pemecahan masalah pada kelas penerapan model *Teams games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga lebih baik dari kelas menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga lebih baik dari pembelajaran konvensional.

Pada analisis data uji gain dilakukan untuk melihat peningkatan dari *pretest* ke *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji gain dihitung dengan menggunakan rumus:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Berikut adalah tabel rekapitulasi hasil peningkatan dari *pretest* ke *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Tabel. Rekapitulasi Peningkatan *Pretest* ke *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Nilai ( $\bar{X}$ )	Gain	Gain	Kriteria
-------	---------------------	------	------	----------

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		(%)	
Eksperimen	44,56	86,72	0,78	78%	Tinggi
Kontrol	39,37	71,89	0,51	51%	Sedang

Berdasarkan Tabel diatas peningkatan rata-rata uji gain kelas eksperimen dapat diketahui bahwa ada peningkatan hasil belajar tentang kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar setelah mendapatkan perlakuan di dalam pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga dengan uji gain sebesar 0,78, nilai persentase uji gain sebesar 78%, maka peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas eksperimen (IVB) memiliki kriteria tinggi. Seningkatan rata-rata uji gain kelas kontrol dapat diketahui bahwa ada peningkatan hasil belajar tentang kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar setelah mendapatkan perlakuan di dalam pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional dengan uji gain sebesar 0,51, nilai persentase uji gain sebesar 51%, maka peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas kontrol (IVC) memiliki kriteria sedang.

Berdasarkan uraian uji gain kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan hasil *pretest* ke *posttest* kelas eksperimen lebih meningkat daripada kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki nilai gain sebesar 0,78 atau 78% dengan kriteria peningkatan tinggi. Sedangkan kelas kontrol memiliki nilai gain sebesar 0,51 atau 51% dengan kriteria peningkatan sedang.

Pada analisis uji ketuntasan belajar individu (KBI) digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar setiap siswa. Jika ketuntasan belajar individu  $\geq 65\%$ , maka siswa tersebut mencapai ketuntasan belajar, dan jika ketuntasan belajar siswa  $< 65\%$ , maka siswa tersebut belum mencapai ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar individu (KBI) dihitung dengan menggunakan rumus:

$$KBI = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berikut adalah rekapitulasi ketuntasan belajar individu kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Tabel. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Individu Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Kelas	Jumlah Siswa	Kriteria	
			Tuntas	Belum Tuntas
Eksperimen	<i>Pretest</i>	36	6	30
	<i>Posttest</i>	36	34	2
Kontrol	<i>Pretest</i>	35	3	32
	<i>Posttest</i>	35	27	8

Berdasarkan Tabel diatas dapat diketahui hasil *pretest* kelas eksperimen dengan kriteria tuntas sebanyak 6 siswa, sedangkan dengan kriteria belum tuntas sebanyak 30 siswa. Setelah dilakukan pembelajaran dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga pada kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar hasil *posttest* dengan kriteria tuntas sebanyak 34 siswa, sedangkan dengan kriteria belum tuntas sebanyak 2 siswa. Untuk kelas kontrol pada hasil *pretest* didapatkan hasil dengan kriteria tuntas sebanyak 3 siswa, sedangkan dengan

kriteria belum tuntas sebanyak 32 siswa. Setelah dilakukan pembelajaran dengan penerapan pembelajaran konvensional pada kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar hasil *posttest* dengan kriteria tuntas sebanyak 27 siswa, sedangkan dengan kriteria belum tuntas sebanyak 8 siswa.

Pada uji ketuntasan klasikal (KBK) digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar setiap kelas. Jika ketuntasan belajar klasikal  $\geq 85\%$ , maka kelas tersebut mencapai ketuntasan belajar, dan jika ketuntasan belajar klasikal  $< 85\%$ , maka kelas tersebut belum mencapai ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar klasikal (KBK) dihitung dengan menggunakan rumus:

$$KBK = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Berikut adalah rekapitulasi ketuntasan belajar klasikal kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Tabel. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Klasikal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Aspek	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa	36	36	35	35
Tuntas	6	34	3	27
Belum Tuntas	30	2	32	8
KBK	17%	94%	9%	77%
KBK Minimal	85%	85%	85%	85%
Kriteria	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	Belum Tuntas

Berdasarkan Tabel tersebut dapat diketahui bahwa pada hasil *pretest* kelas

eksperimen dari 36 siswa terdapat 6 siswa yang tergolong dalam kriteria tuntas dan 30 siswa tergolong dalam kriteria belum tuntas dengan ketuntasan belajar klasikal (KBK) sebesar 17%. Setelah dilakukan *posttest* terdapat peningkatan dalam ketuntasan belajar individu yaitu dari 36 siswa terdapat 34 siswa yang tergolong dalam kriteria tuntas dan 2 siswa tergolong dalam kriteria belum tuntas dengan ketuntasan belajar klasikal (KBK) meningkat menjadi 94%. Sedangkan pada hasil *pretest* kelas kontrol dari 35 siswa terdapat 3 siswa yang tergolong dalam kriteria tuntas dan 32 siswa tergolong dalam kriteria belum tuntas dengan ketuntasan belajar klasikal (KBK) sebesar 9%. Setelah dilakukan *posttest* terdapat peningkatan ketuntasan belajar individu yaitu dari 35 siswa terdapat 27 siswa yang tergolong dalam kriteria tuntas dan 8 siswa tergolong dalam kriteria belum tuntas dengan ketuntasan belajar klasikal (KBK) meningkat menjadi 77%.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis dan pembahasan uji t (uji dua sampel), uji gain, uji ketuntasan belajar individu, dan uji ketuntasan belajar klasikal dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga efektif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang. Hal ini didukung dengan meningkatnya kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar pada kelas eksperimen yaitu kelas IVB SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang dengan penerapan model pembelajaran



*Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga daripada kelas kontrol yaitu IVC SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang. Hal ini dapat dibuktikan dengan analisis uji t (uji dua pihak) dengan hasil analisis diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Hasil perhitungan didapatkan uji t dari distribusi t memiliki  $dk = 36 + 35 - 2 = 69$ , sehingga diperoleh  $t_{tabel} = 1,995$  dan  $t_{hitung} = 3,984$ . Maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya ada perbedaan pada hasil kemampuan pemecahan masalah pada kelas penerapan model *Teams games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga dengan kelas menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga lebih baik dari pembelajaran konvensional. Perhitungan pada hasil uji gain kelas eksperimen sebesar 0,78 dengan nilai gain persentase sebesar 78%, maka untuk kriteria peningkatan kelas eksperimen terletak pada  $g > 0,70$  tergolong tinggi. Pada kelas kontrol diperoleh hasil bahwa besar uji gain adalah 0,51 dengan gain persentase 51%, maka untuk kriteria peningkatan kelas eksperimen terletak pada  $0,30 > g > 0,70$  tergolong sedang. Dan perhitungan KBI dan KBK diperoleh hasil uji ketuntasan belajar individu kelas eksperimen dari rata-rata nilai sebesar 44,6 menjadi 86,7 dan ketuntasan belajar klasikal dari 17% meningkat menjadi 94% dengan kriteria tuntas secara klasikal. Sedangkan uji ketuntasan belajar individu kelas kontrol dari rata-rata nilai sebesar 39,4 menjadi 71,9 dan ketuntasan belajar klasikal dari 9% meningkat menjadi 77% dengan kriteria belum tuntas secara klasikal.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelas IV SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang, maka saran yang dapat disampaikan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar pada siswa kelas IV SD, guru dapat mengembangkan kreatifitas dalam mengajar dan memanfaatkan atau mengembangkan media pembelajaran dengan tujuan untuk menumbuhkan semangat siswa, melatih disiplin siswa, dan melatih tanggungjawab siswa di dalam pembelajaran, dan siswa lebih aktif, termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga terdapat lebih banyak interaksi antar siswa, sikap saling membantu antar teman dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, dan siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena adanya permainan berbasis turnamen.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ariesta, R & Supartono. 2011. *“Pengembangan Perangkat Perkuliahan Kegiatan Laboratorium Fisika Dasar II Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Kerja Ilmiah Mahasiswa”*. (Online). Tersedia: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPMFI/article/view/1072/98> 1. Diakses 28 Maret 2018.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- \_\_\_\_\_. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nugrahani, Rahina. 2007. "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar". (Online). Tersedia: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/article/view/524/481>. Jilid 36, No. 1. Diakses pada tanggal 30 Oktober 2017.
- Said, Alamsyah dan Budimanjaya, Andi. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, Bambang. 2014. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Peserta didik Kelas III SD Negeri Palem 2 Ngawi". (Online). Tersedia: [http://jurnal.stkipngawi.ac.id/index.php/mp/article/view/36/pdf\\_18](http://jurnal.stkipngawi.ac.id/index.php/mp/article/view/36/pdf_18). Vol 5, No. 1. Diakses pada tanggal 30 Oktober 2017.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad, dkk. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. (Online). Tersedia: [http://repository.unila.ac.id/103/1/Gabungan\\_hal\\_rom\\_i\\_-\\_1381\\_UU\\_DIKTI140-196.pdf](http://repository.unila.ac.id/103/1/Gabungan_hal_rom_i_-_1381_UU_DIKTI140-196.pdf). Diakses pada tanggal 30 Oktober 2017.
- Yuliati, Yuyun. 2016. *Buku Siswa Matematika Untuk Siswa SD/MI Kelas IV*. Depok: CV Arya Duta.