



**PENERAPAN METODE *TGT* (*TEAM GAME TOURNAMENT*)
BERBANTUAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PENJUMLAHAN BILANGAN CACAH PADA SISWA
KELAS III SDN MOJOREJO 02 BATU**

Tutik Indrawati

SD Negeri Mojorejo 02 Kota Batu

Email: indrafidianto@gmail.com

(Naskah Masuk: 24-September-2022, Diterima Untuk Diterbitkan : 26 Oktober 2022-
2022)

ABSTRAK

Matematika yang diajarkan di SD kadang masih membingungkan dan siswa pun tidak mau bertanya takut kalau dimarahi sehingga siswa pasif dalam pembelajaran. Fakta dilapangan sebagian pembelajaran masih dilakukan secara konvensional. Awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, kemudian menjelaskan materi tersebut, selanjutnya memberikan contoh soal dan beberapa soal latihan. Guru cenderung menghabiskan jam pelajaran untuk memberikan penjelasan secara abstrak. Tujuan penelitian adalah: Mendiskripsikan Langkah proses Metode *TGT* (*Team Game Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar penjumlahan bilangan cacah pada Siswa Kelas III SDN Mojorejo 02 berbantuan permainan ular tangga dan menganalisis hasilnya. Berdasarkan hasil PTK ini terbukti terjadi kenaikan nilai rata-rata kelas pada siklus II yaitu 80 yang sudah mencapai KKM dengan siswa yang tuntas yaitu 30 siswa dari 35 jumlah siswa kelas III SDN Mojorejo 02. Prosentase dari penilaian tes hasil belajar pada siklus II memperoleh 85%. Pembelajaran model *TGT* berbantuan media ular tangga ini siswa lebih aktif dan membuat siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Jadi pembelajaran model *TGT* berbantuan media ular tangga berdampak pada hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian ini bukan merupakan hasil final, diharapkan peneliti dapat mengembangkan penelitian yang lain untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Matematika penjumlahan bilangan cacah. Dalam melaksanakan pembelajaran khususnya matematika diharapkan para guru untuk memilih model pembelajaran yang menarik dan dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif.

Kata Kunci : Metode *TGT*, Permainan Ular Tangga Hasil Belajar Matematika

ABSTRACT

*Mathematics taught in elementary schools is sometimes still confusing and students don't even want to ask questions afraid of being scolded so that students are passive in learning. Facts in the field some learning is still done conventionally. At the beginning of learning the teacher conveys the material to be studied, then explains the material, then gives examples of questions and some practice questions. Teachers tend to spend class hours giving abstract explanations. The aims of the research are: To describe the process steps of the *TGT* (*Team Game Tournament*) method to improve learning outcomes for adding whole numbers to Grade III students at SDN Mojorejo 02 assisted by the snakes and ladders game and analyze the results. Based on the results of this PTK it was proven that there was an increase in the average class value in cycle II, namely 80 who had reached the KKM with*

students who passed, namely 30 students out of 35 the number of students in class III SDN Mojorejo 02. The percentage of the assessment of learning outcomes tests in cycle II obtained 85%. Learning the TGT model with the help of snakes and ladders media makes students more active and makes students more enthusiastic in the learning process. So learning the TGT model assisted by snakes and ladders media has an impact on increasing student learning outcomes. This research is not the final result, it is hoped that the researcher can develop other research to improve the quality of the process and results of learning Mathematics. In carrying out learning, especially mathematics, it is hoped that teachers will choose an interesting learning model and can encourage students to be more creative.

Keywords: *TGT Method, Snakes and Ladders Game Mathematics Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Menurut Askury (2015) matematika yang diajarkan di SD kadang masih membingungkan dan siswa pun tidak mau bertanya takut kalau dimarahi sehingga siswa pasif dalam pembelajaran. Ruslah (2015) berpendapat bahwa penyebab siswa cenderung pasif dalam pembelajaran adalah siswa kurang memahami konsep dalam pembelajaran dan juga faktor guru yang kurang terampil menyampaikan pembelajaran. Selain itu pembelajaran disekolah masih bersifat pasif bahkan cenderung *teacher centered*. Yeni Rahmawati dan Idris Harta (2014) menjelaskan bahwa guru masih mendominasi dalam pembelajaran, seperti keaktifan guru yang lebih banyak menyampaikan materi sedangkan siswa lebih banyak mendengarkan. Hal ini menimbulkan kebosanan dan kejenuhan pada siswa sehingga tidak tercapainya hasil belajar yang diinginkan.

Dalam pembelajaran, siswalah yang menjadi subjek atau pelaku kegiatan belajar. Menurut Meici Masita dkk (2012) agar siswa berperan sebagai pelaku belajar, guru hendaknya merencanakan kegiatan pembelajaran yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas belajar. Dengan melakukan aktifitas dalam belajar diharapkan siswa dapat mencari pengalaman sendiri, bisa bekerja sama dengan teman sebaya, bekerja secara individu sesuai minat dan kemampuannya, mengembangkan pemahaman, dan berpikir kritis sehingga kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran menjadi menyenangkan.

Fakta dilapangan sebagian pembelajaran masih dilakukan secara konvensional. Awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, kemudian menjelaskan materi tersebut, selanjutnya memberikan contoh soal dan beberapa soal latihan. Guru cenderung menghabiskan jam pelajaran untuk memberikan penjelasan secara abstrak dan hanya menekankan pencapaian tuntutan kurikulum daripada mengembangkan suasana yang mendukung dalam meningkatkan aktifitas siswa serta pembelajaran masih kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

Dari permasalahan tersebut, maka perlu ada perbaikan dalam proses pembelajaran. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran berhitung bisa ditingkatkan melalui berbagai cara, seperti meningkatkan keterampilan mengajar guru, membuat media, adanya pendekatan pada peserta didik yang kurang aktif serta menciptakan suasana belajar menarik dan menyenangkan. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berhitung bagi peserta didik yang kurang antusias menggunakan media pembelajaran manipulatif seperti ular tangga. Dengan menggunakan media ular tangga, diharapkan mampu menciptakan suasana

pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dengan suasana tersebut, peserta didik mampu dengan cepat menangkap rangsangan-rangsangan yang diberikan terkait dengan berhitung sehingga kemampuan berhitung peserta didik dapat meningkat.

Dalam proses belajar mengajar, Eric Jensen (dalam Kennedy, 2008) menyatakan bahwa (1) belajar menjadi menantang jika disediakan informasi dan pengalaman baru, dan (2) ada banyak cara untuk belajar dari pengalaman melalui kegiatan dan balikan yang intraktif. Selain itu, Mutrofin (2014) berpendapat bahwa proses pembelajaran yang baik adalah 1) Pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman konkret, 2) Motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan resistensi belajar, 3) Proses perkembangan intelektual dimulai dari proses berpikir manusia sebagai suatu perkembangan yang bertahap dari berpikir intelektual konkret ke abstrak. Tujuan penelitian adalah: Mendiskripsikan Langkah proses Metode TGT (*Team Game Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar penjumlahan bilangan cacah pada Siswa Kelas III SDN Mojorejo 02 berbantuan permainan ular tangga dan menganalisis hasilnya.

KAJIAN PUSTAKA

1. Pembelajaran Teknik Teams Games Tournamens (TGT)

TGT (Team Game Tournament) merupakan tipe belajar kooperatif yang dihasilkan dari pengembangan tipe *STAD (Student Teams-Achievement Divisions)*, dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan komponen utama berupa presentasi kelas, diskusi tim, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi tim. Sedangkan yang menjadi pembeda dari kedua tipe ini adalah adanya game-game akademik pada tipe TGT, sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dalam suasana gembira serta terciptanya kompetisi tim yang didasarkan pada tanggung jawab masing-masing individunya. TGT pada awalnya diperkenalkan oleh Johns Hopkins dan dikembangkan lebih lanjut oleh David DeVries dan Keith Edwards.

Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adalah suatu metode pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen untuk mengganti tes individu. Sehingga siswa tidak merasakan bosan karena ada unsur turnamen. Metode ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Hal ini dijelaskan oleh Slavin bahwa pembelajaran kooperatif meliputi: *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Team Assisted Individualization*, *Team Assisted Individualization*, *Cooperative Integrated Reading and Composition*, *Jigsaw*, *Group Investigation*, *Learning Together*, *Complex Instruction*, *Structur Dyadic Methods* dan *Team Games Tournament*.

Langkah-langkah metode pembelajaran tipe *Team Games Tournament*, menurut Slavin terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahap Presentasi di kelas, Tim, Game, Turnamen, dan Rekognisi Tim (Robert E. Slavin, 2001: 166-167). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

a. Tim

Tim terdiri dari empat, lima siswa atau lebih yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru

menyampaikan materinya tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan lainnya. Yang paling sering terjadi pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

b. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di muka meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing (Robert E. Slavin, 2001:144).

c. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen 3, siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja satu, tiga berikutnya pada meja dua dan seterusnya.

d. Rekognisi Tim

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh.

2. Media Ular Tangga

Kata “media” berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari “medium”. Secara harfiah kata tersebut memiliki arti perantara atau pengantar. Kemudian banyak pakar yang menyebutkan batasan mengenai pengertian media salah satunya adalah media merupakan teknologi pembawa pesan yang dimanfaatkan dalam pembelajaran (Schram,1982). Gagne dalam Rudi dkk (2009:12) berpendapat bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa dalam belajar.

Menurut Melsi (2015: 10) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ratnaningsih (2014: 5) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya.

3. Hasil Belajar

Manurut R.Gagne dalam Susanto (2013) belajar didefinisikan dalam suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Gagne dalam teorinya yang disebut *The Domains Of learning*, menyebutkan bahwa segala sesuatu yang dipelajari manusia dibedakan menjadi lima kategori .yaitu sebagai berikut :

a) Ketrampilan Motoris (motor skill)

Ketrampilan motoris adalah ketrampilan yang diperlihatkan dari berbagai gerakan badan, misalnya menulis, menendang, meloncat, dan berlari.

b) Informasi Verbal

Informasi verbal sangat dipengaruhi kemampuan otak atau intelegensi seseorang dapat memahami sesuatu dengan berbicara, menulis, menggambar, dan sebagainya yang berupa symbol yang tampak (verbal).

c) Kemampuan Intelektual

Dalam berinteraksi dengan dunia luar manusia menggunakan kemampuan intelektualnya, misalnya mampu membedakan warna dan bentuk serta ukuran.

d) Strategi Kognitif

Kemampuan kognitif lebih ditujukan ke dunia luar dan perlu dipelajari dan dilatih secara terus menerus serta memerlukan perbaikan.

e) Sikap (Attitude)

Sikap merupakan faktor penting dalam belajar karena sangat mempengaruhi dari hasil yang diperoleh dalam belajar. Sikap ini sangat bergantung pada pendirian, kepribadian, dan keyakinan.

Menurut Wasliman (2007:158) yang dapat mempengaruhi hasil belajar secara signifikan adalah minat, motivasi dan guru ketika proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang didalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhinya dan tinggi rendahnya hasil belajar tergantung dari pengaruh faktor-faktor tersebut. Lebih detailnya Sudjana dalam Santoso (2013) menyatakan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh faktor utama faktor dalam diri siswa dan faktor dari luar (lingkungan) siswa.

4. Penelitian Terkait:

- 1) Eliyana Saragih. 2019.. Penerapan pembelajaran TGT untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Bilangan Romawi pada kelas 4 SD 06 Sintang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, dalam bentuk penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, tes, kuisioner, dan dokumentasi. Penelitian menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) di siklus I dengan persentase total 63,33%, untuk siklus II meningkat secara signifikan sebesar 90,90%. Ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus II sebesar 27,57%.

- 2) Silvi Wahyu Setiana.2016. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Pada Siswa di Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh hasil observasi aktivitas siswa serta tes hasil belajar materi penjumlahan bilangan pecahan. Penelitian dilaksanakan dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I ketuntasan klasikal hasil belajar siswa mencapai 47.61% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83.33%. Pada siklus I aktivitas guru mencapai 58,96% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 91,67%. Aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan persentase sebesar 50,08 % dan pada siklus II mencapai 86.9%. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi penjumlahan bilangan pecahan.
- 3) Suardin.2021.Universitas Muhamaddiyah Buton. Studi Komparatif Model Problem Solving dengan model Teams game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika Siswa Sekolah Dasar.Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika antara yang menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* dan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), siswa kelas V SD Negeri 01 Katilumbu Kabupaten Buton Selatan. Jenis Penelitian ini adalah quasi Experimental design dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian diperoleh bahwa berdasarkan uji *t test* dua sampel independen diperoleh nilai rata – rata kelas VA sebesar 68,13 dengan nilai signifikansi 0,00 dan kelas VB sebesar 79.59 dengan nilai signifikasi 0.00.Karena nilai sig (2-tailed) $0,00 \leq 0,05$, maka dinyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antar nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen I dan kelompok eksperimen II.Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika SD Negeri 1 Katilumbu dengan nilai rata-rata lebih tinggi dibanding model pembelajaran problem solving.
- 4) Ujiati Cahyaningsih .2017.PGSD Universitas Majalengka. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap hasil belajar matematika baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Metode yang digunakan untuk penelitian ini yaitu dengan eksperimen. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cluster random sampling. Teknik pengambilan datanya untuk aspek kognitif dilakukan dengan soal evaluasi, untuk aspek afektif berupa angket, dan untuk aspek psikomotor dilakukan dengan lembar unjuk kerja. Materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi geometri. Penelitian ini dianalisis menggunakan uji t. Hasil yang diperoleh yaitu (1) Aspek kognitif dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,073 > 1,980$ melalui SPSS 16.0 didapatkan pula nilai signifikansi sebesar 0,044. (2) Aspek afektif dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $1,85 < 1,980$ melalui SPSS 16,0 didapatkan pula psikomotor dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,226 > 1,980$

melalui SPSS 16,0 didapatkan pula nilai signifikansi sebesar 0,000. Jadi, ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek kognitif dan psikomotor pada siswa dan tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek afektif pada siswa.

METODE PENELITIAN

1. Rancangan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian “Penerapan Metode TGT (*Team Game Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Cacah pada Siswa Kelas III SDN Mojorejo 02 Berbantuan Permainan Ular Tangga adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2016) pendekatan kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut dan penampilan hasilnya. Pendekatan kuantitatif biasanya dipakai untuk menguji suatu teori, untuk menyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistik, untuk menunjukkan hubungan antar variabel, dan adapula yang bersifat mengembangkan konsep. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yakni peneliti melakukan tindakan bersamaan dengan pelaksanaan tugasnya sebagai Guru kelas III SD. Penelitian ini bermaksud untuk meningkatkan kreativitas guru melalui pembelajaran berhitung penjumlahan bilangan cacah dengan metode kooperatif model *Team Game Tournament (TGT)* dengan menggunakan media permainan ular tangga.

Dalam penelitian ini peneliti sebagai pengawas sekolah melakukan tindakan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berhitung melalui media permainan ular tangga. PTK ini sebagian besar dilaksanakan di SD Negeri Mojorejo 02 Kota Batu baik pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Penelitian tindakan yang dilakukan oleh peneliti ditujukan untuk meningkatkan situasi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif serta menyenangkan yang menjadi tanggung jawabnya.

Penelitian ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tugas menjadi pendidik, yang tidak akan mengganggu proses pelaksanaan tugas yang menjadi tanggung jawabnya. PTK ini dilakukan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan jadwal pelaksanaannya. Hal ini sesuai dengan teori bahwa penelitian tindakan bersifat situasional, kontekstual, berskala kecil, terlokalisasi, dan secara langsung gayut (relevan) dengan situasi nyata dalam pembelajaran. Di dalam melaksanakan PTK ini melibatkan guru yang lain di SDN Mojorejo 02 yaitu Farida Dwi P sebagai kolaborator dan observer.

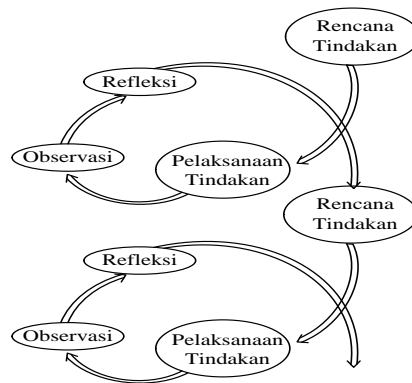
2. Kehadiran Peneliti

PTK ini dengan pendekatan kuantitatif yang memerankan peneliti bertindak sebagai perencana, pelaksana, pengumpul, penganalisa penafsir data dan sekaligus menjadi pelapor penelitian (Moleong, 2008). Kehadiran peneliti di lapangan dalam pelaksanaan metode sangat penting karena peneliti sendiri merupakan instrumen utama penelitian. Mengingat rancangan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif maka instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data banyak melibatkan peneliti sendiri, disamping berkolaborasi dengan beberapa guru di SDN Mojorejo 02

Hubungan yang baik antara peneliti dan subyek (*key person informan*) sebelum, selama, dan sesudah memasuki lapangan merupakan kunci penting dalam pengumpulan data. Hubungan yang baik juga akan membantu pencapaian tingkat saling pengertian yang tinggi dan terjalinnya kepercayaan. Tingkat saling pengertian yang tinggi akan membantu kelancaran seperti yang dikemukakan Spardley (2000) dalam 4 (empat) tahapan, yaitu: (1) *Apprehention* (perhatian/keinginan); (2) *exploration* (penjelajahan/penjajagan); (3) *cooperation* (bekerjasama) dan (4) *participation* (keikutsertaan).

3. Alur PTK

Model rancangan PTK terletak pada alur pelaksanaan tindakan yang dilakukan. Alur penelitian tindakan dalam PTK ini dapat dilihat pada Gambar 1 yang diadaptasi dari Kemmis dan McTaggart (1988.).



4. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan PTK ini terdiri dari indikator kualitatif dan indikator kuantitatif yang disusun secara kolaboratif antara peneliti dengan beberapa guru sejawat, terutama yang bertugas sebagai observer. Indikator keberhasilan secara kualitatif sebagai berikut : pelaksanaan PTK akan diakhiri bila terjadi peningkatan yang riil pada kreativitas guru dalam pembelajaran, yakni suasana belajar aktif, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan mandiri.

Keberhasilan tersebut utamanya dilihat dari pelaksanaan guru dalam pembelajaran, sebagai cerminan guru kreatif dan profesional. Indikator ini juga didukung dengan keberhasilan siswa sebagai responden telah berperilaku aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan serta meningkatnya hasil belajar. Indikator secara kuantitatif ditentukan dengan tercapainya minimal 80 % peserta didik telah mengakui secara valid berdasarkan data yang masuk melalui instrumen dengan hasil minimal mencapai 75 %.

5. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara

1). Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data primer dalam penelitian ini, cara ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan responden tentang pelaksanaan berhitung dengan

metode TGT. Bertindak sebagai responden atau pengisi angket adalah guru kolega sebagai observer yang telah mengamati proses dan hasil pembelajaran dalam penelitian ini.

2). Observasi

Sesuai dengan data yang ingin dikumpulkan dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan pengamatan dengan model observasi partisipasi aktif. Hal ini bermaksud peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan Pembelajaran berhitung dengan metode TGT, peneliti bersama guru-guru berkolaborasi melibatkan diri dalam setiap kegiatan pembelajaran sambil memecahkan permasalahan siswa dan mengamati proses pembelajaran dalam PTK ini .

Penggunaan strategi seperti ini mengacu pada saran yang dikemukakan oleh Moleong (2005) bahwa peran serta seorang peneliti berada dari satu tempat ke tempat lainnya. Di satu tempat peneliti harus aktif sekali, barangkali di tempat lainnya ia harus diam saja. Alasan peneliti menggunakan model pengamatan ini dimaksudkan agar peran serta peneliti dapat terwujud seutuhnya apabila membaur secara fisik dengan kelompok komunitas yang ditelitinya. Di samping itu peran serta peneliti akan mudah diterima kelompok komunitas yang diteliti dengan jalan memberi bantuan atau supervisi tertentu yang dibutuhkan mereka. Dalam hal ini upaya pemecahan masalah yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran berhitung dengan metode *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga

3). Diskusi dan Wawancara Mendalam

Kegiatan wawancara dilakukan dengan peserta didik dan observer untuk memperoleh data dan informasi yang berhubungan dengan pengetahuan, pengalaman, pendapat, perasaan, latar belakang. Wawancara dengan peserta didik dilakukan secara lesan dengan menggunakan instrument wawancara yang telah disiapkan oleh peneliti. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada key informan dalam hal ini guru model peserta yang aktif dalam penerapan metode. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dan wawancara tak terstruktur. Wawancara terstruktur maksudnya pertanyaan-pernyataan yang diajukan peneliti kepada informan telah dipersiapkan sebelumnya dan sebaliknya wawancara tak terstruktur adalah pertanyaan yang tidak dipersiapkan terlebih dahulu. Wawancara terstruktur dilakukan untuk memperoleh keterangan secara umum mengenai pelaksanaan metode yang efektif. Wawancara tak terstruktur digunakan pula apabila ada jawaban-jawaban dari wawancara terstruktur yang berkembang namun masih relevan dengan masalah penelitian yang dilaksanakan.

4). Dokumentasi

Untuk menentukan dokumen yang tepat dan mendukung pelaksanaan penelitian, maka peneliti akan melakukan telaah terhadap keaslian dokumen, kebenaran isi dokumen itu dan menentukan relevan tidaknya isi dari dokumen yang dimaksud dalam penelitian. Secara rinci yang dikumpulkan melalui dokumen adalah dokumen yang dapat memberikan masukan data secara kronologis dalam pelaksanaan penelitian yang terdiri dari: Gambaran umum sasaran, Perencanaan tindakan pembelajaran metode, Pelaksanaan tindakan pembelajaran metode, dan Evaluasi Pelaksanaan tindakan pembelajaran .Dokumentasi

dilakukan secara kronologis berdasarkan urutan Tindakan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi baik pada siklus 1 maupun siklus 2. Hasil dokumentasi difentarisir oleh peneliti secara rapi. Dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera HP yang banyak dilakukan oleh observer. Dokumentasi sebagian besar menghasilkan foto kegiatan, dan sebagian kecil berupa video pembelajaran.

6. Analisis Data

Bogdan dan Biklen (2005) menjelaskan bahwa analisis data meliputi kegiatan-kegiatan mempengaruhi data, menatanya, membagi menjadi satuan yang dapat dikelola, disintesis, dicari pola, diketemukan yang penting dan apa yang akan dipelajari serta memutuskan apa yang akan dilaporkan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat kegiatan utama seperti yang disarankan oleh Miles dan Huberman (2002) yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Langkah-langkah analisis data dipaparkan sebagai berikut:

1). Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua bagian yaitu bagian deskriptif dan bagian reflektif. Bagian deskriptif merupakan catatan tentang peristiwa dan pengalaman yang dilihat, didengar, disaksikan, dan dialami sendiri oleh peneliti yang dicatat selengkap dan seobyektif mungkin. Bagian deskriptif ini berisi tentang gambaran diri informan, rekonstruksi dialog, catatan tentang peristiwa khusus, dan gambaran kegiatan.

2). Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan membuat abstraksi atau membuat rangkuman mengenal inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga. Langkah selanjutnya dalam satuan-satuan atau kategorisasi sambil membuat kode. Dengan demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengkategorisasikan data dengan cara yang sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Data yang sudah direduksi disajikan dalam bentuk matriks secara lebih rinci dan lengkap serta disajikan dalam bentuk teks naratif. Untuk memudahkan penyajian data, maka terlebih dahulu catatan diberi kode tertentu agar mudah dilihat dan dipahami hubungan antara yang satu dengan yang lainnya.

3). Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan selama penelitian berlangsung. Semua data yang telah terkumpul direduksi dan disajikan dalam bentuk matriks dan disimpulkan atau diberi makna. Jika kesimpulan belum mantap maka peneliti kembali mengumpulkan data di lapangan, mereduksi, dan menyajikan serta penarikan kesimpulan kembali dan seterusnya sehingga merupakan suatu siklus. Dalam penelitian ini analisis data peneliti lakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif berdasarkan hasil observasi terhadap proses dan hasil belajar siswa, pengakuan siswa dalam angket, hasil wawancara dan studi dokumentasi hasil kerja siswa. Dalam penelitian ini, analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengolah data dan menganalisis data non tes yang diperoleh melalui angket.. Dalam

analisis data ini digunakan statistik deskriptif ini, peneliti menggunakan program excel, khususnya untuk analisis prosentase.

4) Pengecekan Keabsahan Temuan

Menurut Noeng Muhadjir (2005) yang menyatakan bahwa keterandalan penelitian terletak pada kredibilitas, transferabilitas, konfirmabilitas, serta dependabilitas. Kredibilitas dapat diupayakan dengan memperpanjang keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan referensial, kajian kasus negatif, dan pengecekan anggota. Sedangkan transferabilitas, dependabilitas dan konfirmabilitas hasil terkait dengan konteks dan waktu penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini yang dapat dilakukan hanyalah pada kredibilitas. Dalam penelitian ini teknik triangulasi dilakukan baik dengan sumber maupun metode atau melalui cek, cek ulang dan cek silang pada dua atau lebih sumber informasi. Triangulasi dilakukan dengan jalan:

- a) Membandingkan hasil pengamatan dan hasil wawancara.
- b) Membandingkan hasil wawancara dan pengamatan dengan isi dokumen.
- c) Melakukan wawancara berulang dengan mengajukan pertanyaan yang sama dengan informan yang sama dalam waktu yang berbeda.
- d) Mengadakan wawancara dengan sumber yang berbeda mengenai pertanyaan yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1 Kondisi Awal

Sebagai langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilakukan pengamatan terhadap perilaku atau aktivitas peserta didik yang berhubungan dengan kegiatan menghitung penjumlahan bilangan cacah dengan metode *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media Ular tangga. Peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta siswa kelas 3. Metode pengumpulan data awal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik SDN Mojorejo 02. Berdasarkan hasil studi awal tersebut selanjutnya diberikan layanan tindakan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berhitung menggunakan metode TGT berbantuan media ular tangga.

Pelaksanaan kegiatan pra siklus dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data terkait dengan strategi, metode atau media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika tentang penjumlahan bilangan cacah kelas III di SDN Mojorejo 02. Metode pembelajaran yang digunakan pada pra siklus adalah dengan ceramah dan penugasan. Kendala ketika proses pembelajaran matematika penjumlahan bilangan cacah yaitu siswa terlihat kurang bersemangat dan kurang aktif sehingga ada beberapa siswa hasil belajarnya masih belum mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah. Hal ini dapat dilihat dari 35 siswa kelas III SDN Mojorejo 02 terdapat 15 siswa yang mencapai KKM dan 20 siswa yang belum mencapai KKM.

2. Hasil Siklus 1

a. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pembelajaran dengan menggunakan Kurikulum 2013 dan menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada mata pelajaran matematika kelas III SDN Mojorejo 02, materi yang digunakan yaitu penjumlahan bilangan cacah. Kemudian menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus I yaitu dengan menggunakan pembelajaran model TGT menggunakan media ular tangga. Rencana pelaksanaan pembelajaran juga dilengkapi dengan lembar kerja yang digunakan dalam penerapan model TGT dan dikerjakan siswa secara individu. Soal yang diberikan berupa soal isian yang terdiri dari 10 soal yang harus dijawab oleh siswa.

Penyusunan instrumen observasi juga dibuat untuk mengetahui keaktifan pelaksanaan pembelajaran model TGT.

Penyusunan instrumen yang digunakan yaitu lembar instrumen observasi guru dan lembar instrumen observasi siswa.

Sebelum perencanaan dilakukan, peneliti terlebih dahulu menyusun lembar uji validitas untuk melihat kelayakan yang telah dibuat dan disusun terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran dan soal tes hasil belajar. Hasil uji validitas dengan mendapatkan penilaian secara umum dengan skor rata-rata dan dapat dinyatakan bahwa instrument pembelajaran dapat digunakan dengan revisi kecil.

Tahap terakhir dalam perencanaan ini yaitu menetapkan kriteria keberhasilan pembelajaran. Dalam penelitian ini siswa dikatakan berhasil apabila nilai siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan nilai 70.

b. Pelaksanaan Tindakan

Setelah mengembangkan perencanaan maka peneliti siap melaksanakan penelitian dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Penelitian siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 24 Oktober 2022 di Kelas III SDN Mojorejo 02 pada jam pelajaran pertama dan kedua dan keempat pada pukul 08.00-09.30 WIB dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan awal pada proses pembelajaran yaitu guru mengucapkan salam dan mengajak semua siswa berdo'a serta melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. Ketika guru memberikan salam siswa menjawab dengan serentak. Ketika guru mengajak semua siswa berdo'a siswa melakukan dengan sungguh-sungguh. Pada saat guru menanyakan kehadiran siswa tidak ada siswa yang absen.

Untuk membangkitkan semangat siswa diawal pelajaran, guru mengajak siswa untuk tepuk kompak. Ketika guru mengajak tepuk semangat siswa merespon dan mengikuti dengan semangat. Untuk mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya, guru memberikan pertanyaan dan siswa menjawab dengan serentak.

Langkah selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi yang akan dipelajari. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pada kegiatan inti langkah pembelajaran yang dilakukan sebelum membuka materi, guru bertanya kembali kepada siswa "apa kalian bisa menghitung penjumlahan?" ada beberapa siswa yang menjawab pertanyaan dan ada pula siswa yang diam saja. Setelah

itu siswa diberi kesempatan untuk membaca materi tentang penjumlahan bilangan cacah yang ada pada buku paket siswa. Setelah itu, guru menjelaskan materi secara singkat. Pada saat guru menjelaskan sebagian besar siswa memperhatikan dengan seksama tetapi beberapa lama kemudian ada beberapa siswa yang ramai tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga konsentrasi siswa lain menjadi terganggu.

Langkah selanjutnya guru memberikan pembelajaran model TGT. Guru menjelaskan kepada siswa langkah-langkahnya yaitu: 1) guru membagi seluruh siswa menjadi 2 kelompok. 2) Tiap siswa dalam kelompok dipilih satu siswa untuk menjadi pemimpin dalam permainan. 3) Setiap anggota kelompok mendapat kesempatan yang sama dalam bermain. 4) Pemimpin kelompok mengambil dadu untuk memulai permainan. 5) Anggota kelompok yang bermain melangkah sesuai angka dalam dadu kemudian saat berhenti di angka tertentu menunjukkan perkiraan hasil penjumlahan. 6) Siswa yang berhasil menghitung penjumlahan berhak melempar dadu lagi untuk melanjutkan permainan berikutnya begitulah seterusnya sampai permainan ular tangga berakhir. Ketika guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran TGT berbantuan ular tangga siswa kelihatan bingung sehingga guru memberi instruksi langsung kepada siswa untuk mempraktikkannya.

Setelah siswa selesai menerapkan pembelajaran dan mendengarkan guru memberi penguatan terhadap hasil permainan. Kemudian guru memberikan lembar soal kepada siswa untuk dikerjakan secara individu. Pada saat mengerjakan soal siswa kelihatan antusias.

Langkah akhir yang dilakukan pada kegiatan penutup yaitu guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Lalu guru bertanya kepada siswa tentang hal-hal yang belum diketahui, tetapi tidak ada yang bertanya. Pada akhir kegiatan guru mengajak siswa untuk berdo'a supaya yang telah dipelajari bermanfaat.

Dari hasil pelaksanaan siklus I pembelajaran model TGT berbantuan media ular tangga tentang penjumlahan bilangan cacah di kelas III SDN Mojorejo 02 diperoleh hasil penilaian tes hasil belajar yang telah dilakukan. Hasil yang didapatkan siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil pada pra siklus (terlampir). Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi penilaian hasil belajar siswa pada siklus I:

Hasil Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar Siklus I

No	Uraian	Hasil Siswa
1	Nilai rata-rata	68
2	Nilai tertinggi	100
3	Nilai terendah	40
4	Jumlah siswa yang tuntas	20
5	Jumlah siswa yang tidak tuntas	15
6	Prosentase ketuntasan	57 %

Dari data di atas dapat diketahui bahwa dengan pembelajaran model TGT berbantuan media ular tangga pada mata pelajaran matematika penjumlahan bilangan cacah di kelas III SDN Mojorejo 02 pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 68. Dari 35 siswa, sebanyak 15 siswa yang tidak tuntas karena nilai yang diperoleh belum mencapai KKM yang diharapkan. Nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 70 sehingga prosentase

ketuntasan siswa yang diperoleh hanya sebesar 57 %, hal ini masih kurang dari kriteria yang diharapkan, karena belum mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah

c. Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran, dalam penelitian ini tahap observasi dilakukan untuk memperoleh data bagaimana kegiatan belajar mengajar serta kesungguhan dan keaktifan siswa dengan menggunakan pembelajaran model TGT berbantuan ular tangga. Ibu Farida Dwi, S.Pd sebagai pengamat (observer) telah mengamati serangkaian proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Data pengamatan itu berupa lembar aktifitas guru dan lembar aktifitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berikut ini hasil pengamatan aktifitas guru dan aktifitas siswa siklus I untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran model TGT berbantuan media ular tangga pada mata pelajaran matematika penjumlahan bilangan cacah di kelas III SDN Mojorejo 02 dalam proses pembelajaran siklus I

1) Hasil observasi aktifitas guru

Data hasil pelaksanaan observasi aktifitas guru pada siklus I yang meliputi persiapan, kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir, pengolahan waktu dan suasana kelas yang telah diamati selama proses pembelajaran diperoleh jumlah skor sebesar 70 dan skor maksimalnya 96 sehingga prosentase diperoleh sebesar 72,92%. Dilihat dari tabel lembar observasi kegiatan guru selama proses pembelajaran masih banyak aspek dengan nilai 2 yang berarti cukup dan nilai 3 yang berarti baik. Selama proses pembelajaran berlangsung guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna yakni guru kurang optimal mempersiapkan media pembelajaran dan guru kurang bisa mengefektifkan waktu yang telah ditentukan sehingga diperoleh prosentase sebesar 72,92% termasuk dalam kategori cukup baik.

2) Hasil observasi aktifitas siswa

Data hasil observasi pelaksanaan aktifitas siswa pada siklus I yang meliputi persiapan, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang telah diamati selama proses pembelajaran diperoleh jumlah skor minimal 40 dan skor maksimal 80 sehingga prosentase diperoleh sebesar 40%. Terlihat ketika proses pembelajaran siswa kurang konsentrasi sehingga siswa kurang bisa memahami langkah permainan ular tangga dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru serta kurang aktif dalam bertanya tentang hal-hal yang belum diketahui.

Refleksi

Berdasarkan penelitian di siklus I, sudah dapat diketahui di atas ketuntasan hasil belajar siswa masih jauh dari KKM yakni 70. Nilai rata-rata yang didapat pada siklus I adalah 68, siswa yang tuntas hanya 20 siswa dari 35 siswa dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 8 siswa, sehingga prosentase siswa yang tuntas adalah sebesar 57%.

Dari hasil penelitian data yang diperoleh di atas dapat diketahui pada hasil observasi aktifitas siswa diperoleh prosentase sebesar 40%. Kriteria keberhasilan penelitian ini masih perlu ditingkatkan karena masih termasuk dalam kategori kurang. Dari hasil refleksi yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Selama proses pembelajaran berlangsung, guru telah melaksanakan semua pembelajaran

dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna yakni guru kurang optimal mempersiapkan media pembelajaran dan guru kurang bisa mengefektifkan waktu.

2) Berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa siswa kurang konsentrasi, sehingga siswa kurang bisa memahami langkah-langkah dalam bermain ular tangga dan siswa kurang aktif dalam bertanya tentang hal-hal yang belum diketahui.

Langkah yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu memberikan lembar materi yang dikemas menjadi menarik untuk memudahkan siswa dalam memahaminya serta memberikan reward kepada siswa yang aktif dalam mempresentasikan hasil diskusinya agar siswa lebih berkonsentrasi dan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu akan dilakukan penelitian pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

2. Hasil Penelitian Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Setelah melakukan refleksi dan hasil analisis yang telah dilakukan pada siklus I, maka disusun siklus II dengan tahap perencanaan yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus II dengan memperhatikan kekurangan yang terjadi pada siklus I agar siklus II pembelajaran menjadi lebih efektif dengan menggunakan pembelajaran model TGT berbantuan media ular tangga. Rencana pelaksanaan pembelajaran juga dilengkapi dengan memberikan lembar kinerja kepada siswa yang digunakan dalam penerapan pembelajaran model TGT berbantuan media ular tangga. Menyusun soal uji kompetensi dengan indikator kompetensi yang sama pada siklus sebelumnya sebagai penilaian dari hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Soal uji kompetensi berupa soal isian yang terdiri dari 10 soal yang harus dijawab oleh siswa.

Penyusunan instrument observasi juga dibuat untuk mengetahui keaktifan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dengan pembelajaran model TGT berbantuan media ular tangga. Penyusunan instrument yang digunakan pada siklus II yaitu lembar instrument observasi guru dan lembar instrument observasi siswa.

Tahap akhir dalam perencanaan ini yaitu menetapkan kriteria keberhasilan pembelajaran. Dalam penelitian ini siswa dikatakan berhasil apabila nilai siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan nilai 70.

b. Pelaksanaan Tindakan

Setelah mengembangkan perencanaan maka peneliti siap melaksanakan tindakan perbaikan di kelas sesuai dengan tahap perencanaan yang telah dibuat. Penelitian siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 31 Oktober 2022 di kelas III SDN Mojorejo 02 pada jam pertama jam 08.00-09.10 WIB dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti bertindak sebagai guru dan diamati oleh Ibu Farida Dwi P selaku guru kelas VI SDN Mojorejo 02 sebagai pengamat (observer) dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun dan dibuat. Tindakan pembelajaran yang dilakukan pada siklus kedua sebanyak 1 kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan pembelajaran sesuai dengan perangkat pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dibagi menjadi 3 tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan awal pada proses pembelajaran yaitu guru mengucapkan salam dan mengajak semua siswa berdo'a serta melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. Ketika guru memberikan salam siswa menjawab dengan serentak. Ketika guru mengajak semua siswa berdo'a siswa melakukan dengan sungguh-sungguh. Pada saat guru menanyakan kehadiran siswa tidak ada siswa yang absen.

Untuk membangkitkan semangat siswa diawal pelajaran, guru mengajak siswa untuk tepuk kompak. Ketika guru mengajak tepuk semangat siswa merespon dan mengikuti dengan semangat. Untuk mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya, guru memberikan pertanyaan dan siswa menjawab dengan serentak.

Langkah selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi yang akan dipelajari. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pada kegiatan inti langkah pembelajaran yang dilakukan sebelum membuka materi, guru bertanya kembali kepada siswa "apa kalian bisa menghitung penjumlahan?" ada beberapa siswa yang menjawab pertanyaan dan ada pula siswa yang diam saja. Setelah itu siswa diberi kesempatan untuk membaca materi tentang penjumlahan bilangan cacah yang ada pada buku paket siswa. Setelah itu, guru menjelaskan materi secara singkat. Pada saat guru menjelaskan sebagian besar siswa memperhatikan dengan seksama tetapi beberapa lama kemudian ada beberapa siswa yang ramai tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga konsentrasi siswa lain menjadi terganggu.

Langkah selanjutnya guru memberikan pembelajaran model TGT . Guru menjelaskan kepada siswa langkah-langkahnya yaitu:1) guru membagi seluruh siswa menjadi 2 kelompok. 2)Tiap siswa dalam kelompok dipilih satu siswa untuk menjadi pemimpin dalam permainan 3)Setiap anggota kelompok mendapat kesempatan yang sama dalam bermain 4)Pemimpin kelompok mengambil dadu untuk memulai permainan.5) Anggota kelompok yang bermain melangkah sesuai angka dalam dadu kemudian saat berhenti di angka tertentu menunjukkan perkiraan hasil penjumlahan.6) Siswa yang berhasil menghitung penjumlahan berhak melempar dadu lagi untuk melanjutkan permainan berikutnya begiu seterusnya samapai permainan ular tangga berakhir.

Setelah siswa selesai menerapkan pembelajaran dan mendengarkan guru memberi penguatan terhadap hasil permainan. Kemudian guru memberikan lembar soal kepada siswa untuk dikerjakan secara individu.Pada saat mengerjakan soal siswa kelihatan antusias mengkondisikan kelas, setelah siswa dapat dikondisikan guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a dan selanjutnya guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa, pada saat guru menanyakan kehadiran siswa tidak ada siswa yang absen.

Untuk memberikan motivasi kepada siswa guru mengajak siswa untuk melakukan tepuk kompak. Tujuan tepuk kompak untuk membangkitkan semangat siswa agar konsentrasi siswa kembali pada pelajaran matematika. Ketika siswa melakukan tepuk kompak, siswa merespon dengan semangat.

Langkah akhir yang dilakukan pada kegiatan penutup yaitu guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Lalu guru bertanya kepada siswa tentang hal-hal yang belum diketahui, tetapi tidak ada yang bertanya. Pada akhir kegiatan

guru mengajak siswa untuk berdo'a supaya yang telah dipelajari bermanfaat. Sebelum salam guru. Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab dengan serentak.

Dari hasil pelaksanaan siklus II pembelajaran model TGT berbantuan media ular tangga tentang penjumlahan bilangan cacah kelas III SDN Mojorejo 02 diperoleh hasil penilaian tes hasil belajar yang telah dilakukan. Hasil yang didapatkan siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil pada siklus I (terlampir). Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi penilaian hasil belajar siswa pada siklus II:

Tabel 4.3
Hasil Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar Siklus II

No	Uraian	Hasil Siswa
1	Nilai rata-rata	80
2	Nilai tertinggi	100
3	Nilai terendah	60
4	Jumlah siswa yang tuntas	30
5	Jumlah siswa yang tidak tuntas	50
6	Prosentase ketuntasan	85 %

Dari data di atas dapat diketahui bahwa dengan pembelajaran model TGT berbantuan media ular tangga di kelas III SDN Mojorejo 02 pada siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 80. Dari 35 siswa, sebanyak 5 siswa yang tidak tuntas karena nilai yang diperoleh belum mencapai KKM yang diharapkan. Nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 70 sehingga prosentase ketuntasan siswa yang diperoleh hanya sebesar 85%, jadi dapat diketahui dari hasil tiap siswa sudah banyak mengalami ketuntasan karena nilai yang diperoleh siswa telah mengalami ketuntasan sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan sekolah.

d. Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran, dalam penelitian ini tahap observasi dilakukan untuk memperoleh data bagaimana kegiatan belajar mengajar serta kesungguhan dan keaktifan siswa dengan menggunakan pembelajaran model TGT berbantuan ular tangga. Pengamat (observer) telah mengamati serangkaian proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Data pengamatan itu berupa lembar aktifitas guru dan lembar aktifitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berikut ini hasil pengamatan aktifitas guru dan aktifitas siswa siklus II untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran model TGT berbantuan ular tangga pada materi penjumlahan bilangan cacah di Kelas III SDN Mojorejo 02 dalam proses pembelajaran siklus II.

1) Hasil observasi aktifitas guru

Data hasil pelaksanaan observasi aktifitas guru pada siklus II yang meliputi persiapan, kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir, pengolahan waktu dan suasana kelas yang telah diamati selama proses pembelajaran diperoleh jumlah skor sebesar 88 dan skor maksimalnya 96 sehingga prosentase diperoleh sebesar 91,67%. Dilihat dari tabel lembar observasi kegiatan guru selama proses pembelajaran masih banyak aspek dengan nilai 3

yang berarti baik dan nilai 4 yang berarti sangat baik. Dilihat dari nilai yang didapat pada tiap aspek aktifitas guru selama proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan pada siklus II. Guru menunjukkan kemampuannya secara maksimal dan kekurangan pada siklus I telah diperbaiki dengan memperhatikan refleksi pada siklus I, sehingga diperoleh prosentase sebesar 91,67% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

2) Hasil observasi aktifitas siswa

Data hasil observasi pelaksanaan aktifitas siswa pada siklus II yang meliputi persiapan, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang telah diamati selama proses pembelajaran diperoleh jumlah skor sebesar minimal 60 dan skor maksimal adalah 90. Sehingga prosentase diperoleh sebesar 97%. Dilihat dari lembar observasi aktifitas siswa selama proses pembelajaran banyak aspek yang mengalami perubahan dari siklus I. Dilihat dari nilai yang didapat pada tiap aspek lembar aktifitas siswa selama kegiatan belajar sudah menunjukkan peningkatan dari siklus II. Hal ini juga terlihat dengan aktifnya anak untuk mempresentasikan hasil diskusinya ke kelompoknya, sehingga diperoleh prosentase sebesar 97% yang termasuk kategori sangat baik dan sudah sesuai dengan harapan yang ditentukan.

e. Refleksi

Pada refleksi siklus II ini, akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik selama proses pembelajaran model TGT berbantuan ular tangga. Dari prosentase hasil selama proses belajar mengajar, guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi prosentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek sudah mencapai kriteria baik yaitu 85 % pada siklus II lebih baik dari siklus I dengan prosentase 57 %. Kemudian berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung dan kekurangan pada siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga mencapai sangat baik dengan perolehan prosentase keaktifan siswa pada siklus II yaitu 97% lebih baik dari pada siklus I yaitu 40%.

Dari data di atas menunjukkan nilai rata-rata kelas pada siklus II sebesar 80 lebih besar dari siklus I yang hanya 68 dan juga prosentase ketuntasan belajar siswa sebesar 85% lebih besar dari siklus I yang hanya 57 %, hal ini dapat diketahui dari hasil nilai tiap siswa mengalami ketuntasan sesuai dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 70, jadi penelitian yang dilakukan pada siklus II ini mengalami keberhasilan. Peneliti memandang tidak perlu lagi melakukan penelitian ke siklus berikutnya

4. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian tentang Penerapan Metode TGT (*Team Game Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Cacah pada Siswa Kelas III SDN Mojorejo 02 Berbantuan Permainan Ular Tangga. Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan observasi guru pada siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran model TGT berbantuan permainan ular tangga kurang maksimal karena prosentase yang diperoleh 72,92%. Guru kurang optimal mempersiapkan media pembelajaran dan guru kurang bisa mengefektifkan waktu yang telah ditentukan. Pada siklus II kinerja guru telah diperbaiki. Guru bertindak secara maksimal dalam mengkondisikan kelas dan

mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga mencapai 91,67% lebih baik dari siklus I.

Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan observasi siswa pada siklus I dalam penerapan pembelajaran model TGT berbantuan ular tangga ini masih banyak siswa yang kurang aktif konsentarsi sehingga siswa kurang bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru dan kurang aktif dalam mempresentasikan hasil diskusi, hal ini dapat dilihat dari aktifitas siswa yang memperoleh prosentase 40% sehingga hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa. Tetapi dari hasil observasi aktifitas siswa pada siklus II diperoleh prosentase 97% siswa aktif dalam proses pembelajaran, siswa mampu mempresentasikan hasil diskusinya, sehingga dengan pembelajaran model TGT berbantuan media ular tangga ini siswa lebih aktif dan membuat siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Jadi pembelajaran model TGT berbantuan media ular tangga berdampak pada hasil belajar siswa menjadi meningkat. Pembahasan hasil penelitian tentang peningkatan hasil belajar penjumlahan bilangan cacah pada mata pelajaran matematika melalui pembelajaran model TGT berbantuan media ular tangga.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada mata pelajaran matematika tentang penjumlahan bilangan cacah pembelajaran model TGT berbantuan media ular tangga pada siswa kelas III SDN Mojorejo 02 ketuntasan dari penilaian tes hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata kelas yaitu 68 dengan siswa yang tuntas yaitu sebanyak 20 siswa dari 35 jumlah siswa kelas III sehingga prosentase yang diperoleh sebesar 57%, karena siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga nilai yang diperoleh siswa masih banyak yang belum mencapai KKM yaitu 70. Pada perbaikan siklus II siswa mulai terbiasa menggunakan pembelajaran pembelajaran model TGT berbantuan media ular tangga sehingga hasil belajar siswa meningkat. Terlihat dari kenaikan nilai rata-rata kelas pada siklus II yaitu 80 yang sudah mencapai KKM dengan siswa yang tuntas yaitu 30 siswa dari 35 jumlah siswa kelas III SDN Mojorejo 02. Prosentase dari penilaian tes hasil belajar pada siklus II memperoleh 85%.

Pembahasan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran model TGT berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal dalam mata pelajaran matematika tentang penjumlahan bilangan cacah. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa penelitian telah mengalami keberhasilan.

Dalam PTK ini peneliti menggunakan langkah-langkah media permainan ular tangga Menurut Ratnaningsih (2014: 66) dibagi dalam beberapa bagian yaitu :

- 1) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 50.
- 2) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga pada papan permainan, terletak pada petak tertentu.
- 3) Terdapat 1 buah dadu.
- 4) Bidak yang digunakan dapat bermacam-macam. Biasanya menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk bidak yang harus digunakan.

- 5) Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- 6) Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang.
- 7) Pada beberapa papan bermain terdapat ular pada petak nomor 49 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah.
- 8) Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
- 9) Semua pemain memulai dari petak nomor 1.
- 10) Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan dadunya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- 11) Boleh terdapat lebih dari 1 bidak pada suatu petak.
- 12) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut.
- 13) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
- 14) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 50.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

- 1) Berdasarkan hasil PTK ini terbukti terjadi kenaikan nilai rata-rata kelas pada siklus II yaitu 80 yang sudah mencapai KKM dengan siswa yang tuntas yaitu 30 siswa dari 35 jumlah siswa kelas III SDN Mojorejo 02. Prosentase dari penilaian tes hasil belajar pada siklus II memperoleh 85%.
- 2) Pembelajaran model TGT berbantuan media ular tangga ini siswa lebih aktif dan membuat siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Jadi pembelajaran model TGT berbantuan media ular tangga berdampak pada hasil belajar siswa menjadi meningkat

2. Saran

- 1) Penelitian ini bukan merupakan hasil final, diharapkan peneliti dapat mengembangkan pengetahuan tentang penelitian yang berkaitan dengan Penerapan Metode TGT berbantuan Permainan Ular Tangga pada materi penjumlahan bilangan cacah maupun materi yang lain dan meminimalisir kekurangan-kekurangannya.
- 2) Dalam melaksanakan pembelajaran khususnya matematika diharapkan para guru untuk memilih model pembelajaran yang menarik dan dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Eliyana Saragih. 2019. STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Penerapan pembelajaran TGT untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. STKIP Persada Khatulistiwa Sintang
- Lexy, J Moleong. (2008) Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Masita, Meici, dkk. 2012. "Peningkatan Aktivitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Kontektual (Contextual Teaching and Learning)". Jurnal Pendidikan Matematika, Part 2 1(1): 21-24.
- Melsi, A. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016. Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- Noeng Muhadjir, 2002. Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi IV. Yogyakarta: Penerbit Rake Sarasin
- Ratnaningsih. (2014). Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS, Skripsi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Yogyakarta: UNY
- Robert. E Slavin. 2010. Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. (2009). Media Pembelajaran. Bandung: CV. Wahana Prima.
- Rusla, Rosady. 2015. Manajemen Public Relations dan Media Komunikasi: konsepsi dan aplikasi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Schramm, Wilbur. 1985. The Process and Effect of Mass Communication. New York: University Of Illinois Press
- Silvi Wahyu Setiana. 2016. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Pada Siswa di Sekolah Dasar
- Suardin. 2021. Universitas Muhamaddiyah Buton. Studi Komparatif Model Problem Solving dengan model Teams game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika Siswa Sekolah Dasar.
- Sudjana, Nana. 2004. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung : Sinar Baru Algensido Offset.)
- Supriadi, O. & Mutrofin. (2017). The influence of principal's communication skills and quality of leadership on teachers' job satisfaction. Journal of Education and Practice, 8(29).
- Syuro, C.M., Mulyati, S., Askury. 2013. "Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Al-Maarif 01 Singosari". Artikel ilmiah FMIPA UM: Malang
- Ujiati Cahyaningsih .2017. PGSD Universitas Majalengka. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD.
- Wasliman. 2007. Modul Problematika Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: UPI Press