

KEEFEKTIFAN MODEL (TGT) BERBANTU MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR SDN GENUKSARI 01 SEMARANG

Harum Sulistyoningrum¹, Iin Purnamasari², Zainal Arifin³

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

email : harum.ningrum@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the media-assisted game team tournament model for snake and ladder games, my dream theme on the learning outcomes of fourth grade students of SDN genuksari 01 semarang. Research results as follows. 1) the average student learning outcomes in the great subtheme of my dream is still low, while the completeness criteria is at least 65, 2) at the time of learning the student plays alone, talks with a peer, and does not listen to the teacher, 3) the model and media used teachers sometimes make students become bored so that the student are in passive and crowded learning themselves. There is a difference in student learning outcomes before and after using the model of the assisted tournament snake ladder game team game as evidenced by tcount $0,0624 > 2,04$. Individual learning completeness posttest scores better than pretest scores. Classical learning completeness reach 90%.

Keyword: TGT, snake and ladders, learning outcomes

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Keefektifan Model *Team Game Tournament* (TGT) Berbantu Media Permainan Ular Tangga Tema Cita-citaku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Genuksari 01 Semarang. Hasil penelitian sebagai berikut. 1) Rata-rata hasil belajar siswa pada subtema Hebatnya Cita-citaku masih rendah, sedangkan kriteria ketuntasan minimal 65, 2) Pada saat pembelajaran siswa tersebut bermain sendiri, berbicara dengan teman, bermain dengan teman sebangku, serta tidak mendengarkan guru, 3) Model dan media yang digunakan guru terkadang membuat siswa menjadi bosan sehingga siswa tersebut dalam pembelajaran pasif dan ramai sendiri. terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *team game tournament* berbantu media permainan ular tangga dibuktikan dengan $t_{hitung} 0,0624 > 2,04$. ketuntasan belajar individu nilai *posttest* lebih baik dari pada nilai *pretest*. ketuntasan belajar klasikal mencapai 90%.

Kata Kunci: TGT, ular tangga, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan prioritas yang paling utama dan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia sebagaimana tercantum dalam pembukaan UUD 1945 tujuan pendidikan nasional adalah “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya.

Kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan Standar Proses Pendidikan, dapat dilakukan dengan memperhatikan bakat dan minat peserta didik sesuai dengan perkembangannya sebagaimana dapat dilakukan dengan membuat inovasi baru dengan merupakan suatu permainan ke dalam pembelajaran. Hal tersebut atas dasar pertimbangan kebutuhan peserta didik usia Sekolah Dasar salah satunya yaitu bermain.

Menurut Frazee dan Rudnitski (1995) kurikulum terpadu (*integrated curriculum*) pada dasarnya mengintegrasikan sejumlah disiplin (mata pelajaran) melalui keterkaitan

antara tujuan isi, keterampilan dan sikap. Melalui pembelajaran terintergrasi atau tematik terpadu diharapkan para siswa memperoleh pengetahuan secara menyeluruh dengan cara mengaitkan muatan mata pelajaran yang satu dengan muatan mata pelajaran lainnya melalui tema-tema yang dipelajari.

Berdasarkan observasi, kegiatan pembelajaran di SD Genuksari 01 Semarang diwarnai oleh pendekatan yang menekankan pada; (1) model belajar konvensional yang lebih diwarnai dengan ceramah, sehingga kurang mampu merangsang peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran; (2) dalam kegiatan pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi kepada peserta didik; (3) dalam penggunaan media tersebut kurang adanya inovasi dalam melakukan perubahan-perubahan bentuk atau jenis media yang digunakan; (4) guru kurang inovatif dalam menyusun dan melaksanakan proses pembelajaran yang menimbulkan anak kurang fokus dalam memahami pembelajaran yang disampaikan; (5)

dalam menciptakan pembelajaran yang dapat menarik bagi peserta didik, guru banyak mengalami kendala dalam penggunaan media.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “keefektifan model *team game tournament* (TGT) berbantu media permainan ular tangga tema cita-citaku terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Genuksari 01.”

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti telah dijelaskan secara langsung. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2014: 3). kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris (Sudjana, 2009: 22).

Jadi hasil belajar merupakan penilaian hasil dan proses belajar yang didapat dari kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa berupa pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap mental dalam menerima pengalaman belajar.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu (1) faktor yang berasal dari dalam siswa (internal), seperti: faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan. (2) faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal), seperti: faktor lingkungan sosial sekolah, faktor sosial masyarakat, faktor sosial keluarga. Hal ini faktor-faktor yang mempengaruhi belajar pada siswa tergantung pada kepribadian dari siswa yang dari minat bakat siswa di sekolah dan di lingkungan keluarga.

Model pembelajaran *team game tournament* yaitu salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang sudah

akrab dengan anak SD. Hal ini kajian yang mendalam, tentang bagaimana cara memanfaatkan permainan inidalam pembelajaran sehingga dapat mengatasi masalah tentang menurunnya motivasi dan keaktifan siswa di kelas (Chabib, 2017). Berdasarkan kesimpulan Bermain sambil belajar merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak SD saat ini, yaitu (1) mulai berpikir kritis, (2) mulai muncul persaingan antar teman, (3) mempunyai rasa ingin tahu yang mendalam, (4) suka bertanya, dan (5) suka berkelompok.

Perolehan hasil belajar siswa kelas IVA pada penilaian kognitif yang masih kurang terhadap pembelajaran Tematik disebabkan karena guru masih menggunakan model secara konvensional. Sehingga hal ini menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Ditemukan hasil belajar pada pembelajaran Tematik yang masih kurang. Perolehan hasil belajar yang tinggi hanya diperoleh beberapa siswa dengan siswa yang sama. Berkaitan dengan hal tersebut dapat ditemukan

penyebab dari permasalahan yang ada yaitu kurangnya minat dalam pembelajaran Tematik sebagian besar siswa di kelas IVA.

Penggunaan model saja masih kurang, Untuk itu perlu didukung dengan penerapan permainan kedalam kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam proses pembelajaran Tematik. Penggunaan permainan ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IVA yang mempunyai karakteristik selalu aktif melakukan aktivitas saat proses pembelajaran dan masih suka bermain.

Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari dua faktor utama, yaitu:

a) Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal)

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa dibagi ke dalam tiga faktor, yaitu: (1) faktor jasmani (kesehatan, cacat tubuh); (2) faktor psikologis (intergelensi, minat, bakat, motivasi, kematangan peserta didik, kesiapan menerima materi); (3) faktor kelelahan.

b) Faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal).

Faktor berasal dari luar diri siswa antara lain yaitu: (1) faktor lingkungan sosial sekolah (guru, administrasi, teman-teman sekelas); (2) faktor sosial masyarakat (kondisi masyarakat tempat tinggal siswa); (3) faktor sosial keluarga (keharmonisan keluarga, sifat-sifat orang tua, hubungan antar anggota keluarga).

Berdasarkan pendapat tentang faktor-faktor hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar pada siswa tergantung pada kepribadian dari siswa yang dari minat bakat siswa di sekolah dan di lingkungan keluarga.

Ada tiga ranah yang digunakan untuk penilaian hasil belajar, yaitu Ranah kognitif, Ranah afektif, dan Ranah psikomotorik (Sudjana, 2014: 23):

a) Ranah kognitif

Ranah kognitif membagi beberapa tipe hasil belajar: (1) Tipe hasil belajar : Pengetahuan; (2) Tipe hasil belajar :Pemahaman; (3)

Tipe hasil belajar : Aplikasi; (4)

Tipe hasil belajar : Analisis; (5)

Tipe hasil belajar : Sintesis

b) Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

Beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks yaitu: (1) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll. (2) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

Ke (3) *Valuing*(penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut. (4) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. (5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c) Ranah psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: (1) gerakan refleks; (2) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar; (3) kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;

Ke (4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan; (5) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari ketrampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks; (6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan pendapat ketiga ranah pada hasil belajar, namun peneliti hanya menggunakan ranah kognitif dan psikomotorik saat proses belajar mengajar berlangsung, sebab hasil belajar afektif dan psikomotorik sifatnya lebih luas, lebih sulit dipantau namun memiliki nilai yang sangat berarti bagi kehidupan siswa saat pembelajaran secara langsung mempengaruhi perilakunya.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik (Rusman, 2015: 139). Teori

pembelajaran ini dimotori para psikologi Gestalt, termasuk piaget yang menekankan bahwa pembelajaran itu haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak.

Pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran tematik terpadu ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memerhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta, 1983). Tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep-konsep dari mata pelajaran lainnya.

Adanya tema ini akan memberikan banyak keuntungan, diantaranya: (1) siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu, (2) siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama, (3) pemahaman terhadap materi pelajaran

lebih mendalam dan berkesan, (4) kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa, (5) siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas, (6) siswa dapat lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam suatu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lainnya, (7) guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan (Rusman, 2015: 140).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik yang mengaitkan semua mata pelajaran dan sangat menyingkat waktu pada pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran tematik, semua materi yang kurang tercapai dapat dikaitkan di mata pelajaran yang saling

ketergantungan pada materi. Sehingga siswa mudah memahami materi dengan berbantu media supaya menumbuhkan hasil belajar yang maksimal.

a. Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terpadu bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (Rusman, 2015: 145): (1) mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu, (2) mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dalam tema yang sama, (3) memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan, (4) mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik, (5) lebih semangat dan bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain, (6) lebih merasakan manfaat dan makna

karena materi yang disajikan dalam konteks tema/subtema yang jelas, (7) guru dapat menghemat waktu, karena muatan mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih atau pengayaan, (8) budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat di simpulkan bahwa tujuan pembelajaran tematik sangat berguna untuk siswa. Dengan pembelajaran tematik saling memusatkan pada satu tema atau topik, sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dalam tema yang sama. Sehingga siswa kelas IVA lebih aktif saat pembelajaran dengan berpusatnya kepada siswa.

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian ini menjawab permasalahan keefektifan model *team game tournament* berbantu media ular tangga tema cita-citaku terhadap hasil belajar kelas IV.

2. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah:

a. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat atau *dependent* variabel merupakan yang akan dipengaruhi yaitu hasil belajar pembelajaran tematik siswa kelas IVA SDN Genuksari 01 Semarang.

b. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas atau *Independent* merupakan variabel yang akan mempengaruhi yaitu model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantu media permainan Ular Tangga.

3. Setting Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Genuksari 01 Semarang.

b. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian akan dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2017/2018 yaitu bulan Januari – Juni 2018.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan adalah menggunakan wawancara secara langsung dengan guru kelas IV SDN Genuksari 01 Semarang, untuk mengetahui data awal observasi sebelum melakukan penelitian. Data selanjutnya peneliti melakukan dokumentasi dalam penelitian. Data terakhir dilakukan penelitian mengetahui hasil belajar dari kemampuan siswa selama penelitian berlangsung.

5. Analisis Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas, Penelitian ini menggunakan validitas konstruk, dengan menggunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*). Uji validitas digunakan untuk

instrument yang valid dan reliabel

- b. Uji Reliabilitas, Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara *eksternal* maupun *internal*. Secara *eksternal* pengujian dapat dilakukan dengan pretest dan posttest (*stability*), *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara *internal* reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu.

- c. Taraf Kesukaran

Tingkat kesukaran dapat didefinisikan sebagai proporsi siswa peserta tes yang menjawab benar. Soal terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempetinggi usaha memecahkannya, sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauan.

- d. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu

butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum atau kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara siswa kelompok atas dan siswa kelompok bawah yang menguasai kompetensi dengan siswa yang kurang menguasai kompetensi.

5. Teknik Analisis Data,

Teknik analisis data menjelaskan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis. Melalui tes tertulis dengan menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest*, maka peneliti menggunakan perhitungan (a) uji normalitas (data awal), Penelitian ini uji normalitas dilakukan hasil perolehan data dari pretest sebelum dilakukan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantu media permainan ular tangga. Uji ini berfungsi untuk mengetahui

apakah data-data tersebut secara normal atau tidak. Untuk mengetahui suatu sampel dari populasi yang ada bisa digunakan uji *liliefors*. (b) uji normalitas (data akhir), Setelah semua perlakuan berhasil diberi *posttest*. Data yang diperoleh dari hasil pengukuran kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah hasilnya sesuai yang diharapkan. (c) uji t-test, Berdasarkan data pretest yang diperoleh digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{d} - 0}{s / \sqrt{n}}$$

Dimana \bar{d} dan s masing-masing adalah rata-rata dan simpangan baku selisih kedua pengukuran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Data

Langkah awal dalam melakukan penelitian di SDN Genuksari 01 Semarang yaitu, (1) meminta izin terhadap pihak sekolah. (2) melakukan observasi. (3) menganalisis data awal. (4) menentukan sampel penelitian. (5)

menentukan kelas uji coba. (6) persiapan perangkat pembelajaran. (7) melakukan uji coba instrumen.

b. Analisis Data awal (*pretest*)

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Liliefors*. nilai L_0 sebesar 0,0964. Untuk $n = 30$ dan taraf $\alpha = 5\%$, berdasarkan tabel nilai kritik uji *Lilliefors* diperoleh harga $L_{tabel} = 0,161$. Hal ini berarti $L_0 = 0,0964 < L_{tabel} = 0,161$. Sehingga kesimpulannya H_0 diterima. Artinya sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

c. Analisis Data Akhir (*Posttest*)

Uji normalitas untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Liliefors*. nilai L_0 sebesar 0,1806. Untuk $n = 30$ dan taraf $\alpha = 5\%$, berdasarkan tabel nilai kritik uji *Lilliefors* diperoleh harga $L_{tabel} = 0,161$. Hal ini berarti $L_0 = 0,1806 > L_{tabel} = 0,161$. Sehingga kesimpulannya H_0 diterima. Artinya sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

d. Uji T-test

Penelitian ini, uji t-test yang digunakan peneliti yaitu Uji *Paired Samples* t-test adalah uji yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada satu kelompok orang antara sebelum perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan. db sebesar 59 dan taraf signifikan 5% didapatkan t_{tabel} sebesar 2,041 sedangkan t_{hitung} 0,0624. Dapat disimpulkan bahwa nilai t_{hitung} $0,0624 < t_{tabel}$ 2,041. Jadi H_0 diterima dan H_a ditolak artinya bahwa hasil belajar siswa pada subtema hebatnya cita-citaku sebelum menggunakan model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantu Media Ular Tangga dan sesudah menggunakan model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantu Media Ular Tangga tidak sama.

e. Uji Ketuntasan Belajar

1. Ketuntasan Belajar Individu mencapai nilai KKM 70, hasil nilai *pretest*, hal ini dibuktikan dengan hasil akhir yang diperoleh siswa pada hasil nilai *pretest* ada 12 siswa yang tidak

mencapai KKM dan 18 siswa yang mencapai KKM, dengan rata-rata nilai kelas 67,7. Sedangkan hasil siswa pada hasil nilai *posttest* lebih baik karena yang tidak mencapai KKM ada 3 siswa dan 27 siswa yang mencapai KKM, dengan rata-rata nilai kelas 73,17.

2. Ketuntasan Belajar Klasikal, kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila kelas tersebut mencapai kriteria ketuntasan belajar klasikal sebesar 85%. Dari tabel 4.5 di atas, jumlah siswa yang tuntas yaitu 27 siswa. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa ketuntasan belajar klasikal kelas tersebut dengan hasil persentase 90% dapat dinyatakan tuntas secara klasikal.

f. Hasil penilaian Ranah Kognitif dan Ranah Psikomotorik

1. Ranah kognitif, dalam penelitian ini penilaian ranah kognitif meliputi nilai *pretest* dan *posttest*. penilaian ranah kognitif siswa selama proses pembelajaran hebatnya cita-citaku menggunakan model *team game*

tournament berbantu media permainan ular tangga menunjukkan rata-rata ≥ 73 . hasil nilai pretest dan posttest siswa dalam penilaian kognitif yaitu dengan rata-rata pretest 67,7 dan rata-rata posttest 73,17.

2. Ranah Psikomotorik, penilaian ranah psikomotoriknya yaitu keberanian. Keberanian tersebut meliputi: (1) Aktif berpendapat dalam kelompok, (2) Menerima pendapat orang lain, (3) Berani maju kedepan saat melakukan permainan, (4) Bertanya pada guru jika ada materi yang belum dipahami. penilaian ranah psikomotorik siswa selama proses pembelajaran hebatnya cita-citaku menggunakan model *Team Game Tournament* berbantu media permainan ular tangga menunjukkan rata-rata ≤ 70 . Pembelajaran nilai tertinggi siswa dalam penilaian psikomotorik yaitu 62, nilai terendah 33 dengan rata-rata 49,9.

Sebelum peneliti memberikan perlakuan, sebagai syarat pengambilan sampel untuk analisis

awal peneliti menggunakan nilai subtema hebatnya cita-citaku kelas IVA. data awal tersebut di uji normalitas. Dari hasil analisis awal tersebut, menyatakan bahwa uji normalitas populasi berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dibuktikan bahwa $L_0 = 0,0964$ dan $L_{tabel} = 0,161$. Jadi $L_0 <$ dibandingkan L_{tabel} . Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima artinya data berdistribusi normal. Jadi kelas tersebut dapat dijadikan sebagai sampel dalam penelitian.

Dari data yang diperoleh, untuk ketuntasan belajar individu nilai *posttest* lebih baik dari pada nilai *pretest*, hal ini dibuktikan dengan hasil akhir yang diperoleh siswa pada nilai *pretest* ada 12 siswa yang tidak mencapai KKM dan 18 siswa yang mencapai KKM, dengan rata-rata nilai kelas 67,7. Sedangkan hasil siswa pada hasil nilai *posttest* lebih baik karena yang tidak mencapai KKM ada 3 siswa dan 27 siswa yang mencapai KKM, dengan rata-rata nilai kelas 73,17. Untuk ketuntasan belajar klasikal, terdapat 21 siswa yang sudah mencapai KKM.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di paparkan peneliti dapat menarik kesimpulan: Model Pembelajaran *Team game Tournament (TGT)* berbantu Media Ular Tangga terhadap hasil belajar subtema hebatnya cita-citaku kelas IVA SD Negeri Genuksari 01 Semarang. Dibuktikan dengan hasil uji normalitas awal terdapat hasil L_0 0,096496 dan L_{tabel} 0,16. Kesimpulan dari $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya data berdistribusi normal. Untuk hasil uji normalitas akhir terdapat hasil L_0 0,180637 dan L_{tabel} 0,161. Kesimpulan dari $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya data berdistribusi normal. Hasil Uji-t yaitu dengan db sebesar 59 dan taraf signifikan 5% didapatkan t_{tabel} sebesar 2,041 sedangkan t_{hitung} 0,0624. Dapat disimpulkan bahwa nilai t_{hitung} $0,0624 > t_{tabel}$ 2,041. Jadi H_0 diterima dan H_a diterima artinya bahwa hasil belajar siswa pada subtema hebatnya cita-citaku sebelum menggunakan model Pembelajaran *Team game Tournament (TGT)* berbantu Media Ular Tangga dan sesudah menggunakan model

Pembelajaran *Team game Tournament (TGT)* berbantu media Ular Tangga tidak sama. Dalam penilaian ranah psikomotorik, didapatkan keseluruhan dari awal sampai akhir pembelajaran nilai tertinggi siswa dalam penilaian psikomotorik yaitu 62, nilai terendah 33.

Untuk ketuntasan belajar individu nilai *posttest* lebih baik dari pada hasil nilai *pretest*, hal ini dibuktikan dengan hasil akhir yang diperoleh siswa pada hasil nilai *pretest* ada 12 siswa yang tidak mencapai KKM dan 18 siswa yang mencapai KKM, dengan rata-rata nilai kelas 67,7. Sedangkan hasil siswa pada hasil nilai *posttest* lebih baik karena yang tidak mencapai KKM ada 3 siswa dan 27 siswa yang mencapai KKM, dengan rata-rata nilai kelas 73,17.

Saran yang diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran *Team game Tournament (TGT)* berbantu media ular tangga dapat menjadi alternatif guru dalam melaksanakan proses pembelajaran

untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam subtema hebatnya cita-citaku kelas IVA SD Negeri Genuksari 01 Semarang. (2) Pembelajaran menggunakan model Pembelajaran *Team game Tournament (TGT)* berbantu media ular tangga dapat digunakan sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran yang diharapkan guru, yaitu pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Sehingga siswa dalam proses pembelajaran tidak bosan. (3) Dalam mengimplementasikan model Pembelajaran *Team game Tournament (TGT)* berbantu media ular tangga dalam proses pembelajaran, harus dapat mengelola waktu dan mengkondisikan kelas dengan sebaik-baiknya agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. (4) Serta perlu adanya penelitian yang lebih lanjut untuk pengembangan dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Chabib, Moch. 2017. Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. Vol 2, Iss 7
<https://doaj.org/article/3a6d6e791ad94e6998192517be5>

438c1 (20 maret 2018/E-Journal Perpustakaan ITB)

Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Roskidakarya

