
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS MEDIA CORONG
BERHITUNG TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MATERI PERKALIAN DI SEKOLAH DASAR
(Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas II SD Negeri Sukasari Kecamatan Situraja
Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021)**

Nenden Novia Pitriani¹, Pupung Rahayu Noviati², Rifahana Yoga Juanda³
Universitas Sebelas April

Article Info

Article history:

Received Feb 2, 2022
Revised Mar 20, 2022
Accepted Jun 2, 2022

Keywords:

Teams Games Tournament
Media Corong Berhitung
Hasil Belajar
Perkalian

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Sukasari Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021 pada materi perkalian. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan oleh kurangnya kemampuan pemahaman konsep dan banyak siswa yang tidak bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal, sehingga pembelajaran tidak optimal dan efektif. Oleh karena itu, tujuan umum dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media corong berhitung terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN Sukasari tahun pelajaran 2020/2021.

Metode pada penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimental yaitu membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* dengan populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas II SDN Sukasari dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan populasi itu sendiri. Data dikumpulkan dengan teknik tes dengan *instrument* penelitian lembar tes. Data yang diolah sesuai perhitungan *statistic parametric*.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media corong berhitung berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Presentase rataan hasil belajar siswa dengan menggunakan perhitungan uji-t dimana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $3,277 > 1,740$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*.



Copyright © 2022 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Pupung Rahayu Noviati
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Universitas Sebelas April,
JL. Angkrek Situ No. 19 Tlp. (0261) 202911 Fax. (0261) 210223 Sumedang
Email : noviati.rahayu@yahoo.com

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa mulai jenjang pendidikan dasar. Bagi sebagian siswa matematika bukanlah mata pelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dibuat menarik dan menyenangkan dengan menggunakan metode yang inovatif. Belajar matematika merupakan suatu syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. “Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep

matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu” (Susanto, 2013: 183). Matematika termasuk mata pelajaran yang tingkat keberhasilannya rendah, karena terkenal sulit dan memerlukan logika berfikir yang tinggi sehingga banyak siswa yang menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan termasuk dalam mengerjakan soal-soal matematika.

Menurut Sudjana (2010: 22) bahwa, “Hasil belajar itu sendiri bermakna kemampuan yang dikuasai dan dimiliki siswa setelah memperoleh atau menerima pengalaman belajar”. Hasil belajar matematika ini merupakan salah satu tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai oleh siswa. Namun kenyataan dilapangan menurut hasil observasi dan wawancara diperoleh fakta bahwa dalam pembelajaran matematika pada hasil belajar matematika masih kurang optimal. Kurang optimalnya hasil pembelajaran Matematika di SDN Sukasari dapat dilihat pada data pencapaian hasil belajar siswa kelas II tahun pelajaran 2020/2021, yang secara rata-rata menunjukkan hasil di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Dari 17 orang siswa hanya 6 (35,3%) orang siswa yang tuntas, dan sisanya sebanyak 11 (64,7%) orang siswa yang tidak tuntas. Dengan demikian diperlukan upaya untuk peningkatan hasil belajar Matematika pada materi perkalian agar siswa aktif dalam pembelajaran di kelas dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Selain itu, siswa banyak yang tidak bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru, kurangnya kemampuan pemahaman konsep siswa, siswa menjadi tidak optimal dan efektif dalam mengerjakan soal. Artinya hasil belajar yang kurang optimal disebabkan oleh kurang paham materi dan kurang fokusnya siswa saat pembelajaran.

Sanjaya (2008: 15) menyebutkann bahwa, “Ketidakberhasilan hasil belajar matematika bukan hanya disebabkan karena matematika yang sulit, melainkan disebabkan oleh beberapa faktor yang meliputi siswa itu sendiri, guru, metode/media pembelajaran, maupun lingkungan belajar yang saling berhubungan satu sama lainnya”. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa yang melatarbelakangi rendahnya dan kurang optimalnya hasil belajar matematika terdiri dari beberapa faktor. Solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu salah satunya dengan menerapkan alat peraga atau dengan menggunakan strategi/metode yang menarik dan tepat. Penggunaan media pada kelas-kelas rendah akan sangat membantu siswa dalam penanaman konsep. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik pola pikir siswa Sekolah Dasar yang masih konkret. Berdasarkan pernyataan tersebut berarti media merupakan salah satu bagian penting dari kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan media dan alat pembelajaran akan sangat membantu guru dalam penyampaian pesan dan penanaman konsep kepada siswa, dengan kata lain adanya media pembelajaran materi yang ada dapat disalurkan kepada siswa dengan lebih jelas. Berdasarkan pendapat *Association of Education and Communication Technology* (Arsyad, 2009: 3) menyatakan bahwa, “Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan ataupun informasi”.

Penggunaan media dalam pembelajaran tentunya tidak dapat berdiri sendiri melainkan diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat mendukung pelaksanaannya. Model pembelajaran dapat menempatkan siswa sebagai pusat belajar sekaligus menyediakan wadah sosialisasi, maka yang dipandang mendukung penggunaan media corong berhitung yaitu pembelajaran kooperatif. Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dipilih peneliti adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang sesuai untuk siswa SD dan mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur

permainan dan penguatan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT membelajarkan setiap siswa untuk menumbuhkan tanggung jawab, saling menghargai, disiplin, kerja sama dan saling memberikan kepercayaan yang didapatkan dari anggota tim, anggota tim akan berusaha melakukan yang terbaik agar tim mereka menjadi terbaik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Matematika materi perkalian adalah dengan menggunakan media pembelajaran Corong Berhitung. Menurut Muhmimatul Alfi, dkk (Arsyad, 2009: 06) bahwa, “Tujuan adanya media corong berhitung ini dapat memahami konsep perkalian dan dapat meningkatkan hasil dan prestasi belajar siswa”. Melalui media corong berhitung siswa dapat lebih aktif, terampil dalam menyampaikan atau menerima ide/gagasan agar lebih kreatif baik melalui lisan maupun tulisan. Melatih siswa untuk meningkatkan hasil belajar dalam materi perkalian. Oleh karena itu, dapat diasumsikan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan oleh penggunaan media pembelajaran corong berhitung. Media Corong Berhitung adalah media pembelajaran yang dalam penggunaannya menggunakan media corong yang terbuat dari botol bekas minuman untuk melakukan operasi perkalian. Corong berfungsi sebagai tempat memasukkan biji-bijian atau sejenisnya dan membantu operasi hitung, kemudian ada laci yang berfungsi sebagai tempat untuk melihat hasil operasi hitung. Sukayati (Yanti, 2013: 6) menjelaskan bahwa, “Permainan dalam pembelajaran matematika di sekolah bukan untuk menerangkan melainkan suatu cara untuk mempelajari atau membina keterampilan dari materi tertentu”. Dengan mengkolaborasi model pembelajaran TGT bersama media corong berhitung diharapkan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

1.1. HASIL BELAJAR

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2010: 3) mengemukakan bahwa, “Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor”. Senada dengan yang dikemukakan oleh Dimiyanti dan Mudjino (2006: 3-4) bahwa, “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini difokuskan pada salah satu aspek dalam hasil belajar yaitu pada aspek kognitif. Hasil belajar yaitu sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi, dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

1.1.1 INDIKATOR HASIL BELAJAR

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran data dan hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Bloom (Dimiyati dan Mujiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut.

1. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
2. Pemahaman, mencakup kemampuan mengungkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
3. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
4. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya, mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
5. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
6. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

1.2. MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)

Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Menurut Iru (Mugas, 2014:15) bahwa, “Model berarti contoh, acuan atau ragam sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Model pembelajaran berarti acuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu secara sistematis”. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu acuan atau pedoman dalam pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran yang dilaksanakan secara khas dan sistematis.

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. “Aktivitas siswa dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar” (Hamdani, 2011: 92). Menurut Rusman (Mugas, 2014: 17) bahwa, “TGT adalah satu tipe kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda”. Dalam penerapannya TGT menggunakan sebuah turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis juga sistem skor kemajuan individu, dimana peran siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana bagiannya terdiri dari penyampaian materi secara klasikal, pengelompokan, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Model *Teams Games Tournament* (TGT) akan dapat menambah motivasi, rasa percaya diri, toleransi, kerjasama dan pemahaman materi siswa.

Menurut Taniredja (Mugas, 2014: 18) menjabarkan komponen-komponen dalam *Teams Games Tournament* sebagai berikut.

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)
Penyajian kelas pada pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya sehingga mereka akan

memperhatikan dengan serius selama pengajaran pengajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan *games* akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan kelompok mereka.

2. Kelompok (*Teams*)
Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa atau etnik.
3. Permainan (*Games*)
Pertanyaan dalam *game* harus dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok.
4. Kompetisi (*Tournament*)
Turnamen adalah susunan beberapa *games* yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit atau pokok bahasan setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.
5. Pengakuan Kelompok (*Team Recognition*)
Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang disepakati bersama.

Keuntungan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Killen (Yanti, 2013: 19) adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran kooperatif mengajarkan pada siswa untuk tidak selalu bergantung pada guru, tetapi lebih bergantung pada kemampuan berfikir dirinya sendiri, mencari informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa lain (teman).
2. Pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk mengungkapkan ide-idenya dan membandingkan dengan ide-ide siswa lain. pembelajaran kooperatif dapat mengubah pola interaksi verbal siswa sehingga membuat mereka lebih banyak menggunakan pola verbal khusus yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Pembelajaran kooperatif membantu siswa untuk belajar respek terhadap kekuatan dan kelemahan orang lain dan menerima perbedaan-perbedaan yang mungkin terjadi. Hal tersebut merupakan salah satu upaya dalam memahami perbedaan-perbedaan yang mutlak terjadi pada manusia.
4. Bekerja sebagai kelompok (tim) dalam pembelajaran kooperatif membantu menjadi seseorang yang bertanggung jawab terhadap dirinya dan orang lain.
5. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi yang efektif untuk memperluas pemahaman akademik dan keterampilan sosial siswa. Strategi ini cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan orang lain, mengembangkan keterampilan mengatur waktu dan sikap positif terhadap sekolah.
6. Hasil-hasil yang diperoleh siswa melalui kerja kelompok lebih baik dibandingkan jika mereka melakukannya secara mandiri dan kompetitif.

Dibalik keuntungan yang diperoleh terdapat kekurangan atau keterbatasan. Kekurangan pembelajaran kooperatif menurut Sanjaya (Yanti, 2013:20) adalah sebagai berikut.

1. Untuk memahami dan mengerti filosofis pembelajaran kooperatif butuh waktu. Sangat tidak rasional kalau mengharapkan secara otomatis siswa dapat mengerti dan memahami filsafat pembelajaran kooperatif.

2. Ciri utama dari pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa *peer teaching* yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang efektif.
3. Keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan waktu yang cukup panjang, dan hal ini tidak mungkin dapat tercapai dengan satu kali atau sekali-sekali penerapan strategi ini. Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual. Oleh karena itu, idealnya melalui pembelajaran kooperatif selain siswa belajar bekerja sama, siswa juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan diri.

1.3 MEDIA CORONG BERHITUNG

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Menurut Sadiman (Kustandi dan Sujipto, 2016: 7) bahwa, “Media adalah perantara pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Secara lebih khusus, pengertian media dalam belajar mengajar diartikan dalam proses belajar mengajar yang cenderung sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau media yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media berfungsi dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh besar terhadap alat-alat indera, selain itu media pembelajaran dapat membantu pembelajaran jauh lebih efektif dan dapat diterapkan secara baik sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Media corong berhitung adalah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian. Media corong berhitung merupakan media pelajaran yang dalam penggunaannya menggunakan media corong untuk melakukan operasi penjumlahan berulang. Corong berfungsi sebagai tempat masuk biji-bijian atau sejenisnya yang membantu operasi hitung, biji-bijian atau sejenisnya sebagai bilangan yang akan dikenalkan operasi hitung, kemudian ada laci yang berfungsi sebagai tempat untuk melihat hasil operasi hitung.

Maka dilihat dari media tersebut, peneliti bermaksud mencoba melakukan penelitian dengan menggunakan corong berhitung sebagai alat bantu pembelajaran.

Cara membuat media corong berhitung

Alat dan bahan:

1. Kardus
2. 10 botol bekas air mineral
3. *Cutter* dan gunting
4. Mistar
5. Karton
6. Lem
7. Cat warna dan kuas
8. Kelereng
9. Kartu angka/bilangan
10. Pensil dan Pena

Corong Berhitung

1. Potong 10 botol bekas air mineral menggunakan *cutter*. Ambil bagian atasnya saja.
2. Susun mendatar ke 10 bagian atas botol tersebut di atas permukaan kardus. Atur jaraknya.
3. Buat lubang sebesar mulut botol. Setelah itu masukkan mulut botol ke lubang yang telah dibuat pada kardus sehingga botol tersusun rapih dan tidak bergeser.
4. Buat potongan kardus berbentuk balok menggunakan *cutter* dengan panjang di sesuaikan dengan lebar botol yang tersusun.
5. Buat laci di salah satu bagian panjang kardus di mana botol terletak di bagian laci
6. Setelah lacinya jadi, buatlah latar. Pada latar tersebut berfungsi untuk menempelkan bilangan yang akan dihitung menggunakan corong berhitung.

Keunggulan media ini yaitu mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami materi perkalian. Selain itu, media ini bisa digunakan untuk beberapa kali pembelajaran karena terbuat dari bahan-bahan yang tahan lama. Mengacu pada penjelasan media di atas, maka media corong berhitung ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi perkalian. Karena media corong berhitung merupakan benda konkret dan bisa digunakan oleh guru maupun siswa secara langsung dan dalam penggunaannya sangatlah mudah.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *eksperimen*. Menurut Sugiyono (2016: 107) bahwa, “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Dengan kata lain, metode eksperimen merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dengan percobaan-percobaan tertentu. Rancangan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan bentuk desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini dilakukan untuk membandingkan hasil *pretest* sebelum diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media corong berhitung dan *posttest* setelah diberi perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN Sukasari Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN Sukasari Kecamatan Situraja yang berjumlah 17 orang. Sampel yang digunakan adalah semua siswa kelas II. Melihat jumlah populasi sebanyak 17 orang, maka semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Pemilihan sampel ini berdasarkan pertimbangan bahwa siswa kelas II SDN Sukasari dalam kemampuan hasil belajar materi perkalian masih kurang. Penelitian dilakukan di kelas II semester dua.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes untuk mengetahui hasil belajar Matematika siswa terhadap penerapan model pembelajaran tipe TGT berbasis media corong berhitung pada hasil belajar materi perkalian. Soal tes ini akan dibagikan kepada siswa dalam bentuk pilihan ganda (PG), soal tes diberikan sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media corong berhitung atau *pretest* dan sesudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media corong berhitung atau *posttest* dengan masing-masing soal sebanyak sepuluh butir.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

Hasil penelitian ini berupa skor tes awal atau *pretest* dan skor tes akhir atau *posttest*. Analisis tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar

matematika siswa materi perkalian sebelum diberi perlakuan. Sedangkan analisis data tes akhir dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa materi perkalian setelah diberi perlakuan. Analisis data tersebut dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan uji statistik yaitu uji t, uji proporsi dan uji gain ternormalisasi. Peneliti mengumpulkan data berupa *pretest* sebelum melakukan pembelajaran, dan setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media corong berhitung dilakukan *posttest*. Data yang akan diolah yaitu data *posttest*.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data *posttest* yang pertama yaitu menguji normalitas menggunakan uji *liliefors*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Kriteria kenormalan yang digunakan yaitu jika $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Pada tabel di bawah ini merupakan hasil uji normalitas menggunakan uji *liliefors* dengan taraf signifikansi 5%.

Tabel 1. Hasil Uji Liliefors ($\alpha = 5\%$)

Kelas	n	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
II	17	0,163	0,206	H_0 diterima

Pada tabel hasil uji normalitas tersebut dapat dilihat bahwa L_{hitung} pada nilai *posttest* kelas II yaitu 0,163 dan L_{tabel} yaitu 0,206. Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,163 < 0,206$, maka H_0 diterima artinya data tersebut berdistribusi normal.

Setelah diketahui bahwa data tersebut berdistribusi normal maka dilanjutkan untuk menguji hipotesis menggunakan uji t. kriteria pengujian hipotesis yang dipakai dalam penelitian yaitu H_0 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Tabel 2 Hasil Uji t ($\alpha = 0,05$)

Kelas	n	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
II	17	3,277	1,740	H_0 Ditolak

Pada tabel hasil uji t tersebut dapat di lihat bahwa dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 1,740$ dan $t_{hitung} = 3,277$, maka H_0 ditolak karena berada diluar daerah penerimaan t_{tabel} dan H_1 diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media corong berhitung terhadap hasil belajar siswa materi perkalian.

Analisis data dilanjutkan dengan menghitung uji proporsi. Uji proporsi adalah uji hipotesis satu populasi atau satu sampel.

Tabel 3. Hasil Uji Proporsi menggunakan uji z

n	KKM	Z_{tabel}	Z_{hitung}
17	70	1,645	-1,557

Pada tabel hasil uji Z di atas diperoleh yaitu $Z_{tabel} = 1,645$ dan $Z_{hitung} = -1,557$. Kriteria penerimaan hipotesis dalam uji ini adalah jika $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ maka H_0 diterima. Berdasarkan tabel di atas maka $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya proporsi siswa pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media corong berhitung yang mencapai kriteria ketuntasan minimal belum melampaui atau sama dengan 75%.

Pengujian untuk melihat peningkatan dilakukan dengan uji gain ternormalisasi.

Tabel 5. Hasil Uji Gain Ternormalisasi

Skor Gain ternormalisasi	Skor Gain Ternormalisasi persen	Keterangan
0,25	25%	Rendah
0,4	40%	Sedang
1	100%	Tinggi

3.2. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil analisis data dan pengujian hipotesis. Dari hasil pengolahan data normalitas berdistribusi nilai kemampuan representasi di atas dapat diketahui hasil pengujian normalitas distribusi jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ dan jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas dengan perhitungan menggunakan uji *liliefors* diperoleh $0,613 < 0,206$. Artinya $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan demikian data hasil *posttest* berdistribusi normal.

Berdasarkan Uji t diperoleh bahwa $t_{hitung} = 3,277$, sedangkan t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% adalah 1,740. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media corong berhitung terhadap hasil belajar matematika materi perkalian siswa kelas II SDN Sukasari tahun pelajaran 2020/2021.

Dari hasil pengolahan data diketahui nilai *pretest* siswa secara keseluruhan memperoleh nilai terendah 50, nilai tertinggi 80 dan nilai rata-rata 61,1. Setelah diberi perlakuan, diketahui nilai hasil *posttest* pada pembelajaran matematika materi perkalian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media corong berhitung pada kelas II secara keseluruhan memperoleh nilai terendah 60, nilai tertinggi 100 dan nilai rata-rata 79,4.

Sementara itu, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) matematika yang ditetapkan di kelas II SDN Sukasari yaitu 70. Adapun selisih rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* adalah 18,3. Dilihat dari rata-rata antara *pretest* dan *posttest*, terdapat peningkatan sebesar 26%. Dari pemaparan di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media corong berhitung dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas II SDN Sukasari tahun pelajaran 2020/2021.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan ditarik simpulan sebagai berikut, “Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media corong berhitung berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa materi perkalian di kelas II SDN Sukasari Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021”. Pada data *pretest* dari 17 siswa terdapat 4 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 61,17. Hal tersebut menunjukkan siswa belum memahami konsep perkalian. Pada data *posttest* terdapat 15 orang yang sudah mencapai KKM dengan rata-rata nilai *posttest* 79,41. Ditunjukkan dengan hasil penghitungan statistik parametrik uji normalitas analisis data yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan $L_{hitung} = 0,163$ dan $L_{tabel} = 0,206$, dan uji t dengan $t_{tabel} = 3,277$ dengan $t_{hitung} = 1,740$, karena t_{hitung} berada di luar daerah penerimaan H_0 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang

signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media corong berhitung.

REFERENSI

- Azhar.A. (2009). *Peran Media Pendidikan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA. Vol, 16 (1), 2.
- Dimiyati, dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Kustandi, C. dan Sujipto B. (2016). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Mugas, I. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Media Powerpoint untuk meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS*. [Online]. Tersedia: <http://lib.unnes.ac.id/20102/1/1401410069.pdf> [19 Oktober 2020].
- Sanjaya. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana. N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. (2016). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.
- Yanti, N. (2013). *Pengaruh Penerapan Model Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. [Online]. Tersedia: <http://repository.ut.ac.id/7131/1/42645.pdf> [19 November 2020].