

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT DENGAN MEDIA LUDO
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Lilik Farikhah¹, Imaniar Purbasari², Wawan Shokib Rondli³
^{1,2,3} PGSD FIKP Universitas Muria Kudus
farikhahlilik113@gmail.com¹ imaniar.purbasari@umk.ac.id²
wawan.shokib@umk.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by a learning system that is not yet innovative, the media is not very diverse, the lecture method makes students less active and shy when learning. The purpose of this study was to determine the effect of the TGT learning model assisted by ludo game media on learning outcomes in class V theme 8 sub-theme 1 SD Negeri Prawoto 02. This type of research is an experimental study with a One Group Pretest Posttest design. The research sample consisted of 24 students. The data analysis technique was statistical using SPSS 24 in the normality test using the Lilliefers test, homogeneity test using Levena Statistics, and paired sample t-test. The results of the normality test obtained sig values of 0.151 and 0.062 > 0.05 indicating that the data were normally distributed and the results of the homogeneity test obtained sig values of 0.335 > 0.05 indicating that the research data was homogeneous. The results of this study prove that the TGT learning model assisted by the ludo game media influences learning outcomes, namely the sig(2-tailed) value of 0.000 < 0.05. The conclusion obtained is that there is a significant difference between pretest and posttest.

Keywords: TGT Learning Model, Ludo Game. PPKn and IPS Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh sistem pembelajaran yang belum inovatif, media kurang begitu beragam, metode ceramah, membuat siswa kurang aktif dan malu malu saat pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini mengetahui hasil pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ludo terhadap hasil belajar kelas V tema 8 subtema 1 SD Negeri Prawoto 02. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain One Grup Pretest Posttest. Pada sampel penelitian ini terdiri 24 siswa. Teknik analisis data ini yaitu statistic memakai SPSS 24 dalam uji normalitas dengan menggunakan uji Lilliefers, uji homogenitas menggunakan Levena Statistic, dan uji paired sample t-test. Hasil uji normalitas diperoleh nilai sig 0,151 dan 0,062 > 0,05 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan hasil uji homogenitas diperoleh nilai sig 0,335 > 0,05 menunjukkan bahwa data penelitian bersifat homogen. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ludo berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu diperoleh nilai sig(2-tailed) sebesar 0,000 < 0.05. Kesimpulan yang diperoleh adalah terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest.

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT, Permainan Ludo. Hasil Belajar PPKn dan IPS

A. Pendahuluan

Paradigma pembelajaran saat ini mengharuskan guru mampu menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK). Guru dituntut untuk memiliki pengetahuan akan pedagogi, konten, dan teknologi sebagai keterampilan mengajarnya. Sehingga tercipta pembelajaran yang inovatif yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat penyampaian informasi pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mahesti and Koeswanti 2021). Hal ini berdampak pada siswa yang mengenal media permainan berbasis elektronik yang mengedepankan permainan individu dan interaksi hanya dengan media elektronik. Namun sebenarnya permainan tradisional cenderung lebih menguntungkan dibandingkan permainan melalui media elektronik. Salah satu keuntungannya adalah tercipta suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dari jenuh menjadi gembira.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada muatan PPKn dan IPS di SD Negeri Prawoto 02 diperoleh data bahwa selama kegiatan pembelajaran banyak siswa yang kurang aktif dan siswa kurang antusias dalam

memperhatikan pembelajaran. Diduga kuat kondisi ini menjadi faktor rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Faktor lain adalah penggunaan media pembelajaran yang masih kurang. Hal ini menimbulkan kebosanan sendiri pada siswa. Salah satu cara untuk mengatasi masalah diatas adalah dengan menginovasikan model dan media yang sangat kreatif agar dapat menarik siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Terkait hal tersebut, maka model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model dapat membiasakan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan menuntut siswa bekerjasama dan aktif dengan anggota kelompoknya sehingga proses pembelajaran serta hasil belajar dapat berhasil dan meningkat (Idanta et al. 2022). Model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan belajar kelompok dengan kompetisi kelompok sehingga boleh jadi siswa belajar dengan rileks (Fathurohman and Purbasari 2020). Sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar tentu saja dapat menciptakan kondisi

belajar menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran dapat mencapai tingkat belajar yang efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang berbentuk permainan adalah Ludo. Kelebihan permainan Ludo yaitu cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena permainan Ludo adalah salah satu permainan tradisional menyenangkan, menghibur dan mudah dilakukan oleh siswa (Jihan, Reffiane, and Arisyanto 2019). Media ludo ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan kemampuan kognitif, perkembangan fisik, emosional serta dapat membentuk karakter positif (Ulfa, Tembang, and Palittin 2022). Media ludo harus dimodifikasi sedemikian rupa sehingga bisa menjadi sebuah media pembelajaran yang disukai oleh siswa dan efektif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pembelajaran melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan. Adapun aturan permainan ludo yaitu (1) Kelompok yang mendapatkan dadu angka 6 maka bisa bermain terlebih dahulu, (2) jika siswa berada pada gambar bom maka siswa harus mengambil kartu dan

menjawab pertanyaan, jika siswa berada pada gambar bintang, maka siswa harus mengambil kartu pertanyaan, (3) jika siswa menjawab dengan benar maka mendapatkan skor nilai sesuai yang terdapat dikartu, jika siswa salah menjawab soal maka harus mundur sesuai dengan angka yang terdapat pada kartu, (4) kelompok yang berhasil masuk ke home base maka itu pemenangnya.

Penggunaan model dan media menjadikan siswa lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah pelaksanaan kemampuan akibat perbaikan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan (Artha, Kanzunnudin, and Purbasari 2021). Pada penelitian ini membahas tentang hasil belajar muatan tematik (PPKn dan IPS). PPKn adalah Pembelajaran yang berperan penting untuk menciptakan karakter siswa SD untuk menjadi warga negara yang baik dan benar (Nur Aisah, Masfuah, and Shokib Rondli 2022). Pembelajaran PPKn ini bertujuan agar siswa secara sadar akan adanya dengan adanya hak dan kewajiban individu (Nurdiana Sari et al. 2023). IPS adalah Pembelajaran yang mempelajari hubungan antara individu dengan lingkungan sekitarnya, serta bagaimana setiap manusia

memerlukan manusia yang lain dan bagaimana setiap manusia berinteraksi dengan manusia lainnya (Fajrianti and Meilana 2022).

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk : Mengetahui pengaruh model TGT berbantuan media permainan ludo terhadap hasil belajar siswa kelas V tema 8 subtema 1 SD Negeri Prawoto 02.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dan metode penelitian eksperimen menggunakan desain *one grup pretest posttest design*. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yang diawali dengan pretest sebelum perlakuan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ludo. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Pretest	Treatment		Posttest
T ₁	X		T ₂

(Jannah and Husniati 2022)

Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Negeri Prawoto 02 dengan jumlah siswa 24 yaitu terdiri dari 13 laki-laki dan 11 perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yang digunakan yaitu (1) teknik tes, (2) wawancara, (3)

observasi, (4) dokumentasi. Teknik tes berdasarkan hasil dari *pretest* awal dan *posttest* akhir yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas V. Observasi dilakukan untuk mencermati proses pembelajaran pada muatan tematik khususnya PPKn dan IPS. Dokumentasi digunakan untuk mengambil data dan mengetahui peserta didik ketika pembelajaran.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan uji *paired sample t-test* mempunyai taraf signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ dengan menggunakan SPSS 24 *for windows*. Uji prasyarat sebelum uji hipotesis yaitu dengan dilakukan uji normalitas uji *Lilliefers* dan uji homogenitas uji *Levena*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu melakukan uji prasyarat statistik meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan rumus uji *lilliefers* diperoleh dari hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Tema 8 Sub-tema 1 PB 3	Pre-test	,221	24	,004	,938	24	,151
	Posttest	,175	24	,054	,921	24	,062

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa uji normalitas dari hasil *pretest posttest* yang digunakan dalam penelitian dapat dikatakan berdistribusi normal.

Kemudian dalam uji homogenitas menggunakan rumus uji *Levena*. Hasil perhitungan uji homogenitas tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Tema 8 Sub-tema 1 PB 3	Based on Mean	,948	1	46	,335
	Based on Median	,595	1	46	,445

	Based on Median and with adjusted df	,595	1	38,612	,445
	Based on trimmed mean	,855	1	46	,360

Berdasarkan hasil perhitungan tabel diatas, hasil nilai pretest posttest maka dapat disimpulkan dari varian yang sama tersebut bersifat homogen.

Hasil penelitian ini menunjukkan tentang pengaruh penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan ludo terhadap hasil belajar kelas V tema 8 subtema 1 SD Negeri Prawoto 02, telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian eksperimen dengan menganalisis data hasil penelitian.

Hasil Pretest

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada bulan mei 2023. Diperoleh bahwa skor rata-rata kemampuan awal siswa sebelum proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan ludo adalah 42.08 dari skor ideal 100. Skor yang dicapai siswa

tersebar dari skor terendah 10 sampai dengan skor tertinggi 80.

Hasil Posttest

Dalam proses penelitian, sebelum melaksanakan posttest terlebih dahulu diberikan pretest. Pretest yang diberikan berupa soal pilihan ganda untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan ludo. Selanjutnya pemberian posttest, terlihat perubahan terhadap hasil belajar siswa bahwa skor rata-rata tes kemampuan awal siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan ludo adalah 77,50 dari skor ideal 100. Skor yang dicapai siswa tersebar dari skor terendah 60 sampai dengan skor tertinggi 100. Setelah skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 77,50 maka skor rata-rata hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Prawoto setelah diajarkan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan ludo adalah tinggi.

Pengaruh Hasil Belajar Siswa

Data skor *pretest* dan *posttest* yang diperoleh pada siswa kelas V SD Negeri Prawoto 02. Selanjutnya nilai yang diperoleh tersebut dianalisis untuk mengetahui pengaruh atau tidaknya hasil belajar menggunakan uji paired sample t-test yang secara singkat dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3 Pretest, Posttest dan Uji Paired Sample T-Test Hasil Belajar siswa SD Negeri Prawoto 02

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-test - posttest	-35,417	19,332	3,946	-43,580	-27,253	-8,975	23	,000

Tabel 3 Dari hasil *uji paired sample T-test* di atas, diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,0001. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sampel T-test bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05 atau 0,0001 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya hasil pretest dan posttest mengalami perubahan yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh setelah menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ludo terhadap hasil belajar

kelas V tema 8 subtema 1 SD Negeri Prawoto 02. Penelitian yang telah dilaksanakan peneliti hampir sejalan dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh (Novia Pitriani, Noviati, and Juanda 2022) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diadakan penggunaan model TGT. Pada nilai *pretest* rata-rata sebesar 61,1 kemudian pada nilai *posttest* rata-rata sebesar 79,4.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu menggunakan model TGT dan variabel hasil belajar. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian peneliti terletak pada media yang digunakan dan hasil penelitian yang diperoleh. Media yang digunakan dalam penelitian tersebut yaitu media corong berhitung. Sedangkan hasil penelitian peneliti rata-rata nilai *pretest* sebesar 42,08 kemudian rata-rata nilai *posttest* sebesar 77,50.

Sedana dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh (Nurhayati, Egok, and Aswarliansyah 2022) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA setelah diadakan

penggunaan model TGT dan penelitian tersebut dinyatakan berhasil. Keberhasilan ini dilihat dari nilai rata-rata *pretest* rata-rata sebesar 27,57 kemudian pada nilai *posttest* rata-rata sebesar 70,90.

Persamaan penelitian tersebut dengan peneliti terletak pada penerapan model pembelajaran TGT. Sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan media yang digunakan oleh peneliti yaitu penggunaan media ludo tetapi pada penelitian yang relevan tidak menggunakan media pembelajaran.

Selanjutnya penelitian ini relevan dengan penelitian (Izzaty, Sunanih, and Nurfitriani 2021) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ludo. Dilihat dari rata-rata nilai *pretest* 72,5 sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 85.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti terletak pada penggunaan media permainan ludo. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek dan objek penelitian, pada penelitian relevan di atas menggunakan subjek dan objek siswa kelas 3 Sindangraja, sedangkan penelitian ini pada siswa kelas V SD Negeri Prawoto 02.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, Hal ini dapat terlihat pada rata-rata nilai *pretest* sebesar 42,08 dan pada rata-rata nilai *posttest* sebesar 77,50. Dari hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* dengan taraf signifikan $<0,05$, nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ atau $0,0001 < 0,05$, karena H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya adanya pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ludo terhadap hasil belajar kelas V tema 8 subtema 1 SD Negeri Prawoto 02. Media ludo harus dikembangkan dengan desain yang menarik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran agar permainannya berjalan seru dan menyenangkan serta perlunya pengawasan dan bimbingan saat permainan agar siswa tidak cenderung bermain dan mengetahui manfaat dari media pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

Artha, Merna Yunia, Mohammad Kanzunnudin, and Imaniar Purbasari. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantu Permainan Ular Tangga Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2(2):121–26. doi:

10.24176/wasis.v2i2.6588.

Fajrianti, Rahma, and Septi Fitri Meilana. 2022. "Jurnal Basicedu." 6(4):6630–37.

Fathurohman, Irfai, and Imaniar Purbasari. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN 5 Gondoharum Kudus Melalui Model TGT Dan Media DaperR." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 6(3):264–74. doi: 10.5281/zenodo.3960155.

Idanta, Zikri Putra, Tin Indrawati, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu, Pendidikan Universitas, and Negeri Padang. 2022. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur Kota Padang." 5(1).

Izzaty, Agit Darojatil, Sunanih, and Meiliana Nurfitriani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja." *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 17(1):33–41. doi: 10.36456/bp.vol17.no1.a3139.

Jannah, M., and A. Husniati. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar." *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar ...* 1(2):89–98.

Jihan, Aprilia Nur Fajar, Fine Reffiane, and Prasena Arisyanto. 2019. "Pengembangan Media Ludo

- Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Mimbar PGSD Undiksha* 7(2):102–13.
- Mahesti, Ganes, and Henny Koeswanti. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar.” *MIMBAR PGSD Undiksha* 9(1):30. doi: 10.23887/jjpgsd.v9i1.33586.
- Novia Pitriani, Nenden, Pupung Rahayu Novianti, and Rifahana Yoga Juanda. 2022. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Temas Games Tournamnet (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 K.” *I(1):1–10*.
- Nur Aisah, Riska, Siti Masfuah, and Wawan Shokib Rondli. 2022. “ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR PPKn DI SD.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8(1):671–85. doi: 10.36989/didaktik.v8i1.339.
- Nurdiana Sari, Wann, Wawan Shokib Rondli, Umami Khoirun Nisa, and Isyti Nihayati. 2023. “Analisis Penerapan Media Video Dalam Pembelajaran PPKn Di SD Negeri Pulorejo 02.” *Jurnal Cendekia Ilmiah* 2(2):130–34.
- Nurhayati, Asep Sukenda Egok, and Aswarliansyah. 2022. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(5):9118–26.
- Ulfa, Maria, Yonarlianto Tembang, and Ivyentine Datu Palittin. 2022. “Layakkah Media Papan Ludo Digunakan Pada Muatan IPA Untuk Siswa Sekolah Dasar?” *Mimbar Ilmu* 27(3):383–90. doi: 10.23887/mi.v27i3.51275.