

**MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA DAPAT
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS VI SD NEGERI 2 SANGGALANGIT**

Putu Ayu Widiari Suseni¹

¹Stah Mpu Kuturan Singaraja

Email : widiarisuseni@gmail.com

ABSTRAK: Rendahnya rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia siswa di SD Negeri 2 Sanggalangit kecamatan Gerokgak kabupaten Buleleng Bali hanya mencapai 60 dari batas minimal nilai yang ditargetkan adalah 70 walau ada yang siswa yang memperoleh nilai tinggi namun tidak mampu mempengaruhi nilai rata-rata kelas. Siswa terlihat kurang berminat mengikuti pelajaran bahasa Indonesia karena merasa kurang berkesan dan menyenangkan. Sebab pelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran mempelajari cara berinteraksi, berbicara yang benar berdasarkan ketentuan dan juga mempelajari tulisannya. Hasil pengujian hipotesis penelitian umum menggunakan uji *independent sample t-test* yaitu $t_{hitung} 5,174 > t_{tabel} = 1,677$. Secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI di SD Negeri 2 Sanggalangit. Sehingga dapat disimpulkan bahwa (1) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa aspek *cognitive motives* pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa aspek *self-expression* pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga. (3) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa aspek *self-enhancement* pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga.

Kata Kunci: *Teams Games Tournaments*, Media Permainan Ular Tangga, Hasil Belajar

ABSTRACT: The low average Indonesian language learning outcomes for students at SD Negeri 2 Sanggalangit, Gerokgak subdistrict, Buleleng district, Bali, only reached 60 from the minimum target score of 70, although there were students who got high scores but were unable to influence the class average score. Students seem less interested in taking Indonesian language lessons because they feel they are less impressive and enjoyable. Because Indonesian language lessons are lessons in learning how to interact, speaking correctly based on regulations and also learning writing. The results of general research hypothesis testing using the independent sample t-test, namely $t_{count} 5.174 > t_{table} = 1.677$. In general, it can be concluded that there is a significant influence on the use of the *Teams Games Tournaments* type cooperative learning model assisted by the

snakes and ladders game media on improving student learning outcomes in Class VI Indonesian at SD Negeri 2 Sanggalangit. So it can be concluded that (1) There are differences in student learning outcomes in the cognitive motives aspect of students before and after using the Teams Games Tournaments type cooperative learning model assisted by the snakes and ladders game media. (2) There are differences in student learning outcomes in the self-expression aspect of students before and after using the Teams Games Tournaments type cooperative learning model assisted by the snakes and ladders game media. (3) There are differences in student learning outcomes in the self-enhancement aspect of students before and after using the Teams Games Tournaments type cooperative learning model assisted by the snakes and ladders game media.

Keywords: *Teams Games Tournaments, Snakes And Ladders Game Media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah untuk mencerdaskan semua bangsa, mensejahterakan semua masyarakat. Dengan pendidikan diharapkan manusia dapat terbentuk menjadi manusia-manusia yang berbudi pekerti, mandiri, kreatif, berpengetahuan selalu berinovasi. Demikian juga dengan pendidikan bahasa Indonesia, menjadi mata pelajaran penting di sekolah dasar karena mata pelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran yang memperkenalkan bahasa, aksara Indonesia sebagai bahasa ibu, bahasa nasional Indonesia sebagai bangsa tercinta masyarakat Indonesia. Sangat buruk jika anak-anak Indonesia tidak mengenal bahasa dan aksara Indonesia. Mengetahui dan mengetahui bahasa dan aksara Indonesia sekaligus nantinya mencintai Negara Indonesia beserta segala yang berhubungan dengan Indonesia.

Bangsa yang kuat adalah bangsa yang selalu memperkenalkan, mengajarkan dan mencintai bahasa dan aksaranya yang diajarkan sejak pendidikan dasar. Maka untuk menanamkan kecintaan terhadap bangsa Indonesia perlu adanya proses penanaman melalui pembelajaran di sekolah dasar. Proses pembelajaran ini harus benar-benar ditanamkan dengan berbagai metode, strategi dan model dalam pengaplikasiannya. Tanpa adanya dukungan model, metode atau strategi tersebut akan menjadi kurang maksimal bahkan dapat mencapai kegagalan tujuan dari pelajaran pendidikan bahasa Indonesia tersebut diajarkan. Tentu penting sekali setiap guru pelajaran memahami hal tersebut, menggali dan memperkaya pengetahuan diri tentang model, metode mengajar yang tepat diterapkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, lingkungan dan situasi.

Pendidikan bahasa Indonesia saat ini banyak mendapatkan tantangan baik itu karena derasnya arus globalisasi dan informasi, anak-anak lebih cenderung dengan smartphonenya yang menyediakan fitur-fitur yang beresiko besar terhadap gagalnya pendidikan formal disekolah. Sebab media elektronik dan media masa dalam gengaman tersebut terbukti mampu menyedot perhatian anak-anak. Walau disekolah tidak diperkenankan membawa handphone tetapi sebageaian besar dilakukan dirumah dan lingkuangannya. Seperti yang terjadi di SD Negeri 2 Sanggalangit kecamatan Gerokgak kabupaten Buleleng Bali ini, hasil belajar pendidikan bahasa Indonesia berdasarkan hasil ulangan tengah semester tahun ajaran 2024/2025 diperoleh rata-rata nilai kelas hanya mencapai 60 dari batas minimal nilai yang ditargetkan adalah 70 walau ada yang siswa yang memperoleh nilai tinggi namun tidak mampu mempengaruhi nilai rata-rata kelas. Siswa terlihat kurang berminat mengikuti pelajaran bahasa Indonesia karena merasa kurang berkesan dan menyenangkan. Sebab pelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran mempelajari cara berinteraksi, berbicara yang benar berdasarkan ketuntunan dan juga mempelajari tulisannya. Sehingga siswa lebih cepat merasa bosan sebab tidak semua anak senang berinteraksi, pandai berbicara dan suka menulis.

Anak-anak di dalam kelas terutama kelas VI SD Negeri 2 Sanggalangit saat pelajaran bahasa Indonesia di kelas banyak siswa tidak memperhatikan guru, lebih memilih mengangu teman, bermain-main sebab metode yang dipakai dalam pelajaran tersebut adalah metode berkomunikasi atau berinteraksi saling menyapa dengan sesama teman. Sehingga siswa menjadi tidak terkendali dan bebas berbicara bagi yang tidak mampu diperhatikan oleh gurunya. Siswa SD kelas VI adalah siswa yang termasuk kelas akhir dalam tingkatan sekolah dasar yang nantinya akan dipersiapkan mengikuti ujian akhir agar bisa lulus dari tingkat sekolah dasar dan bisa berlanjut kesekolah menengah pertama atau SMP. Jika ini terus dibiarkan tentu akan mengalami kendala nantinya. Sangat memerlukan sebuah model atau metode tertentu yang tepat dengan karakteristik kelas atau peserta didik agar tujuan pelajaran bahasa Indonesia dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan pada isu, fenomena dan masalah tersebut di atas penulis dapat memahami bahwa kelas tersebut membutuhkan sebuah penerapan model yang mengabungkan antara tujuan berinteraksi dan berbahasa, bermain dan terkendali yaitu dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Ular Tangga.

Model ini sepertinya lebih cocok dan sesuai dengan kebiasaan kelas atau karakteristik kelas tersebut suka bermain dan kadang susah dikendalikan. Namun bermain yang bermanfaat adalah menggunakan metode berkelompok dalam sebuah tim yang saling berkompetisi yang digabungkan dengan sebuah permainan ular tangga. Tentu dengan model ini siswa akan merasa senang dan tidak mudah merasa bosan.

Permainan atau game dapat dijadikan sebagai salah satu referensi aplikasi dalam membuat strategi pembelajaran aktif (Rifa, 2012). Permainan dalam bentuk game edukatif merupakan stimulus unik sebagai sarana/media belajar yang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Rifa'i & Anni (2009) bahwa perhatian anak meningkat apabila diberikan stimulus yang unik yang dapat mempertahankan keterlibatan diri anak secara aktif terhadap stimulus yang ia dapat. Media berbasis game dapat dibuat melalui adopsi suatu jenis permainan ke dalam media pembelajaran dengan modifikasi aturan permainan, bentuk, maupun tampilannya.

Pada permainan ular tangga yang dimaksud, bukan suatu ular tangga yang digunakan oleh anak, melainkan suatu media untuk pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti permainan ular tangga pada umumnya. Siswa yang dikelompokkan akan diturnamenkan dalam sebuah permainan. Dalam hal ini digunakan permainan ular tangga sebab sudah banyak siswa yang mengetahui permainan ini dan dapat memainkannya. Media pembelajaran atau alat bantu dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi yang tidak dapat disampaikan menggunakan kata-kata. Siswa akan bersemangat untuk saling berkomptisi memenangkan timnya sambil melatih konsentrasi mendengarkan kata-kata yang disampaikan oleh guru dalam permainan. Sekaligus siswa akan belajar terkait tata bahasa dan gaya bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode tersebut dipilih untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian

ini menggunakan desain *Pretest- Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Pemilihan desain ini karena peneliti ingin melihat perbedaan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional apakah akan memiliki peningkatan hasil belajar yang berbeda atau tidak.

Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih karena adanya rekomendasi dari guru mata pelajaran. Kelas eksperimen adalah kelas yang akan memperoleh perlakuan (*treatment*) khusus berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan Media Permainan Ular Tangga dan dilakukan pengukuran, sedangkan kelas control/ pembanding adalah kelas yang memperoleh perlakuan seperti biasanya tidak diberikan perlakuan yaitu pembelajaran konvensional dan hanya dilakukan pengukuran saja.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Bentuk lembaran angket dapat berupa sejumlah pertanyaan tertulis, tujuannya untuk memperoleh informasi dari responden mengenai respon siswa terhadap media dan motivasi belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan Media Permainan Ular Tangga.

Ada dua jenis kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini. *Pertama*, kuesioner untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan ular tangga yang digunakan pada model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* sebanyak 21 pertanyaan. *Kedua*, kuesioner untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 24 pertanyaan. Kuesioner yang digunakan telah memiliki alternatif jawaban, sehingga kuesioner tersebut bersifat tertutup. Skala yang digunakan pada setiap kuesioner adalah skala *Likert* dengan alternatif jawaban sebanyak lima buah.

Untuk mengukur instrumen yang digunakan sudah valid dan tepat sasaran, instrumen tersebut yang diuji cobakan dan dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dalam penelitian ini dengan cara melakukan *expert judgement*, dan selanjutnya dilakukan uji validitas empiris dengan rumus *Sperman Rank*. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan pengukuran reliabilitas *Cronbach's Alpha*. Tahapan selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis data yang dilakukan dibantu dengan *Statistical Products and Solution Services* (SPSS) *version 20*. Analisis data yang akan dilakukan adalah uji normalitas dengan uji normalitas Kolmogorov Smirnov, lalu uji homogenitas

menggunakan rumus Uji Levene (*Levene test*) dengan uji homogenitas varians dengan analisis uji F serta uji hipotesis dengan menggunakan uji *t independent*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

2.1 Bentuk Penerapan TGT berbantuan Media Ular Tangga

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) diterapkan dalam tim yang beranggotakan empat sampai enam siswa dengan tingkat penguasaan materi pelajaran yang berbeda-beda. Tim bermain secara acak, antar kelompok mengumpulkan nilai tambahan, yang kemudian digunakan untuk menentukan poin tim mereka. Tim yang mendapat poin terbanyak pada akhirnya akan diberi penghargaan (Fauziyah dan Anugraheni, 2020). Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran dimana siswa dalam kelompok kecil mendapatkan materi dengan cara berkompetisi secara edukatif. Adapun bentuk penerapan terdiri dari perencanaan pelaksanaan dan evaluasi yaitu.

1. Perencanaan. Peneliti mengambil alternatif perencanaan tindakan mengatasi permasalahan yang masih ditemui pada pretest dan post test, adapun langkah-langkah yang direncanakan adalah sebagai berikut: (a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berbeda dengan pretest dan post test dengan menerapkan model TGT dan melanjutkan materi (b) Membentuk kelompok setelah pretest, (c) Mempersiapkan lembar kerja siswa pada setiap pretest dan post test, (d) Merancang pengelolaan kelas, (e) Mempersiapkan tes untuk mengetahui pemahaman konsep bahasa Indonesia pada pretest dan post test, (f) Menyiapkan lembar observasi siswa, (g) Menyiapkan media yang akan digunakan pada pembelajaran pre test dan post test.
2. Pelaksanaan dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 45 siswa kelas VI terdiri dari: (a) Pendahuluan diawali dengan guru mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan berdoa. Kemudian melakukan presensi dengan mengecek kehadiran siswa kelas VI. Selanjutnya mengenalkan diri dan menjelaskan terkait dengan model pembelajaran TGT yang akan diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VI. (b) Pada bagian inti dimulai dengan membagi anggota kelompok. Mulai menjelaskan materi unsur-unsur intrinsik kepada siswa dengan menerapkan metode ceramah. Pada saat menjelaskan materi unsur-unsur intrinsik, siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan bertanya terkait hal-hal yang belum dipahami.

Kemudian kegiatan pembelajaran dilanjut dengan peneliti memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk diskusi dengan kelompok untuk mendiskusikan pertanyaan yang disiapkan oleh peneliti. Selanjutnya hasil diskusi akan dibahas bersama-sama. Setelah kegiatan diskusi selesai kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *game* dan *tournament*. Pada kegiatan *game* dan *tournament*, membagi siswa menjadi 9 kelompok yang kemudian akan bermain ular tangga. Setiap kelompok mendapat kesempatan 1 kali untuk memainkan dadu dan mendapat kartu soal sesuai dengan materi yang diperoleh. Pada kegiatan terakhir dari penerapan model TGT yaitu memberikan reward kepada tim yang mendapat skor tertinggi, untuk mengetahui perolehan skor tertinggi maka dilakukan rekapitulasi skor saat *game tournament*. Sebelum pembelajaran diakhiri peneliti melakukan tes dengan mengerjakan soal-soal yang telah disiapkan oleh guru, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Soal terdiri dari 10 soal pilihan ganda. (c) Penutup Pada kegiatan penutup pembelajaran diakhiri dengan menarik kesimpulan dan refleksi dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian menyampaikan bahwa pertemuan selanjutnya. Pembelajaran diakhiri dengan membaca do'a bersama-sama yang dipimpin oleh salah satu siswa.

3. Observasi dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan dengan tujuan apakah proses pembelajaran sudah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Untuk dapat melihat hasil pemahaman siswa pada serta ketuntasan nilai yang diperoleh siswa maka pada setiap akhir siklus dilaksanakan tes. Tes tersebut dilaksanakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Berikut hasil nilai dan tingkat keaktifan yang diperoleh siswa kelas VI pada pelaksanaan pretes dan post tes.

Hasil Asement Pembelajaran Bahasa Indonesia

KKTP. 60							
No	Nama Siswa Kecil	Daftar Nilai					
		Pre Test	Presentasi Kelompok	Post Test	Score	Nilai	Ket
1	Gede Rangga Saputra Pratama	60	85	80	225	75	Tuntas
2	Gede Ratmika	70	79	80	229	76	Tuntas
3	I Gede Mas Sudiana	40	80	80	200	67	Tuntas
4	I Gede Rudi Jaya Andika	60	80	80	220	73	Tuntas
5	I Kadek Mertayasa	60	77	60	197	66	Tuntas
6	I Kadek Putra Suarjana	40	78	80	198	66	Tuntas
7	I Kadek Suardana	60	76	80	216	72	Tuntas
8	I Ketut Prama Adi Wiguna	80	95	100	275	92	Tuntas
9	I Ketut Sugiartawan	60	76	80	216	72	Tuntas
10	I Komang Predi Ardiana	40	82	60	182	61	Tuntas
11	I Made Sutarna	60	76	80	216	72	Tuntas
12	I Made Vino Dwi Saputra	60	75	80	215	72	Tuntas
13	I Putu Ari Saputra	60	85	100	245	82	Tuntas
14	Kadek Astrawan	60	78	60	198	66	Tuntas
15	Kadek Dian Cindy Dharayanti	80	90	100	270	90	Tuntas
16	Kadek Erlangga Bintang Permana	80	86	80	246	82	Tuntas
17	Kadek Erna Wati	60	78	60	198	66	Tuntas
18	Kadek Eva Noviantari	60	76	80	216	72	Tuntas
19	Kadek Suciasih	60	78	60	198	66	Tuntas
20	Kadek Suryaning	60	76	80	216	72	Tuntas
21	Ketut Jeni Juniartini	80	85	80	245	82	Tuntas
22	Komang Dika Lesmana	80	85	100	265	88	Tuntas
23	Komang Sariani	80	88	80	248	83	Tuntas
24	Komang Sukerta	80	87	80	247	82	Tuntas

2.2. Hasil Penerapan Model TGT Berbantuan Media Ular Tangga

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menggunakan rumus korelasi *Speeman Rank* yang dalam perhitungannya dibantu oleh *software SPSS 25 for Windows*, hasil uji validitas menggunakan rumus koefisien korelasi *rank spearman* antara variabel X (Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments berbantuan media permainan ular tangga*) dengan variabel Y (Hasil Belajar Siswa) sebesar *0,558*. Tingkat korelasi dengan nilai *0,558* termasuk dalam kategori *sedang* dan berarti korelasi tersebut *signifikan*. Berdasarkan pada hasil pengujian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa uji signifikansi kedua instrumen tersebut adalah valid.

Hasil perhitungan uji reliabilitas yang telah peneliti lakukan dengan menggunakan teknik *Cronbach Alpha* yang dalam perhitungannya dibantu oleh *Microsoft Office Excel 2020* diperoleh hasil bahwa berdasarkan hasil perhitungan koefisien *alpha* Nilai Tingkat Keandalan *Cronbach’s Alpha*, diperoleh nilai ($\alpha = 0,995$) yang diartikan bahwa instrumen yang telah diujicobakan memiliki tingkat realibitas (ketetapan) yang *sangat andal*. Berdasarkan pada kedua perhitungan reabilitas mengenai hasil uji coba Instrumen Media Permainan Ular Tangga dengan Nilai Tingkat Keandalan *Cronbach’s Alpha* yaitu ($\alpha = 0,996$) dan Instrumen hasil Belajar Siswa dengan Nilai Tingkat Keandalan *Cronbach’s*

Alpha yaitu ($\alpha = 0,995$), maka dapat disimpulkan bahwa kedua instrument tersebut dinyatakan *reliable* dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

1. Hasil Uji Normalitas pretest *Gain Total* sebesar 0.283, *Gain* aspek *Cognitive Motives* sebesar 0.097, *Gain* aspek *Self-expression* sebesar 0.118, dan *Gain* aspek *Self-enhancement* sebesar 0.264. Kriteria pengujian normalitas data adalah jika signifikansi $> 0,05$ maka distribusi data tersebut normal dan jika signifikansi $< 0,05$, maka distribusi data tersebut dapat dikatakan tidak normal. Dengan demikian, data pada *gain total*, *gain* aspek *cognitive motives*, *gain* aspek *self expression*, dan *self enhancement* pretest berdistribusi normal.
2. Hasil Uji Normalitas dapat pada kolom *Gain Total* post test sebesar 0.279, *Gain* aspek *Cognitive Motives* sebesar 0.102, *Gain* aspek *Self-expression* sebesar 0.398, dan *Gain* aspek *Self-enhancement* sebesar 0.897. Kriteria pengujian normalitas data adalah jika signifikansi $> 0,05$ maka distribusi data tersebut normal dan jika signifikansi $< 0,05$, maka distribusi data tersebut dapat dikatakan tidak normal. Dengan demikian, data pada *gain total*, *gain* aspek *cognitive motives*, *gain* aspek *self expression*, dan *self enhancement* pada post test berdistribusi normal.
3. Uji Homogenitas pre test dan post tes diperoleh perhitungan nilai F sebesar 2.422 dan nilai Sig. (signifikansi) sebesar 0,128. Mengacu pada kriteria uji homogenitas, maka hasil perhitungan di atas memiliki nilai sig. (signifikansi) lebih besar dari 0,05. Artinya, variansi data sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dinyatakan homogen.
4. Uji Homogenitas Aspek *Cognitive Motives* Diperoleh perhitungan nilai F sebesar 1.844 dan nilai Sig. (signifikansi) sebesar 0,184. Mengacu pada kriteria uji homogenitas, maka hasil perhitungan di atas memiliki nilai sig. (signifikansi) lebih besar dari 0,05. Artinya, variansi data pre test dan post test dapat dinyatakan homogen.
5. Uji Homogenitas Aspek *Self Expression* Diperoleh perhitungan nilai F sebesar 1.057 dan nilai Sig. (signifikansi) sebesar 0,321. Mengacu pada kriteria uji homogenitas, maka hasil perhitungan di atas memiliki nilai sig. (signifikansi) lebih besar dari 0,05. Artinya, variansi data pre test dan post test dapat dinyatakan homogen.
6. Uji Homogenitas Aspek *Self Enhancement* Diperoleh perhitungan nilai F sebesar 0.755 dan nilai Sig. (signifikansi) sebesar 0,393. Mengacu pada kriteria uji

homogenitas, maka hasil perhitungan di atas memiliki nilai sig. (signifikansi) lebih besar dari 0,05. Artinya, variansi data pre test dan post test dapat dinyatakan homogen.

7. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji-t sampel independent (2- tailed) yaitu (a) Uji Hipotesis Umum yaitu perolehan nilai t-tabel yaitu sebesar 1,677, dan perolehan nilai t-hitung sebesar 5,174. Berarti, H₀ ditolak dan H₁ diterima. (b) Uji Hipotesis Aspek Cognitive Motives Perolehan nilai t-tabel yaitu sebesar 1,677 dan perolehan nilai t-hitung sebesar 2,787. Berarti, H₀ ditolak dan H₁ diterima. (c) Uji Hipotesis Aspek *Self Expression* Perolehan nilai t-tabel yaitu sebesar 1,677 dan perolehan nilai t-hitung sebesar 4,883. Berarti, H₀ ditolak dan H₁ diterima. (d) Uji Hipotesis Aspek Self Enhancement Perolehan nilai t-tabel yaitu sebesar 1,677 dan perolehan nilai t-hitung sebesar 1,747. Berarti, H₀ ditolak dan H₁ diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada bab sebelumnya, secara umum disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI di SD Negeri 2 Sanggalangit. Secara khusus kesimpulan dari penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa aspek *cognitive motives* pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa aspek *self-expression* pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa aspek *self-enhancement* pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2014). *Memahami Riset Perilaku dan Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara. Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran; prinsip, teknik, prosedur*. Bandung:

PT Remaja Rosdakarya.

Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan; Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Djamarah, S.B. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Hamalik, O. (2002). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

Huda, M. (2011). *Cooperative Learning; Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.

Nasution. (2000). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: KENCANA.

Prasetyo, B. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Purwanto, M.N. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rifa, Iva. (2012). *Koleksi Games Edukatif di dalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta : FlashBooks.

Rifa'i, A. & Anni, C. T. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Rusman. (2010). *Model-model pembelajaran; Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Sardiman. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Schunk, D.H. (2012). *Learning Theories; An Educational Perspective*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning (Teori, Riset, Praktik)*. Bandung: Nusa Media.

Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan; (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Syamsuddin, M.A. (2012). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wujanarko, J. & Setiawati, E. (2016). *Ayah Ibu Baik - Parenting Era Digital*. Banten: [Happy Holy Kids](#)

Yunita, I. (2005). *22 Prinsip Komunikasi Efektif untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak*. Bandung : Remaja Rosdakarya.