
Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa

Uswatun Hasanah^{1✉}, Rica Wijayanti², dan Metty Liesdiani³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Bangkalan

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 15 Sep 2020
Direvisi 3 Okt 2020
Disetujui 31 Okt 2020

Keywords: TGT (*Teams Games Tournament*)
learning model with ludo games, learning outcomes

Paper type:
Research paper

Abstract

The purpose of this study is to describe student learning outcomes after the teacher applies the TGT (*Teams Games Tournament*) learning model with ludo games. This research was conducted at MA Raudlatul Ulum Klampis on class X-MIA students, amounting to 24 even semester students. This research is quantitative descriptive. For data collection using research instruments in the form of student learning outcomes test sheets. The data collected in this study were test data on student learning outcomes after participating in the learning process using the test method. After the data was obtained, the data that had been collected were analyzed using descriptive analysis techniques, namely the analysis of student learning outcomes tests which were analyzed using the completeness of individual learning outcomes and classical learning outcomes. Students are said to be complete individually if they get a value of ≥ 65 and a class is said to be classically complete if they get KKM in the class totaling $\geq 65\%$. The conclusion of this study is that the application of the TGT learning model with the game of Ludo has an effect on student learning outcomes.

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah guru menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan permainan ludo. Penelitian ini dilakukan di MA Raudlatul Ulum Klampis pada siswa kelas X-MIA yang berjumlah 24 siswa semester genap. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Untuk pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian berupa lembar tes hasil belajar siswa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data tes hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode tes. Setelah data diperoleh, data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu analisis tes hasil belajar siswa yang dianalisis menggunakan ketuntasan hasil belajar individu dan ketuntasan hasil belajar secara klasikal. Siswa dikatakan tuntas secara individu apabila memperoleh nilai ≥ 65 dan suatu kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila mendapatkan KKM di dalam kelas tersebut berjumlah $\geq 65\%$. Kesimpulan penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran TGT dengan permainan ludo berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

© 2020 Universitas Muria Kudus

✉Alamat korespondensi:

Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 ex.147 Fax. (0291) 437198
E-mail: ricawijayanti@stkipgri-bkl.ac.id

p-ISSN 2615-4196
e-ISSN 2615-4072

PENDAHULUAN

Menurut Solihah (2016) realita yang ada sekarang ini adalah pelajaran matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian siswa keluhan-keluhan yang sering terdengar dari siswa adalah tentang banyaknya rumus serta aturan yang harus dihafal serta dimengerti dalam penggunaannya. Siswa jadi malas belajar dan berlatih atau merasa tidak senang terhadap mata pelajaran matematika sehingga menyebabkan hasil belajar matematika selalu saja masih kurang memuaskan.

Pelajaran matematika adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep. Konsep merupakan ide abstrak yang dengannya kita dapat mengelompokkan obyek-obyek ke dalam contoh atau bukan contoh Novitasari (2016). Dengan adanya matematika yang bersifat abstrak, maka banyak siswa yang salah dalam memahami sebuah konsep pada matematika sehingga kesalahan konsep yang terjadi pada siswa mulai dari jenjang sekolah dasar akan berakibat lanjut saat siswa berada pada jenjang sekolah yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di MA Raudlatul Ulum Klampis dari 24 siswa ternyata masih ada 18 siswa yang pasif pada saat proses pembelajaran matematika yang disebabkan karena siswa malu untuk bertanya langsung kepada guru tentang materi yang belum dipahami siswa sehingga konsep yang dimiliki oleh siswa tidak sepenuhnya dikuasai dan mengakibatkan siswa salah dalam menentukan konsep yang benar. Pada saat proses pembelajaran berlangsung di MA Raudlatul Ulum Klampis sebagian guru tidak menerapkan model dan media pembelajaran tetapi hanya menggunakan model ceramah seperti menjelaskan materi kepada siswa, memberikan contoh soal dan meminta siswa untuk mengerjakan latihan-latihan soal yang terdapat di dalam buku LKS yang telah guru berikan kepada siswa, kemudian latihan-latihan soal tersebut dibahas bersama-sama sehingga hanya beberapa siswa yang pintar dan aktif saat berada di dalam kelas yang menyebabkan proses belajar mengajar menjadi tidak menarik bagi siswa serta akan merasa bosan dan hasil belajar siswa menjadi menurun.

Hasil belajar mempunyai peranan penting bagi siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan guru, bagi guru untuk mengetahui siswa dalam mencapai KKM (Ketuntasan Klasikal Minimal) yang telah ditentukan sebelumnya serta penggunaan strategi

pembelajaran yang sudah sesuai apa belum Widayanti & Slameto (2016).

Oleh karena itu, seharusnya guru bisa lebih kreatif dalam menggunakan sebuah model pembelajaran matematika yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk menjadi aktif di dalam kelas, sehingga suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan. Namun fakta di lapangan guru-guru di MA Raudlatul Ulum Klampis masih belum menggunakan model yang kreatif. Akibatnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, hasil belajar juga dipengaruhi karena tidak digunakannya media pembelajaran yang menarik di sekolah itu. Untuk mengatasi permasalahan di sekolah MA Raudlatul Ulum Klampis, maka peneliti akan menerapkan model pembelajaran TGT dengan media permainan ludo sebagai solusi permasalahan.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamnet*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan Yudianto, Sumardi, & Berman (2014). Adapun pengertian dari model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamnet*) menurut Rochmana & Shobirin (2017) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula.

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamnet*) yaitu salah satu model pembelajaran yang membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah siswa berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya Hikmah, Anwar, & Riyanto (2018). Sedangkan Langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamnet*) menurut Solihah (2016) yaitu pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan berbeda, dimulai dari guru menyampaikan tujuan

pembelajaran serta menyajikan materi, dan siswa bekerja serta saling membantu dalam kelompok masing-masing untuk mengerjakan tugas atau memahami materi pelajaran dengan bimbingan guru, dan diakhir pembelajaran diadakan turnamen untuk memastikan seluruh siswa menguasai materi pelajaran.

Menurut Susanna (2017) kelebihan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamnet*) yaitu Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.

Media pembelajaran yang akan digunakan dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamnet*) yaitu media yang dapat diterapkan dari permainan sehari-hari yang sudah dikenal oleh siswa, namun permainan yang digunakan haruslah memiliki nilai yang edukatif. Ada berbagai jenis permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah permainan media ludo Anggraeni (2019).

Permainan media ludo merupakan perkembangan dari permainan papan berpetak yang dirancang sebagai alat bantu media pembelajaran Rahmawati, Abdi, & Bardi (2016). Menurut Anggraeni (2019) ludo yang digunakan pada dasarnya sama dengan permainan ludo pada umumnya, namun untuk kepentingan pembelajaran permainan ini telah dimodifikasi sedemikian rupa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan ludo yaitu sebuah permainan yang sudah dimodifikasi untuk membantu proses belajar mengajar di dalam kelas agar siswa merasa senang dalam pembelajaran.

langkah-langkah dalam permainan ludo menurut Anggraeni (2019)

1. Permainan ludo matematika dimainkan oleh 2-4 siswa menggunakan pion-pion yang sudah disediakan pada saat turnamen.
2. Untuk mencapai home pemain harus mengelilingi keempat potongan disekitar papan. Cara untuk melewati kotak-kotak bernomor tersebut adalah dengan menjawab soal-soal yang telah disediakan.
3. Disudut kanan atas kartu soal telah diberi nomor 1-6 dimana nomor-nomor itu berfungsi untuk menggantikan dadu.
4. Disudut kiri atas soal telah dicantumkan banyaknya poin soal yang akan didapat.

Menurut Angguntari & Nugraha (2019) kelebihan permainan ludo yaitu cara bermainnya mudah dan menyenangkan, siswa dapat memahami dan mengingat kembali penjelasan yang telah disampaikan oleh guru, serta menguji pemahaman peserta didik lebih dalam melalui latihan soal yang terdapat pada permainan dengan menyenangkan.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana penerapan model pembelajaran TGT dengan permainan media ludo terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah guru menerapkan model pembelajaran TGT dengan permainan ludo.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif. Hal ini dikarenakan teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi Sugiyono (2012). Subjek penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas X-MIA di MA Raudlatul Ulum Klampis tahun ajaran 2019-2020. Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini yaitu alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data supaya mendapatkan hasil yang lebih baik dan lengkap sehingga mudah untuk diolah. Untuk pengumpulan data perlu menggunakan instrumen penelitian berupa tes hasil belajar. Lembar tes hasil belajar merupakan lembaran yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode tes hasil belajar. Metode tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa butir soal setelah mengikuti pembelajaran model TGT (*Teams Game Tournament*) dengan permainan ludo.

Setelah data diperoleh, data yang telah terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif.

Analisis data hasil belajar siswa digunakan untuk mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar siswa. Dianalisis dengan rumus:

$$\bullet \text{ Nilai tes hasil belajar individu} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal soal}} \times 100$$

- Persentase ketuntasan belajar secara klasikal

$$= \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Siswa dikatakan tuntas secara individu apabila memperoleh nilai ≥ 65 . Selanjutnya, suatu kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila mendapatkan KKM di dalam kelas tersebut berjumlah $\geq 65\%$ siswa tuntas dalam belajar.

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini terdapat tiga tahapan, yaitu :

1. Tahap Persiapan

Dalam tahap persiapan, peneliti merancang dan melakukan kegiatan seperti:

- Peneliti melakukan observasi di sekolah yang akan dijadikan subjek penelitian
- Setelah melakukan observasi peneliti membuat kesepakatan dengan guru mengenai: kelas yang akan digunakan, materi dan waktu.
- Setelah subjek penelitian, materi dan waktu yang disepakati maka peneliti menyusun proposal. penelitian untuk disetujui oleh dosen pembimbing.
- Setelah proposal disetujui oleh dosen pembimbing, peneliti mengurus surat izin penelitian yang kemudian diserahkan kepada kepala sekolah MA Raudlatul Ulum Klampis dan mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
- Merancang instrumen penelitian yaitu lembar tes hasil belajar.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini diantaranya:

- Guru membentuk kelompok secara heterogen (tahap 1 model TGT)
- Guru menyampaikan materi pembelajaran (tahap 2 model TGT)
- Guru menunjuk siswa yang memiliki kemampuan sama tiap kelompok untuk bermain (tahap 3 model TGT dan tahap 1 permainan ludo)
- Guru menjelaskan aturan dalam permainan bahwa siswa pertama yang bermain yaitu yang mendapatkan angka dadu paling tinggi, siswa yang berhasil mendapatkan angka 6 bisa keluar dari rumah awal, siswa yang berada pada kotak sama maka siswa yang pertama kali menempati kotak harus mundur ke rumah awal (tahap 2 permainan ludo)
- Guru meminta siswa untuk mengocok dadu (tahap 3 permainan ludo)

f. Guru memberikan pertanyaan pada siswa yang berada pada kotak tanda tanya dan mengurangi poin siswa jika menjawab pertanyaan salah dikurangi 2, jika benar maka mendapat poin 5 (tahap 4 permainan ludo)

g. Guru mengadakan turnamen dengan mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan sama tiap kelompok setelah itu guru memberikan soal-soal (tahap 4 model TGT)

h. Guru mengumumkan nilai yang didapat oleh tiap kelompok dan memberikan reward pada kelompok yang mendapatkan nilai tinggi (tahap 5 model TGT dan tahap 5 permainan ludo)

3. Tahap Analisis Data dan Penulisan Laporan

Hasil penelitian tes hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan kriteria yang tercantum dalam sub bab teknik analisis data. Kemudian hasil analisis data tersebut digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menyusun laporan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen perangkat yang digunakan untuk penelitian ini divalidasi oleh validator yang dianggap kompeten dalam bidang pendidikan matematika untuk mengetahui valid atau tidaknya perangkat pembelajaran dan soal tes yang dirancang. Perangkat pembelajaran yang divalidasi oleh validator meliputi Lembar validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar validasi media pembelajaran, dan lembar validasi soal Tes Hasil Belajar (THB).

Perangkat pembelajaran dan instrumen ini telah divalidasi oleh 2 validator yaitu seorang ahli dan praktis. Berikut daftar nama validator:

Tabel 1. Daftar Nama Validator

No.	Nama	Ahli di bidang
1.	Zainuddin, M. Pd	Media pembelajaran
2.	Nurul Ismawati, S. Pd	Pembelajaran Matematika

Setelah perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian divalidasi oleh validator, maka selanjutnya peneliti akan melakukan penelitian ke sekolah. Namun karena adanya pandemi covid-19, maka tidak dapat melakukan penelitian secara langsung ke sekolah, melainkan kajian literatur dari jurnal dan hasil penelitian terdahulu yang selaras dengan penelitian ini. Berikut adalah hasil pemaparan dari jurnal dan penelitian terkait.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh D., Sumardi, & T. (2014) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran pengaturan sistem refrigerasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut D., Sumardi, & T. (2014) penelitian yang dikaji merupakan peningkatan hasil belajar siswa sehingga dikatakan sebuah penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan dalam penelitian ini dilihat dari hasil belajar siswa sehingga dikatakan penelitian statistik deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2012) Statistik deskriptif kuantitatif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi dan dikatakan kuantitatif karena hasil penelitian berupa hitungan atau angka seperti nilai hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa ini diiringi oleh peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas. Peningkatan aktivitas belajar ini ditunjukkan dengan peningkatan aktivitas siswa pada setiap siklusnya. Hasil belajar dan aktivitas belajar setiap siklus penelitian tindakan kelas ini dapat meningkat karena terjadi perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus. Sedangkan dalam penelitian ini penerapan model TGT hanya dilihat pada hasil belajar siswa bukan meningkatkan hasil belajar siswa karena jenis penelitian yang dipilih bukan PTK selain itu dalam penelitian ini tidak dilihat dari aktivitas siswanya karena berdasarkan permasalahan pada latar belakang penelitian ini yaitu siswa malu dalam bertanya sehingga hasil belajar siswa menurun. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan untuk melihat hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Wahyudi & Hidayat (2014) yaitu model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi *passing* bawah bola voli pada siswa kelas X TPM SMK Negeri 2 Probolinggo. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan antara tes hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran TGT mengalami peningkatan hasil belajar siswa *passing* bawah bola voli. Penelitian yang dikaji dengan penelitian ini sama-sama merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian yang dikaji dengan penelitian ini sama-sama dilihat dari hasil belajar siswa akan tetapi penelitian yang dikaji hanya menggunakan sebuah model TGT sedangkan penelitian ini menggunakan model TGT dengan bantuan permainan ludo karena berdasarkan hasil observasi dalam

penelitian ini yaitu sebagian guru tidak menerapkan model dan media pembelajaran akan tetapi hanya menggunakan model ceramah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Hikmah, Anwar, & Riyanto (2018) yaitu model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi dunia hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. Hal tersebut didukung oleh nilai rata-rata motivasi dan hasil belajar yang diperoleh siswa. Penelitian yang dikaji dengan penelitian ini sama-sama merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian yang dikaji dilihat dari motivasi dan hasil belajar siswa karena berdasarkan permasalahan dari penelitian yang dikaji yaitu motivasi dan hasil belajar siswa rendah sedangkan penelitian ini hanya dilihat dari hasil belajar siswa karena berdasarkan permasalahan yang terdapat pada penelitian ini yaitu motivasi siswa tinggi akan tetapi hasil belajar siswa rendah. Oleh karena itu penelitian ini menerapkan sebuah model dan media untuk melihat hasil belajar siswa. Penelitian ini menerapkan model TGT dengan permainan ludo sedangkan penelitian yang dikaji hanya menerapkan model TGT saja.

Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Solihah (2016) model pembelajaran TGT memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan dimensi dua. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar matematika siswa yang diberi pengajaran TGT lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran STAD. Dalam penelitian yang dikaji menyatakan bahwa lebih baik menerapkan model TGT dibandingkan model STAD karena model TGT dapat menumbuhkan motivasi sehingga siswa bersemangat belajar dan dalam pembelajaran TGT siswa berkompetisi dengan kelompok lain yang memiliki kemampuan sama sehingga lebih terasa fair dibandingkan pembelajaran STAD. Penelitian ini sama-sama dilihat dari hasil belajar siswa.

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Sumiati, Andayani, & Idrus (2017) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media kartu mol tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kimia siswa kelas X SMAN 1 Narmada tahun ajaran 2016/2017. Dalam penerapan model TGT yang dikaji menggunakan media kartu mol sedangkan dalam penelitian ini menggunakan permainan ludo dan sama-sama dilihat dari hasil belajarnya. Tahapan penyajian materi saat menggunakan model TGT

ini tidak jauh berbeda dengan model pembelajaran langsung serta pada tahapan kelompok tidak berjalan dengan lancar sehingga penerapan TGT dengan media kartu mol hasil belajarnya tidak signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yanida & Iswendi (2018) penggunaan media permainan ludo berbasis *chemo edutainment* efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 5 Padang. Penelitian ini sama-sama penelitian kuantitatif akan tetapi penelitian yang dikaji hanya menggunakan media ludo tanpa adanya model sedangkan penelitian ini merupakan penerapan model TGT dengan permainan ludo. Tujuan dalam penelitian yang dikaji yaitu untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan penelitian ini dilihat dari hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Indah, Gamayanti, & Widyatama (2016) dengan judul "Efektivitas pencegahan adiksi video game menggunakan ludo game untuk siswa sekolah dasar" mengatakan bahwa dari data instalasi kesehatan jiwa masyarakat RSJ Prof. Soerojo yang dilaporkan oleh 42 SD di kota magelang. Menyebutkan 963 siswa mengalami masalah kesehatan jiwa. Masalah kesehatan terbanyak adalah gangguan belajar (38 siswa), gangguan perilaku (205 siswa), gangguan emosi (142 siswa) dan sisanya masalah kesehatan lainnya. Sehingga penelitian yang dikaji memilih sebuah solusi dengan menggunakan permainan ludo dengan metode belajar sambil bermain. Penelitian yang dikaji dengan penelitian ini sama-sama merupakan penelitian kuantitatif sedangkan perbedaan penelitian yang dikaji dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dikaji merupakan sebuah penelitian efektivitas dan hanya menggunakan media tanpa adanya sebuah model serta penelitian yang dikaji bertujuan untuk pencegahan adiksi video game dengan cara menggunakan media permainan ludo sedangkan dalam penelitian ini menggunakan penerapan model TGT dan media permainan ludo terhadap hasil belajar siswa karena berdasarkan hasil observasi dalam penelitian ini yaitu sebagian guru tidak menerapkan model dan media pembelajaran akan tetapi hanya menggunakan model ceramah.

Penelitian selanjutnya menurut Angguntari & Nugraha (2019) mengatakan bahwa papan permainan ludo sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar menganalisis persyaratan personel administrasi yang telah dikembangkan dikategorikan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran

pendukung kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya serta mendapat respon positif dari siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendukung kelas dan media pembelajaran papan permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang dikaji merupakan sebuah pengembangan tentang permainan ludo yang dilihat dari peningkatan hasil belajar. Sedangkan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilihat dari hasil belajar serta dalam penelitian ini bukan hanya media ludo saja melainkan penelitian ini menerapkan model TGT dengan permainan ludo.

Menurut Anggraeni (2019) hasil penelitiannya yaitu mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan ludo dalam pembelajaran matematika menjadikan motivasi belajar siswa baik dan hampir seluruh siswa memberikan respon positif pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan ludo. Antara penelitian yang dikaji dengan penelitian ini sama-sama merupakan penelitian kuantitatif dan sama-sama menerapkan model TGT dengan permainan ludo. Akan tetapi perbedaan dengan penelitian yang dikaji dengan penelitian ini yaitu jika penelitian yang dikaji dilihat dari motivasi siswa sedangkan penelitian ini dilihat dari hasil belajar siswa.

Terakhir, hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, Wahab, & Bardi (2016) dengan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media ludo interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh dalam pembelajaran Geografi dengan materi hubungan manusia dan lingkungan akibat dinamika hidrosfer. Dalam penelitian ini sama-sama menerapkan model TGT dengan media permainan ludo dan hasil kajian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT dengan media permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, Wahab, & Bardi (2016) hasil belajar ketuntasan individual pada siklus I yaitu terdapat 25 siswa dari 29 siswa yang tuntas secara individual dengan persentase 86,2%. Hasil belajar ketuntasan individual mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 27 siswa tuntas secara individual dengan persentase 93,1%. Hasil belajar ketuntasan individual mengalami peningkatan lagi pada siklus III yaitu 28 siswa tuntas secara individual dengan persentase 96,5%. Hasil belajar ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan. Ketuntasan klasikal, pada siklus I 60% dengan jumlah 4 soal yang tidak tuntas dari 10 soal kemudian siklus II mencapai 80%

dengan jumlah 2 soal yang tidak tuntas dari 10 soal dan siklus III mencapai 90% dengan jumlah 1 soal yang tidak tuntas dari 10 soal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan permainan Ludo berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa mengalami perubahan menjadi lebih baik karena beberapa kajian teori dan hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa keunggulan yang dimiliki oleh model TGT yaitu siswa akan terlatih dalam mengerjakan soal-soal karena terdapat sebuah *Tournament* yang akan melatih siswa mengerjakan soal-soal dan juga terdapat sebuah *game* dimana dalam *game* tersebut dimasukkan sebuah permainan ludo yang terdapat sebuah soal sehingga dapat menguji pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. 2019. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Ludo Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa (Studi Eksperimen Di Kelas VII SMP Negeri 1 Lemah Abang Cirebon). *Journal Of Mathematical Science and Mathematics Educations*, 01 (01), 165-178.
- Angguntari, Y. P., & Nugraha, J. 2019. Pengembangan Papan Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP Di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 07, 43-50.
- D., W. Y., Sumardi, K., & T., E. B. 2014. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323-330.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *JURNAL PEMBELAJARAN BIOLOGI*, 5(1), 46-56.
- Indah, A. P., Gamayanti, I. L., & Widyatama, R. 2016. Efektivitas Pencegahan Adiksi *Video Game* Menggunakan Ludo *Game* untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Community Medicine and Public Health*, 32, 317-322.
- Rahmawati, A., Abdi, A. W., & Bardi, S. 2016. Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 1, 1-15.
- Rochmana, S., & Shobirin, M. 2017. Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Materi Benda Dan Sifatnya (Studi Pada Siswa Kelas V MI Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang). *Elementary*, 3, 91-106.
- Solihah, A. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*, 1, 45-53.
- Sugiyono, P. D. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Sumiati, Andayani, Y., & Idrus, S. W. 2017. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media kartu mol terhadap hasil belajar kimia siswa kelas X SMAN 1 Narmada tahun ajaran 2016/2017. *J. Pijar MIPA*, XII(2), 81-85.
- Susanna. 2017. Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5, 93-196.
- Novitasari, D. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2, 8-17.
- Wahyudi, R. A., & Hidayat, T. 2014. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Studi Pada Siswa Kelas X TPM SMK Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 02, 6-9.

- Widayanti, E. R., & Slameto. 2016. Pengaruh Penerepan Metode *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Shcolaria*, 6, 182-195.
- Yanida, F., & Iswendi. 2018. Efektivitas Media Permainan Ludo Berbasis *Chemo-Edutainment* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur Kelas X SMAN 5 Padang Tahun Pelajaran 2018/2019. *MENARA Ilmu*, XII(12), 30-37.
- Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. 2014. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 1, 323-330.