

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat SDN Palampitan HSU

SDN Palampitan HSU terletak di Jalan Lambung Mangkurat RT. 05 Desa Palampitan Hulu Kecamatan Amuntai Tengah Kabupaten Hulu Sungai Utara Provinsi Kalimantan Selatan. Sebelum menjadi SDN Palampitan HSU, sekolah ini merupakan gabungan dari dua sekolah negeri yang ada di desa Palampitan Hulu. Sekolah tersebut adalah SDN Palampitan 1 dan SDN Palampitan 2. Dua sekolah ini terletak berseberangan hingga akhirnya pada tahun 2012 dua sekolah negeri ini digabung menjadi satu yang diberi nama SDN Palampitan HSU. Penggabungan dua sekolah ini dilakukan karena adanya pengurangan dalam jumlah peserta didik. Sejak terjadinya penggabungan dua sekolah tersebut maka perkembangan proses belajar mengajar di sekolah ini mengalami kemajuan.

Adapun kepala sekolah (2012-sekarang) yang pernah menjabat di SDN Palampitan HSU adalah sebagai berikut:

- H. Bambang Mahmudin, S.Pd, MM (2012 - 2019)
- Hj. Siti Rahimah Murni, S.Pd.SD (2019 – sekarang)

2. Data Sekolah SDN Palampitan HSU

Adapun identitas sekolah SDN Palampitan HSU, yaitu:

- a. Nama Sekolah : SDN Palampitan
- b. NPSN : 30302510
- c. Bentuk Pendidikan : SD
- d. Status Sekolah : Negeri
- e. Status Kepemilikan : Pemerintah
- f. Akreditasi Sekolah : B
- g. Kurikulum Sekolah : Kurikulum 2013
- h. SK Izin Operasional : 100 tahun 2018
- i. Tanggal SK : 2018-03-13
- j. Alamat : Jln. Lambung Mangkurat RT. 05
- k. Desa/Kelurahan : Palampitan Hulu
- l. Kecamatan : Amuntai Tengah
- m. Kabupaten/Kota : Hulu Sungai Utara
- n. Provinsi : Kalimantan Selatan
- o. Kode Pos : 71419
- p. Lintang : -2.422800000000
- q. Bujur : 115.248700000000

3. Visi dan Misi SDN Palampitan HSU

a. Visi SDN Palampitan HSU

Adapun visi dari SDN Palampitan HSU adalah “Terdidik dan santun dalam perilaku”.

b. Misi SDN Palampitan HSU

Misi SDN Palampitan HSU sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
- 2) Mengembangkan dan menumbuhkan perilaku disiplin warga sekolah.
- 3) Membina siswa agar berperilaku santun untuk menuju sikap yang berakhlak mulia.
- 4) Membimbing dan mengembangkan bakat dan minat peserta didik.
- 5) Menanamkan dan menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama.

4. Keadaan Guru dan Karyawan di SDN Palampitan HSU

SDN Palampitan HSU pada tahun pelajaran 2020/2021 dipimpin oleh seorang kepala sekolah dan dibantu oleh tenaga pengajar, staf tata usaha dan karyawan lainnya yang secara keseluruhan berjumlah 13 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel IV. Keadaan Guru dan Karyawan SDN Palampitan HSU

No	Nama	L/P	Pangkat/ Gol	Jabatan
1	Hj. Siti Rahimah Murni, S.Pd.SD	P	PNS IV/b	Kepala Sekolah
	NIP. 196208171982072004			
2	Hj. Norhidayati, S.Pd.I	P	PNS IV/b	Guru Mapel PAI
	NIP. 19601003198202005			
3	Hamriah, S.Pd	P	PNS III/b	Guru Mapel PJOK
	NIP. 196901212005012005			
4	Hj. Misnawati, S.Pd.SD	P	PNS III/b	Guru Kelas I
	NIP. 1966072319850920001			
5	Rosmilawati, S.Pd	P	Honorar Daerah TK. II Kab/Kota	Guru Kelas II
	NUPTK. 4237765666300053			
6	Muhammad Fikrul Ilmi. S.Pd	L	Tenaga Honor Sekolah	Guru Kelas III
	NUPTK. -			
7	Laila Ningsih, S.Pd	P	Honorar Daerah TK. II Kab/Kota	Guru Kelas IV
	NUPTK. 7637759661210082			
8	Ryan Feby Sudrajat, S.Pd	L	Tenaga Honor Sekolah	Guru Kelas V
	NUPTK. -			
9	Wahda Nashira	P	Tenaga Honor Sekolah	Guru Kelas VI
	NUPTK. -			
10	Kusuma Rahmi, S.Pd.I	L	PNS II/a	Tata Usaha
	NIP. 198202102010011001			

11	Aulina Maulida	P	Tenaga Honor Sekolah	Koordinator UKS
	NUPTK. -			
12	Rahmawati, A. Ma. Pust	P	Tenaga Honor Sekolah	Koordinator Perpustakaan
	NUPTK. 8343767669300003			
13	Syarifudin	L	-	Penjaga Sekolah
	NUPTK. -			

5. Keadaan Peserta Didik SDN Palampitan HSU

Jumlah peserta didik yang ada di SDN Palampitan HSU pada tahun pelajaran 2020/2021 seluruhnya berjumlah 118 orang. Terdiri dari 58 orang laki-laki dan 60 orang perempuan yang dikelompokkan menjadi 6 lokal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel V. Keadaan Peserta Didik SDN Palampitan HSU Tahun Pelajaran 2020/2021

No	Kelas	Siswa		Jumlah	Jumlah Rombel
		Laki-laki	Perempuan		
1	I (Satu)	9	10	19	1
2	II (Dua)	10	16	26	1
3	III (Tiga)	15	8	23	1
4	IV (Empat)	6	5	11	1
5	V (Lima)	8	11	19	1
6	VI (Enam)	10	10	20	1
Jumlah		58	60	118	6

6. Keadaan Sarana dan Prasarana SDN Palampitan HSU

Berdasarkan observasi dan wawancara, sarana dan prasarana yang terdapat di SDN Palampitan HSU pada tahun pelajaran 2020/2021 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel VI. Keadaan Sarana dan Prasaran SDN Palampitan HSU

No	Jenis Prasarana	Jumlah	Kondisi	
			Baik	Rusak
1	Ruang Kepala Sekolah	1 Buah	√	
2	Ruang Dewan Guru	1 Buah	√	
3	Ruang Kelas	6 Buah	√	
4	Ruang Tata Usaha (TU)	1 Buah	√	
5	Ruang Rapat	1 Buah	√	
6	Ruang Perpustakaan	1 Buah	√	
7	Ruang Laboraturim IPA	1 Buah	√	
8	Ruang UKS	1 Buah	√	
9	Ruang Olahraga	1 Buah	√	
10	Ruang Ibadah/Mushalla	1 Buah	√	
11	Ruang Koperasi/Kantin	1 Buah	√	
12	Toilet Siswa	3 Buah	√	
13	Toilet Guru	1 Buah	√	
Jumlah		19 Buah		

Fasilitas-fasilitas yang terdapat di ruang kelas, diantaranya papan tulis, spidol, penghapus, jam dinding, kelender, jadwal piket, jadwal belajar, meja dan kursi peserta didik, meja dan kursi guru, kipas angin, lemari, rak buku, rak sepatu, gambar presiden, tempat cuci tangan, ember, dan alat-alat kebersihan lainnya.

Fasilitas yang terdapat di ruang dewan guru, diantaranya meja, kursi, kipas angin, buku-buku pelajaran, dokumen dan arsip penting, daftar keadaan guru dan peserta didik, jadwal pengajaran, global peta grafik, alat-alat untuk sarana upacara bendera, serta alat praktek lainnya.

Fasilitas-fasilitas yang terdapat di ruang TU, diantaranya komputer, printer, meja serta lemari penyimpanan berkas. Sementara itu, fasilitas-fasilitas yang terdapat di ruang UKS, diantaranya tempat tidur, timbangan badan serta kotak P3K.

7. Jadwal Pelajaran SDN Palampitan HSU

Kegiatan belajar mengajar di SDN Palampitan HSU pada masa pandemi COVID-19 ini dilakukan dengan dua cara yaitu pembelajaran daring (dalam jaringan/online) dan pembelajaran luring (luar jaringan/offline). Pelaksanaan pembelajaran daring diterapkan untuk kelas rendah (I, II, dan III) pada semua mata pelajaran kecuali PJOK, sedangkan untuk kelas tinggi (IV, V, dan VI) pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan dua cara yaitu pembelajaran daring dan pembelajaran luring. Penerapan pembelajaran luring di SDN Palampitan HSU ini dilaksanakan dengan tatap muka langsung seperti yang sering dilakukan guru sebelum adanya pandemi COVID-19 dengan tetap memperhatikan protokol

kesehatan (mencuci tangan, memakai masker, dan menjaga jarak) akan tetapi siswa dibatasi untuk hadir yaitu separuhnya dari satu kelas yang berjumlah 20 orang siswa jadi hanya 10 orang siswa yang hadir berdasarkan kelompok belajar yang sudah ditentukan oleh guru kelas masing-masing. Dalam proses pembelajaran ini, waktu pembelajaran juga dibatasi, satu jam pelajaran hanya 25 menit dengan jadwal masuk bergantian saat pandemi.

B. Penyajian Data

1. Hasil Uji Coba Soal *Pretest* – *Posttest*

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, terlebih dahulu diadakan uji coba instrument tes. Uji coba ini dilaksanakan di SDN Sungai Malang 3 pada hari Rabu tanggal 21 Oktober 2020 dan hari Sabtu tanggal 24 Oktober 2020 dengan jumlah peserta uji coba sebanyak 16 orang. Uji coba instrument untuk soal *pre-test* dan *post-test* terdiri dari 1 perangkat soal, yang berjumlah 20 soal.

Berdasarkan hasil uji coba tes diperoleh data yang kemudian dilakukan perhitungan untuk validitas dan reliabilitas instrument tes menggunakan aplikasi SPSS. Hasil uji validitas dan reliabilitas soal *pre-test* dan *post-test* terhadap 20 butir soal yang telah di uji cobakan dapat dilihat pada lampiran XII. Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas dan reliabilitas instrument tes yang telah di ujikan, maka untuk menentukan instrument tes yang digunakan dalam penelitian ini, dipilih instrumen tes yang valid pada perangkat soal tersebut. Adapun hasil perhitungan untuk validitas dan reliabilitas butir soal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel VII. Kesimpulan Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

No Soal	r tabel	r hitung	Valid*	Cronbach's Alpha	Keterangan
Soal 1	,497	-,006	Tidak Valid	0,466	Reliable Cukup
Soal 2	,497	-,422	Tidak Valid		
Soal 3	,497	,766**	Valid		
Soal 4	,497	,507*	Valid		
Soal 5	,497	,513*	Valid		
Soal 6	,497	-,006	Tidak Valid		
Soal 7	,497	-,409	Tidak Valid		
Soal 8	,497	,550*	Valid		
Soal 9	,497	-,280	Tidak Valid		
Soal 10	,497	,323	Tidak Valid		
Soal 11	,497	-,009	Tidak Valid		
Soal 12	,497	,065	Tidak Valid		
Soal 13	,497	,805**	Valid		
Soal 14	,497	,523*	Valid		
Soal 15	,497	,465	Tidak Valid		
Soal 16	,497	,766**	Valid		
Soal 17	,497	,775**	Valid		
Soal 18	,497	-,332	Tidak Valid		
Soal 19	,497	,498*	Valid		
Soal 20	,497	,596*	Valid		

Keterangan:

* = Butir soal yang diambil sebagai instrument penelitian.

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa ada 10 soal yang diambil untuk dijadikan instrument penelitian, yakni untuk *pretest-posttest*. Soal yang digunakan adalah butir soal nomor 3, 4, 5, 8, 13, 14, 16, 17, 19, dan 20 dapat dilihat pada lampiran XVII.

Kriteria soal-soal tes yang diujikan berjumlah 20 soal, dimana setiap soal yang dijawab benar diberi skor 5 dan setiap soal yang dijawab salah diberi skor 0. Jadi, skor maksimum yang akan diperoleh responden adalah 100.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini terhitung dari tanggal 12 Oktober 2020 – 12 Desember 2020 dalam 6 kali pertemuan. 1 kali *pretest*, 4 kali *treatmen* dan 1 kali *posttest* yang terbagi menjadi 2 kelompok belajar. Peneliti bertindak sebagai guru, adapun materi yang diajarkan selama masa penelitian yaitu penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel VIII. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

Pertemuan Ke-	Hari/Tanggal	Jam Ke-	Indikator Pembelajaran
1	Senin, 2 November 2020	3-4	Pelaksanaan <i>Pretest</i>
2	Rabu, 4 November 2020	1-2	Pembelajaran 1
3	Sabtu, 7 November 2020	3-4	Pembelajaran 2
4	Rabu, 11 November 2020	1-2	Pembelajaran 3
5	Sabtu, 14 November 2020	3-4	Pembelajaran 4
6	Senin, 16 November 2020	3-4	Pelaksanaan <i>Post Test</i>

3. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran

Sebelum dilaksanakan proses pembelajaran peneliti terlebih dahulu mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses penelitian diantaranya yaitu membuat RPP, menyiapkan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga. (RPP dapat dilihat pada lampiran

XXVII) dan alat evaluasi pembelajaran yaitu berupa soal-soal *pretest* dan *posttest* (soal dapat dilihat pada lampiran XVII)

Secara umum proses berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga pada mata pelajaran matematika terbagi menjadi beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

a. Pemberian *Pretest*

Pelaksanaan pemberian soal *pretest* ini dilakukan dua hari sebelum pembelajaran dilaksanakan. Pemberian *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga yang nantinya akan dijadikan sebagai bagian dari kesimpulan penelitian yang dilaksanakan.

b. Kegiatan Pembelajaran

1) Kegiatan Awal

Pada awal pembelajaran peneliti yang bertindak sebagai guru memberi salam dan membuka pembelajaran dengan do'a bersama siswa, mengisi daftar absensi, mengatur tempat duduk, dan menyampaikan tujuan pembelajaran serta melakukan apersepsi. Guru juga menyampaikan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan menggunakan kombinasi strategi pembelajaran *team gateway* dengan strategi *fishing game*.

2) Kegiatan Inti

a) Penyajian materi

Peneliti yang bertindak sebagai guru menyampaikan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan bantuan alat peraga keping bilbul sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Setelah selesai menyajikan materi, guru mengadakan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui pemahaman terhadap materi yang telah diberikan.

b) Pembentukan Tim

Peneliti membagi siswa menjadi 2 tim belajar sama besar, 1 tim terdiri dari 5 orang siswa. Kemudian peneliti meminta siswa untuk duduk pada tim masing-masing yang sudah ditentukan. Peneliti meminta masing-masing perwakilan tim maju kedepan untuk memancing ikan yang berisi soal. Tugas dijawab oleh masing-masing individu pada suatu tim sambil mendiskusikan memecahkan tugas yang didapat bersama teman satu tim. Penyelesaian tugas dalam tim dapat dilakukan siswa dengan bantuan alat peraga keping bilbul untuk memudahkan siswa dalam menyelesaikannya.

c) Pelepasan Tim dan Presentasi Hasil Kerja

Peneliti meminta tiap tim untuk mengadakan pelepasan tim dengan mengunjungi tim lain dan membentuk tim baru. Namun karena keterbatasan jumlah siswa di dalam kelas dikarenakan adanya

aturan batasan pada masa pandemi COVID-19 maka peneliti melakukan alternatif lain dengan meminta siswa untuk berpasangan dengan tim lain. Peneliti meminta tiap individu dalam tim untuk menunjukkan hasil kerja mereka dan menjelaskannya kepada pasangan masing-masing. Setelah selesai mengadakan pelepasan tim, guru meminta tiap siswa untuk kembali ke tim mereka masing-masing dengan menggabungkan hasil kerja tim dan hasil kunjungan tim berpasangan kemudian mengumpulkannya ke depan kelas.

3) Kegiatan Akhir

Setiap akhir pembelajaran guru dan siswa melakukan evaluasi pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan berupa kesimpulan materi yang telah dipelajari oleh guru dan siswa secara bersamaan. Kemudian guru memberikan penjelasan secara singkat berupa rangkuman dari pembelajaran yang sudah atau belum dipahami oleh siswa. Evaluasi itu sendiri berfungsi untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa tentang materi yang sudah dipelajari.

Setelah proses pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga keping bilbul. Guru mengadakan *posttest* pada akhir pertemuan.

C. Deskripsi Hasil Belajar Siswa (*Pre Test*)

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika sebelum menggunakan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga keping bilbul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IX. Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Siswa

Rentang Nilai	Tingkat Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase %
81-100	Sangat Baik	0	0%
61-80	Baik	9	45%
41-60	Cukup	5	25%
21-40	Kurang	6	30%
0-20	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel IX diketahui bahwa nilai siswa terdapat 9 orang (45%) siswa termasuk kualifikasi “Baik”, 5 orang (25 %) siswa termasuk kualifikasi “Cukup”, dan 6 orang (30 %) siswa termasuk kualifikasi “Kurang”.

D. Analisis Hasil Belajar Siswa (*Pre Test*)

Data untuk *pretest* siswa diperoleh dari tes awal yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan menggunakan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga.

1. Rata-rata, Standar Deviasi, dan Varians

Data penghitungan rata-rata, standar deviasi, dan varians pada hasil belajar (*pretest*) siswa sebelum diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel X. Rata-rata, Standar Deviasi, dan Varians *Pretest*

	Hasil
Mean	51,50
Standar Deviasi	14,96
Varians	223,95
Nilai Tertinggi	80,00
Nilai Terendah	30,00

Pada tabel X diatas dapat dilihat bahwa ini nilai rata-rata yang didapat dari hasil belajar siswa sebelum menggunakan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga keping bilbul pada mata pelajaran Matematika yaitu 51,50 dan standar deviasinya 14,96. Perhitungan lebih lanjutnya dapat dilihat pada lampiran XXI.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui tingkat kenormalan distribusi suatu data dengan menggunakan SPSS 22 *for windows*

Tabel XI. Rangkuman Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Sebelum (*pretest*) diberikan Perlakuan

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.185	20	.071	.900	20	.041

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel XI diatas yaitu tabel uji normalitas pada *Kolmogorov-Smirnov^a* untuk siswa kelas VI SDN Palampitan HSU menunjukkan signifikansi bernilai $0,071 > 0,05$, jadi data tersebut berdistribusi normal. Perhitungan lebih lanjutnya dapat dilihat pada lampiran XXII.

E. Deskripsi Hasil Belajar Siswa (*Post Test*)

Pada akhir pembelajaran dilakukan sebuah tes yaitu tes akhir yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar akhir siswa pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat Tes ini berupa pilihan ganda. Jumlah siswa yang mengikuti tes yaitu berjumlah 20 orang, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel XII. Distribusi Frekuensi Nilai *Post Test* Siswa

Rentang Nilai	Tingkat Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase %
81-100	Sangat baik	9	45%
61-80	Baik	11	55%
41-60	Cukup	0	0%
21-40	Kurang	0	0%

0-20	Sangat kurang	0	0%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel XII tersebut diketahui bahwa nilai siswa terdapat 9 orang (45 %) siswa termasuk kualifikasi “Sangat Baik” dan 11 orang (55 %) siswa termasuk kualifikasi “Baik”.

F. Analisis Hasil Belajar Siswa (*Post Test*)

Data untuk *post test* siswa kelas VI SDN Palampitan HSU diperoleh dari tes akhir yang dilakukan sesudah diberikan perlakuan. Nilai *post test* siswa dapat dilihat pada deskripsi berikut.

1. Rata-rata, Standar Deviasi, dan Varians

Data penghitungan rata-rata, standar deviasi, dan varians pada hasil belajar (*pretest*) siswa sebelum diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel XIII. Rata-rata, Standar Deviasi, dan Varians *Posttest*

	Hasil
Mean	84,00
Standar Deviasi	7,54
Varians	56,84
Nilai Tertinggi	100,00
Nilai Terendah	70,00

Pada tabel XIV diatas telah diketahui bahwa nilai rata-rata siswa dikelas VI pada mata pelajaran Matematika pada saat pelaksanaan *post test* yaitu 84,00 dan standar deviasi memiliki hasil yaitu 7,54. Perhitungan lebih lanjutnya dapat dilihat di lampiran XXIV.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui tingkat kenormalan distribusi suatu data dengan menggunakan SPSS 22 *for windows*

Tabel XIV. Rangkuman Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Sesudah (*Post Test*) diberikan Perlakuan

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	.252	20	.002	.858	20	.007

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel XV uji normalitas hasil belajar siswa sesudah diberikan perlakuan (*post test*) di kelas VI SDN Palampitan HSU menunjukkan signifikansi bernilai $0,002 < 0,05$, dapat dikatakan data tersebut berdistribusi tidak normal. Perhitungan lebih lanjutnya dapat dilihat pada lampiran XXV.

Jika suatu nilai *post test* berdistribusi tidak normal maka akan diadakan Uji *Wilcoxon* untuk perhitungan efektivitas strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishng game* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar matematika.

3. Uji Wilcoxon

Wilcoxon Signed rank tes adalah uji nonparametris untuk mengukur signifikansi perbedaan antara dua kelompok data berpasangan berskala ordinal atau interval tetapi berdistribusi tidak normal. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishng game* berbantuan alat peraga dapat dikatakan efektif apabila terdapat perubahan hasil belajar.

Tabel XV. Statistik Uji Wilcoxon

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	20 ^b	10.50	210.00
	Ties	0 ^c		
	Total	20		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics^a

	Posttest - Pretest
Z	-3.941 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel XVI, nilai Z yang diperoleh -3,941^b dengan nilai *p value asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai α yang ditetapkan yaitu $0,000 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan

terdapat efektivitas sesudah menggunakan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga karena terdapat perubahan hasil belajar yang signifikan dimana nilai *post test* lebih tinggi dari nilai *pretest*.

G. Analisis dan Pembahasan Hasil Penelitian

Strategi pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran karena strategi merupakan perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan adanya strategi pembelajaran maka proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan akan berjalan dengan baik. Dalam menggunakan strategi pembelajaran, seorang guru harus dapat menyesuaikan antara strategi yang dipilihnya dengan kondisi siswa, materi pelajaran, dan sarana yang ada.¹ Strategi belajar yang tepat akan memungkinkan siswa belajar lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu strategi yang dimaksud adalah strategi pembelajaran *team gateway*.

Strategi pembelajaran *team gateway* disebut juga dengan strategi pelepasan tim, yaitu cara pengajaran yang dikembangkan atau ditingkatkan untuk menciptakan tim-tim belajar secara bersama untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Strategi ini menekankan adanya aktivitas dan interaksi antara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran. Strategi pembelajaran *team gateway* dapat membuat siswa kreatif,

¹Darmawan Harefa, "Peningkatan Strategi Hasil Belajar IPA Fisika Pada Proses Pembelajaran Team Gateway", dalam *Jurnal Ilmiah Aquinas*, Vol. 3 No.2 2020, h. 162-163.

bertanggung jawab dan inisiatif dalam tim.² Strategi pembelajaran *team gateway* ini kemudian dikombinasikan oleh peneliti dengan strategi *fishing game* (memancing ikan) agar suasana pembelajaran terkesan menarik, tidak membosankan dan terasa menyenangkan. Kombinasi strategi pembelajaran *team gateway* dan strategi *fishing game* dapat menjadikan siswa untuk mampu bekerjasama dan bertanggung jawab dalam tim dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memperbaiki hasil belajar siswa dan memberikan kesan yang kuat kepada siswa. Sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih efektif. Materi pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat positif dan negatif yang bersifat abstrak membuat peneliti tertarik menggunakan alat peraga keping bilbul sebagai alat bantu dalam mengajar, sehingga materi pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Penelitian ini didukung dari berbagai sumber yang dijadikan sebagai bahan rujukan. Pembelajaran dengan menggunakan strategi *team gateway* pernah dilaksanakan oleh Helfitri tahun 2012, mahasiswi UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Pembelajaran dengan menggunakan strategi *fishing game* juga pernah diteliti oleh Rahajeng Septian mahasiswi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2018. Begitupun dengan penggunaan alat peraga keping bilbul dalam penelitian ini merujuk pada penelitian yang pernah dilakukan oleh Megawati pada tahun 2019, mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *team gateway*, strategi *fishing game*, dan alat peraga keping bilbul dapat memberikan dampak yang baik dalam pembelajaran matematika

²Melvin, L Silberman, *Aktive Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Yappendis, Edisi Revisi, 2009), h. 61.

khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Oleh karenanya, sejalan jika peneliti mengkombinasikan kedua strategi dengan bantuan alat peraga yang sama-sama efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Strategi pembelajaran *team gateway* dengan kemampuan kerja tim yang baik dan strategi *fishing game* dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan membuat kombinasi ini layak untuk digabungkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dengan menggabungkan kedua strategi ini artinya kita juga mendapat keuntungan dari kedua strategi karena menggabungkan keunggulan dari masing-masing strategi. Dapat diperoleh keunggulannya yaitu menumbuhkan kerjasama, inisiatif, berbagi, dan percaya diri siswa dalam pembelajaran. Siswa akan terlibat aktif dengan berusaha untuk dirinya sendiri juga ada tanggung jawab atas tim nya, dengan demikian baik secara individu maupun kelompok akan memperoleh pengetahuan yang sama. Dengan sendirinya siswa merasa dirinya harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran, maka pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Respon siswa terhadap kombinasi strategi pembelajaran *team gateway* dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga dalam penelitian ini sangat positif. Siswa menyatakan bahwa siswa senang belajar berkelompok dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Dari hasil observasi oleh peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing*

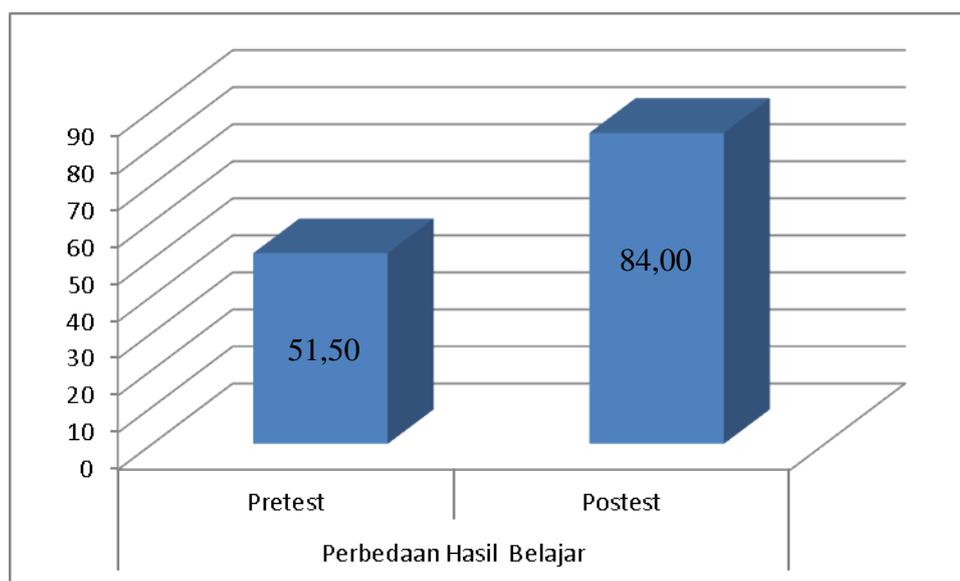
game berbantuan alat peraga dapat membuat siswa aktif, kreatif, bertanggung jawab, dan inisiatif dalam tim. Mereka merasa senang karena siswa dapat belajar dari siswa yang lain dalam suatu tim. Siswa yang kurang mampu dapat bertanya kepada anggota tim yang lebih mampu sedangkan siswa yang lebih mampu telah bertambah pemahamannya melalui proses menjelaskan kepada anggota tim yang kurang mampu sehingga materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat mudah diserap dan dipahami siswa. Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa yang nilainya mengalami peningkatan setelah diterapkannya kombinasi strategi pembelajaran *team gateway* dengan strategi *fishing game*, mereka menyatakan bahwa mereka senang belajar dengan kombinasi strategi pembelajaran *team gateway* dan strategi *fishing game* karena adanya kerja sama, saling menghormati, dan saling menghargai dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dibantu dengan penjelasan guru menggunakan alat peraga keping bilbul membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang menjadi permasalahan belajar siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

Pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga pada kelas VI SDN Palampitan HSU dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan 2 kelompok belajar yang mana 1 kelompok belajarnya terdiri dari 10 peserta didik. Pembagian kelompok belajar ini karena adanya aturan yang dibatasi pada masa pandemi COVID-19. Pembelajaran ini dilaksanakan pada jadwal pembelajaran

luring untuk mata pelajaran matematika kelas VI yaitu hari Rabu jam pelajaran 1-2 dan Sabtu jam pelajaran 3-4.

Berdasarkan hasil analisis dari data *pre test* dan *post test*, hasil belajar siswa kelas VI SDN Palampitan HSU menggunakan kombinasi strategi pembelajaran *team gateway* dan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga menunjukkan perbedaan rata-ratanya. Rata-rata hasil belajar *pretest* adalah 51,50 pada kualifikasi “Cukup” dan rata-rata hasil belajar *post test* adalah 84,00 pada kualifikasi “Sangat Baik”. Perbedaan data sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar II. Perbedaan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*



Berdasarkan hasil pengujian menggunakan Uji *Wilcoxon* didapatkan nilai Z yaitu -3,941^b dengan nilai *p value asymps. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai α yang ditetapkan yaitu $0,000 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan terdapat efektivitas sesudah

menggunakan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga karena terdapat perubahan hasil belajar yang signifikan dimana nilai *post test* lebih tinggi dari nilai *pretest*. Efektivitas hasil belajar yang signifikan ini menunjukkan ketepatan pemilihan strategi pembelajaran dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas VI SDN Palampitan HSU.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dijadikan referensi pilihan untuk guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Pembelajaran tidak hanya selalu fokus dengan buku akan tetapi guru perlu berkreasi dan berinovasi dalam hal penggunaan strategi pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga pada mata pelajaran matematika kelas VI SDN Palampitan HSU dapat dikatakan efektif.