

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* MELALUI PERMAINAN CONGKLAK TERHADAP PERKEMBANGAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK

Ni Kadek Kwindi Putri Susani<sup>1</sup>, I Komang Ngurah Wiyasa<sup>2</sup>, M.G Rini Kristiantari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan PG PAUD, <sup>2,3</sup>Jurusan PGSD  
Fakultas Ilmu pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: [kadekkwinda4515@gmail.com](mailto:kadekkwinda4515@gmail.com)<sup>1</sup>, [komang.wiyasa@yahoo.com](mailto:komang.wiyasa@yahoo.com)<sup>2</sup>  
[rini\\_okanegara@gmail.com](mailto:rini_okanegara@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok B di TK gugus sandat semester genap Tahun pelajaran 2016/2017 yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan congklak dengan yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B1 yang berjumlah 164 orang anak. Sampel diambil dengan teknik *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 di TK Budi Cakra Kumara Peguyangan kaja berjumlah 21 anak sebagai kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan congklak dan anak kelompok B1 di TK Permata Kasih Yang berjumlah 20 anak sebagai kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi berbantuan *checklist*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis uji-t. Hasil analisis data diperoleh  $t_{hitung} = 2,92 > t_{tabel} = 2,000$  untuk signifikansi 5% dan  $dk = 41$ . Berdasarkan kriteria pengujian, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Adapun nilai rata-rata kemampuan berpikir simbolik pada kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan congklak adalah 83,76, sedangkan pada kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional adalah 75,80. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan congklak terhadap kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B di TK Gugus Sandat semester genap Tahun pelajaran 2016/2017.

**Kata-kata kunci:** *Teams Games Tournament*, kemampuan berpikir simbolik, permainan congklak.

### Abstract

*This study aims to determine the significant differences in the ability of symbolic thinking in children group B in kindergarten cluster even semester Year 2016/2017 lesson learned with Teams Games Tournament learning model through macala game with which studing using conventional learning model. This research type is quasi experiment research with nonequivalent control group design. The population of this study were all children of B1 group, amounting to 164 children. Samples were taken by random sampling technique. The sample in this research is the children of group B1 in Kindergarten Budi Cakra Kumara Peguyangan kaja amounted to 21 children as a group*

*which was taught by Teams Games Tournament learning model through macala game and B1 group children in Permata Kasih kindergarten which amounted to 20 children as control group with conventional learning. Data collection was done by using observation method of assisted checklist. The data obtained were analyzed using t-test analysis. The result of data analysis is  $t_{count} = 2,92 > t_{table} = 2,000$  for 5% significance and  $dk = 41$ . Based on test criteria,  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted. The average value of the ability of symbolic thinking in the group that was studied by Teams Games Tournament learning model through macala game was 83,76, whereas in the group recommended with conventional learning model is 75,80. Based on the results of the analysis can be concluded that there is influence Teams Games Tournament learning model through macala game to the symbolic thinking ability of group B children in Kindergarten TK Sandat even semester of the academic year 2016/2017.*

**Keywords:** *Teams Games Tournament, macala game, symbolic thinking ability*

## PENDAHULUAN

Salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Dalam UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Secara teoritis dan filosofis menurut Santoso (2007) pendidikan adalah membentuk pribadi anak menjadi seorang dewasa yang berdiri sendiri yang tidak tergantung dengan orang lain. Dewasa artinya disini adalah dewasa yaitu dewasa dalam hal pikiran, perasaan, kemauan, umur, tingkah laku, sikap dan kepribadian atau dengan kata lain dewasa dalam cipta, rasa dan karsa. Pendidikan pada awalnya di lakukan melalui pembiasaan. Pada umumnya anak dapat di didik setelah berumur 3 atau 4 tahun. Pendidikan pada usia tersebut termasuk dalam kategori pendidikan pada anak usia dini.

Usia anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia antara 0 sampai 6 tahun. Batasan ini sesuai dengan batasan usia anak usia dini menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa usia anak usia dini adalah sejak lahir sampai umur 6 tahun. Sesudah usia 6 tahun anak masuk ke sekolah dasar. Pendidikan pada anak usia

dini penting untuk di berikan karena pendidikan anak usia dini akan menjadi pondasi bagi anak untuk perkembangan dan pendidikan selanjutnya. Pada masa 0-6 tahun, anak berada dalam periode keemasannya atau bisa di sebut *golden age*. *Golden age* atau fase emas adalah fase saat sel otak anak mengalami perkembangan yang paling cepat dalam masa pertumbuhannya. Menurut Lucy (2016) kurang lebih 80% otak anak mengalami perkembangan pada usia 0-6 tahun. Pada masa ini setiap informasi akan di serap anak baik berupa informasi yang baik maupun yang buruk dan akan menjadi dasar bagi pembentukan karakter, kepribadian serta kemampuan kognitif. Oleh karena itu pentingnya memberikan stimulus pendidikan pada anak usia dini.

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk membimbing dan mengarahkan perkembangan anak agar berkembang secara maksimal serta mencegah dan menanggulangi gangguan perkembangan mungkin akan terjadi. Pendidikan merupakan suatu hak yang harus diperoleh setiap manusia sejak usia dini sebagai pondasi untuk pendidikan selajutnya dan bekalnya nanti di masa yang akan datang. Dalam UU RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 dinyatakan bahwa: "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, dalam aktivitas anak sehari-hari lebih banyak diisi dengan kegiatan bermain dari pada aktivitas belajar. Namun, sebenarnya dari kegiatan bermain itulah mereka belajar. Bermain sambil belajar dilakukan dengan cara mengeksplorasi apa saja yang ada di lingkungan sekitar anak dengan kegiatan yang menyenangkan. “Bermain merupakan salah satu model dalam proses pembelajaran anak baik secara kognitif, afektif, konatif yang telah di kenal dan di akui secara luas” (Rahmawati, 2016:3). Banyak manfaat yang akan di peroleh anak dalam bermain. Menurut Rahmawati (2016) manfaat yang dapat di peroleh anak melalui bermain, yang pertama secara fisik bermain membuat anak mempelajari dan melatih keterampilan-keterampilan baru dari segi motorik kasar dan motorik halus, gerakan koordinasi dan keseimbangan serta kemampuan perseptualnya. Yang kedua secara sosial melalui bermain anak di berikan kesempatan untuk mengasah kecerdasan intrapersonal dan interpersonal. Yang terakhir secara psikologis, manfaat fisik dan sosial yang dapat di peroleh anak dari bermain adalah meningkatkan harga diri anak, mengenalkan berbagai karakter dan nilai-nilai moral, motivasi, sikap kepemimpinan, bahkan dapat menunjang kemampuan belajar tingkat tinggi (*higher learning*). Oleh sebab itu pembelajaran untuk anak usia dini paling baik di lakukan melauai kegiatan bermain.

Melalui kegiatan bermain, anak akan memperoleh banyak pengetahuan dan melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan dari berbagai lingkup perkembangan sehingga perkembangan otak dan fisik akan berkembang secara maksimal. Seperti yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini adalah “Tentang lingkup perkembangan yang mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.” Keenam aspek perkembangan sangat

penting dikembangkan sejak usia dini untuk sebagai pondasi menuju pendidikan selanjutnya. Keenam aspek tersebut dapat dioptimalkan menggunakan berbagai model pembelajaran yang di lakukan di lembaga PAUD. Salah satu bidang pengembangan yang sangat penting untuk dikembangkan dan diberi rangsangan sejak dini adalah pengembangan kognitif.

Perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Suryanto, 2005: 4), anak usia TK sedang berada di tahap praoperasional yaitu anak belajar terbaik dengan benda konkret, namun pada kenyataannya guru mengguankan lembar kegiatan dalam pembelajaran berhitung, hal tersebut tidak sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Lingkup perkembangan kognitif yang harus dicapai anak selain dalam hal belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, juga yang tidak kalah penting ialah dalam hal berpikir simbolik. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa “Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.”

Yang memegang peranan peting dalam memberikan stimulus dan pendidikan untuk anak usia dini adalah orang tua dan guru. Guru berperan untuk memberikan stimulus pendidikan melalui kegiatan belajar sambil bermain di sekolah. Peran guru mengarahkan anak-anak untuk kelak menjadikan mereka sebagai generasi berkualitas, berkarakter yang unggul, karena potensi-pontesi anak tidak akan tumbuh dan berkembang dengan sendirinya tanpa adanya bantuan serta dorongan dari guru dan juga kerjasama yang berkesinambungan serta komperhensif dengan orang tua dari anak-anak itu sendiri. Peranan guru dalam pelaksanaan pembelajaran di PAUD untuk meningkatkan perkembangan anak dalam berpikir simbolik adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak serta dapat memaksimalkan perkembangan anak. Tujuan utama dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang

pendidikan selanjutnya serta di harapkan melalui pendidikan yang di berikan pada anak usia dini aspek-aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik atau dalam kategori penilainya adalah berkembang dengan baik yang di terjemahkan dalam skor penilainya adalah bintang tiga (3).

Namun dari hasil wawancara terhadap guru serta observasi yang dilakukan di TK Gugus Sandat kecamatan Denpasar Utara di temukan bahwa 30% belum berkembang, 35% mulai berkembang, 25% berkembang dengan baik dan 10% berkembang sesuai harapan dari 164 orang anak. Berdasarkan hasil data tersebut diketahui bahwa kemampuan kognitif anak di TK Gugus Sandat kecamatan Denpasar Utara belum berkembang secara maksimal. Oleh karena itu perlu dilakukan sebuah inovasi saat melakukan kegiatan pembelajaran agar anak aktif dalam kegiatan di dalam kelas. Selain itu media digunaka haruslah bervariasi dan beragam agar anak dalam proses pembelajaran tidak merasa bosan karena penggunaan media pembelajaran yang itu-itu saja atau monoton. Perlu diketahui media pembelajaran yang digunakan harus yang pertama bersifat kongkrit atau nyata dalam artian dapat dilihat langsung oleh anak, yang kedua dekat dengan diri anak dan yang ketiga efektif dan efisien bila digunakan.

Dari permasalahan tersebut guru dapat melakukan inovasi atau variasi dalam menerapkan model-model pembelajaran di kelas untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik salah satunya yaitu melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebelumnya belum pernah diterapkan di taman Kanak-Kanak. *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang pada umumnya anak akan di bagi dalam beberapa kelompok dan di adakannya kompetisi dalam sebuah permainan. Kelebihan dari model pembelajaran ini adalah dalam kegiatan bermain anak akan belajar untuk berkompetisi dan berinteraksi antar sesama kelompok serta akan menumbuhkan rasa empati pada diri anak. Dan melalui

kompetisi ini pula kemampuan intrepersonal dan kemampuan intrapersonal anak akan meningkat.

Kompetisi yang dilakukan dalam kegiatan ini melalui kegiatan bermain menggunakan alat permainan, salah satunya permainan yang mampu mengasah kemampuan kognitif dalam berpikir simbolik adalah permainan Congklak. Congklak adalah permainan tradisional yang telah lama ada di Nusantara yang pada saat ini telah mulai terlupakan keberadaannya. Melalui permainan Congklak kemampuan anak dalam berpikir simbolik akan berkembang, hal ini di karenakan ketika bermain Congklak biji yang ada di sisi pemain adalah milik masing-masing pemain. Begitu pula lubang. Lubang yang lebih besar dari ketuju lubang ada di tiap sisinya dan terletak di sebelah kanak pemain itu, selalu menjadi milik pemain (mengingat perjalanan pembagian biji dari kiri ke kanan).

Berdasarkan latarbelakang masalah tersebut, di lakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Melalui Permainan Congklak terhadap Perkembangan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B di TK Gugus Sandat Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan pada anak kelompok B di TK Gugus Sandat se-mester genap tahun pelajaran 2016/2-017. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April s/d juni. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui Permainan Congklak terhadap kemampuan berpikir simbolik, dengan variabel bebas yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan congklak dan variabel terikat adalah kemampuan berpikir simbolik.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 pada anak kelompok B di TK Gugus Sandat

Denpasar Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir simbolik antara kelompok anak yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan congklak dengan kelompok anak yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional (metode ceramah). Rancangan penelitian yang digunakan *Quasi* Eksperimen dengan rancangan *Non-equivalent Control Group Design*.

Dalam penelitian ini peneliti memberikan perlakuan langsung kepada sampel penelitian berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional kepada kelompok kontrol. Kedua group akan diberikan *pre-test* dan diberikan *post-test*. Rancangan penelitian dapat dilihat dalam table 1 dibawah ini.

Tabel 1  
*Nonequivalent Control Group Design*

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>	X	O <sub>4</sub>

Sumber: Sugiyono (2012:79)

Keterangan:

- 1) O<sub>1</sub> = *Pre-test* pada kelompok eksperimen
- 2) X = *Treatment* (perlakuan) dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan congklak.
- 3) O<sub>2</sub> = *Post-test* pada kelompok eksperimen
- 4) O<sub>3</sub> = *Pre-test* pada kelompok kontrol
- 5) O<sub>4</sub> = *Post-test* pada kelompok kontrol

Rancangan *Nonequivalent Control Group Design* ini sangat sering digunakan dalam penelitian eksperimen. Rancangan ini cukup ideal bahwa rancangan ini juga

mengontrol semua ancaman terhadap validitas dan semua sumber bias.

Data dari kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B dalam penelitian ini akan diambil dari skor *post-test* dan *pre-test* yang akan dilakukan pada awal dan akhir penelitian. *Pre test* hanya dilakukan sebagai penyetaraan kelompok. Teknik yang digunakan dalam penyetaraan kelompok adalah dengan menggunakan uji t. Berdasarkan desain eksperimen semu dengan bentuk *non-equivalent control group design*, maka skor yang di analisis adalah skor *pre-test* dan *post-test*. Namun yang digunakan sebagai acuan untuk mengetahui pengaruh dari model yang digunakan hanya skor *post-test* saja yang dilakukan pada akhir penelitian tanpa skor *pre test* karena tujuan dilakukan penelitian ini hanya untuk mengetahui perbedaan bukan peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*).

Dalam penelitian ini untuk menentukan subjek penelitian langkah awal yang dapat di lakukan dalam penelitian ini adalah menentukan populasi yang diteliti. "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya" Sugiyono (2012:80). Menurut Sudjana (dalam Agung 2014:69) yang di maksud populasi ialah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil mengitung atau pengukuran kuantitatif atau kualitatif dari pada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap dan jelas. Dengan demikian populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Gugus Sandat Denpasar Utara Tahun pelajaran 2016/2017.

Setelah mengetahui populasi langkah selanjutnya adalah menentukan sampel penelitian. Menurut Sugiyono (2012) sempel adalah bagian-bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan menurut Agung (2014-:69) "sempel ialah sebagian dari populasi yang dianggap mewakili seluruh populasi dan yang diambil menggunakan teknik tertentu". Jadi dapat di

simpulkan sampel adalah sampel bagian dari populasi yang mewakili anggota populasi dan yang diambil menggunakan teknik atau cara-cara tertentu agar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan karakteristik populasi dan tidak bisa dilakukannya pengacakan individu, maka pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik group random sampling. Menurut Soewarno (dalam Agung 2014:164) Group random sampling adalah suatu cara pengambilan sampel secara acak, di mana sampel diambil berdasarkan kelas individu, setiap anggota populasi atau bagian dari populasi tersebut mempunyai potensi yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Pemilihan sampel dalam penelitian ini dilakukan tanpa pengacakan individu. Cara ini dipilih karena sulit mengubah kelompok yang telah terbentuk. Kelompok dipilih sebagaimana telah terbentuk tanpa campur tangan peneliti. Pengambilan sampel dengan teknik random sampling pada penelitian ini dipilih berdasarkan pertama yang perlu dilakukan adalah menyamakan atau menyetarakan jumlah anak dalam satu kelompok yaitu tidak kurang dari 15 orang di kelas kontrol dan eksperimen.

Setelah menemukan dua kelompok yang sesuai kriteria kemudian peneliti melakukan pengundian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Cara pengundian dilakukan dengan menulis Kelompok B1 TK Budi Cakra Kumara dan TK Permata Kasih kemudian kertas digulung. Gulungan kertas tersebut dimasukkan ke dalam botol dan dikocok. Dilanjutkan dengan mengambil sampel pertama sebagai kelompok kontrol dan sampel kedua sebagai kelompok eksperimen. Selanjutnya, setelah mendapatkan 2 sampel tersebut, peneliti memberikan *pretest* untuk menyetarakan kelompok tersebut dengan menggunakan uji-t dengan rumus *polled varians*.

Data penelitian yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B di TK gugus Sandat semester genap tahun pelajaran 20-16/2017. Dalam melakukan sebuah penelitian, metode pengumpulan data dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan metode tes dan

metode non tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah non tes. Metode non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dengan bantuan *checklist* dan dokumentasi kegiatan. Penelitian ini menggunakan metode observasi dengan *checklist* (daftar centang/daftar cocok). *Checklist* di gunakan untuk mengukur penguasaan konsep bilangan dan angka, yang mana peneliti mengukur mengenai berbagai aspek perkembangan yang berhubungan dengan konsep dasar matematika.

Observasi digunakan untuk mengamati tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan congklak dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir simbolik. Data hasil observasi dapat memberikan informasi mengenai kemampuan berpikir simbolik anak yang mencakup konsep dasar bilangan, konsep dasar angka. Pengamatan dilakukan dengan indikator - indikator yang telah di susun oleh peneliti sebelumnya.

Data pendukung saat observasi berupa foto kegiatan selama aktivitas siswa dan proses pembelajaran selama kegiatan berlangsung. Hal ini digunakan untuk melengkapi data yang bersifat tekstual serta memberikan gambaran secara nyata tentang kegiatan percobaan sederhana dalam proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh.

Menurut Sugiyono (2012) Valid berarti instrumen itu dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya dapat diukur dalam sebuah penelitian. Hasil penelitian yang valid adalah apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti (mengukur apa yang hendak diukur) tanpa adanya rekayasa. Sedangkan Uji coba instrumen penelitian dilakukan untuk mendapat gambaran secara empirik dapat tidaknya instrumen tersebut digunakan sebagai instrumen penelitian. Dari pendapat diatas validitas merupakan derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Pada uji validitas perkembangan berpikir simbolik dalam

bentuk observasi dengan bantuan *checklist* dan rubrik penilaian.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis kemampuan berpikir simbolik dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis statistik, yaitu : uji-t. Sebelum dilaksanakannya uji-t analisis terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Jika data memenuhi persyaratan normalitas dan homogenitas maka, hipotesis diuji dengan uji-t. Uji hipotesis menggunakan uji-t dengan rumus *Polled Vari-ans* digunakan karena jumlah anggota sampel  $n_1$  berbeda dengan  $n_2$  dan varians homogen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hipotesis penelitian yang diuji dalam penelitian ini adalah hipotesis nol ( $H_0$ ) yang berbunyi: tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir simbolik antara kelompok anak yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan congklak dengan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada anak kelompok B di TK Gugus Sandat semester Genap Tahun pelajaran 2016/2017.

Hipotesis ( $H_a$ ) alternatif yang berbunyi: terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir simbolik antara kelompok anak yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan congklak dengan kelompok anak yang dibelajarkan melalui model pembelajaran konvensional pada anak kelompok B di TK Gugus Sandat semester genap Tahun pelajaran 2016/2017.

Hasil perhitungan menunjukkan data kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B1 TK Budi Cakra Kumara sebagai kelompok eksperimen dengan tertinggi yang diperoleh anak adalah 100 dan nilai terendah adalah 81 dengan angka rata-rata (*mean*) sebesar 83,76. Hasil perhitungan menunjukkan data kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B1 di TK Permata Kasih sebagai kelompok kontrol dengan tertinggi yang diperoleh anak

adalah 75 dan nilai terendah adalah 44, dengan angka rata-rata (*mean*) sebesar 75,80.

Dari data tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh anak yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan Congklak dengan kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dengan analisis uji-t, terlebih dahulu harus dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Uji normalitas sebaran data dimaksudkan untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal atau tidak.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh harga  $\chi^2_{hitung} = 7,36$  untuk kelompok eksperimen. Harga tersebut kemudian dikonsultasikan dengan harga  $\chi^2_{tabel}$  dengan  $dk = 5$  dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh harga  $\chi^2_{tabel} = 11,070$ . Karena  $\chi^2_{hitung} = 7,36 < \chi^2_{tabel} (\alpha=0,05) = 11,070$  maka  $H_0$  diterima (gagal ditolak). Ini berarti sebaran data kemampuan berpikir simbolik kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada kelompok kontrol harga  $\chi^2_{hitung} = 5,30$ . Harga tersebut kemudian dikonsultasikan dengan harga  $\chi^2_{tabel}$  dengan  $dk = 5$  dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh harga  $\chi^2_{tabel} = 11,070$ . Karena  $\chi^2_{hitung} = 5,30 < \chi^2_{tabel} (\alpha=0,05) = 11,070$  maka  $H_0$  diterima (gagal ditolak). Ini berarti sebaran data kemampuan berpikir simbolik kelompok kontrol berdistribusi normal selanjutnya, dilakukan uji homogenitas varians. Uji homogenitas data kemampuan berpikir simbolik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh  $F_{hitung} = 2,06$ . Nilai tersebut kemudian, dikonsultasikan dengan harga  $F_{tabel} (\alpha=0,05) = 2,12$  dengan  $dk=21,20$ . Karena  $F_{hitung} = 1,36 < F_{tabel} (\alpha=0,05) = 2,12$  maka, dapat dikatakan data kemampuan berpikir simbolik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varians yang homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians dapat diketahui bahwa data yang diperoleh dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Karena data yang

diperoleh telah memenuhi uji prasyarat maka, uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan analisis uji-t. berikut

disajikan rekapitulasi hasil analisis data dengan menggunakan uji-t pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Analisis Uji-t

No	Sampel	N	Dk	X	S <sup>2</sup>	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Status
1	Kelompok eksperimen	21		83,76	50,58			
			41			2,92	2,000	H <sub>0</sub> ditolak
2	Kelompok kontrol	20		75,80	104,27			

Dari hasil analisis diperoleh  $t_{hitung} = 2,92$  da  $t_{tabel}=2,000$  pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha=0,05$ ) dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 21 + 20 - 2 = 41$ . Oleh karena  $t_{hitung} = 2,92 > t_{tabel} (\alpha=0,05) = 2,000$  maka H<sub>0</sub> yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir simbolik antara kelompok anak yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan congklak dengan kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada anak kelompok B1 di TK Gugus Sandat semester genap Tahun pelajaran 2016/2017 ditolak, dan berarti H<sub>a</sub> yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir simbolik kelompok anak yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan congklak dengan kelompok anak yang dibelajarkan melalui model pembelajaran konvensional pada anak kelompok B1 di TK Gugus Sandat semester genap Tahun pelajaran 2016/2017 diterima. Dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir simbolik antara yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan congklak dan model pembelajaran secara konvensional pada anak kelompok B di TK Gugus Sandat semester Genap Tahun pelajaran 2016/2017.

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan congklak untuk melatih kemampuan berpikir simbolik yang meliputi

kemampuan dalam memahami konsep bilangan dan angka serta berhitung permulaan secara nyata dan menyenangkan melalui kegiatan bermain berkelompok melalui kompetisi-kompetisi yang diadakan antar kelompok anak. Dengan diadakannya kompetisi ini selain melatih kemampuan berpikir simbolik juga melatih kemampuan intrapersonal dan interpersonal dengan cara menyenangkan melalui kegiatan bermain berkelompok.

Perbedaan hasil kemampuan berpikir simbolik dapat terlihat dari langkah pembelajaran yang dilakukan pada kedua kelompok tersebut, hasil analisis uji hipotesis, dan nilai rata-rata kelompok anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan congklak dengan anak yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Hasil temuan pada penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya yang relevan dan memperkuat hasil penelitian yang diperoleh. Hal tersebut didukung hasil penelitian yang diajukan oleh Penelitian tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* di lakukan oleh Saptayanti, dkk. (2016) menunjukkan hasil belajar matematika siswa yang di belajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* lebih tinggi di dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa yang di belajarkan dengan model pembelajaran konvensional, hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang signifikan antara siswa yang di

belajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan siswa yang di belajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus Singasari Kecamatan Pekutatan tahun pelajaran 2015/2016. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Gugus Singasari Kecamatan Pekutatan tahun pelajaran 2015/2016.

Dan penelitian yang dilakukan oleh Musdalifah, dkk. (2016) dengan judul "Pengaruh Permainan Congklak Bali Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok B Ra Baitul Mutaallim", menunjukkan bahwa penerapan kegiatan permainan congklak berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan konsep bilangan anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang mengikuti kegiatan bermain congklak berbeda secara signifikan dengan kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang tidak mengikuti kegiatan bermain congklak. Hal ini dapat di ketahuhi dari hasil uji hipotesis penelitian yang menunjukkan  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Ini berarti pembelajaran dengan menggunakan kegiatan bermain khususnya permainan tradisional congklak berpengaruh positif terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok B Semester RA Baitul Mu-ta'allim Tegalinggah Tahun Ajaran 2015/2016.

Dengan demikian, pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan congklak pada penelitian ini memiliki keunggulan, yaitu: dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik serta mengasah kemampuan intera personal dan interpersonal dengan cara yang menyenangkan efektif dan di sukai anak melalui serangkainya kompetisi berkelompok yang di lakukan anak melalui kegiatan bermain congklak.

## **PENUTUP**

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka

dapat ditarik simpulan bahwa rata-rata kemampuan berpikir simbolik yang diperoleh anak yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui Permainan Congklak lebih tinggi dari anak yang dibelajarkan melalui model pembelajaran konvensional ( $83,76 > 75,80$ ). Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji-t dengan  $dk = 39$  pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung} = 2,94 > t_{tabel} = 2,000$  ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir simbolik antara kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan congklak dan kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional pada anak kelompok B di TK Gugus Sandat Denpasar Utara Tahun pelajaran 2016/2017 pada tema alam semesta. Jadi hal tersebut menyatakan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui Permainan Congklak terhadap kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B di TK Gugus Sandat semester genap Tahun pelajaran 2016/2017.

Berdasarkan simpulan adapun saran yang disampaikan kepada sebagai berikut (1) kepada Guru, berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan kepada guru agar lebih kreatif dan inovatif untuk memberikan fasilitas berupa sumber belajar dan kesempatan yang lebih besar bagi anak pada kegiatan bermain dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan congklak sehingga, tercipta pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak, (2) Kepada Sekolah berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan kepada kepala sekolah agar dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pendukung sumber belajar guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah sehingga, sekolah mampu menghasilkan anak yang berkualitas, (3) Kepada Peneliti Lain, berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan kepada peneliti agar hasil penelitian ini digunakan sebagai referensi

untuk melaksanakan penelitian selanjutnya atau menemukan inovasi kegiatan pembelajaran lainnya yang bermakna dan menyenangkan bagi anak.

#### DAFTAR RUJUKAN

Agung, A.A. Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya.

Lucy, Bunda. 2016. *Tes Minat & Bakat Anak*. Jakarta: Penebar Plus (Penebar Swadaya Grup).

Musdalifah, M., dkk. 2016. Pengaruh Permainan Congklak Bali Terhadap Ke-mampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok B Ra Baitul Mutaallim. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 4. No. 2*, Universitas Pendidikan Ganesha. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

Rahmawati, Diah dan Rosaliana, Destarisa. 2016. *Aku pintar dengan bermain*. Jakarta: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Santoso, Soegeng. 2007. *Materi Pokok Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Saptayanti, E., dkk. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 4 No: 1*.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suryanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Undang-Undang Dasar Republik Indonesia no.20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. 1990. Jakarta: PT Arnas Duta Jaya.