

PENGARUH METODE TEAMS GAMES TOURNAMENTS DIDUKUNG MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI HUBUNGAN STRUKTUR KERANGKA TUBUH DENGAN FUNGSINYA PADA SISWA KELAS IV SDN TANJUNGSARI KECAMATAN KARANGREJO
KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi PGSD Fakulatas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri



OLEH: DWI INDRAWAN NPM: 10.1.01.10.0091

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2015



Skripsi oleh:

DWI INDRAWAN
NPM: 10.1.01.10.0091

Judul:

PENGARUH METODE TEAMS GAMES TOURNAMENTS DIDUKUNG MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI HUBUNGAN STRUKTUR KERANGKA TUBUH DENGAN FUNGSINYA PADA SISWA KELAS IV SDN TANJUNGSARI KECAMATAN KARANGREJO KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

> Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD FKIP UNP Kediri

> > Tanggal: 20 Agustus 2015

Pembimbing I

NIDN 196707121993031003

Pembimbing II

Drs. Heru Budiono, M. Pd NIDN. 0707086301



Skripsi oleh:

DWI INDRAWAN NPM: 10.1.01.10.0091

Judul:

PENGARUH METODE TEAMS GAMES TOURNAMENTS DIDUKUNG MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI HUBUNGAN STRUKTUR KERANGKA TUBUH DENGAN FUNGSINYA PADA SISWA KELAS IV SDN TANJUNGSARI KECAMATAN KARANGREJO KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

> Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD FKIP UNP Kediri Pada tanggal : 20 Agustus 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd

2. Penguji I : Dr. Andri Pitoyo, M.Pd

3. Penguji II : Drs. Heru Budiono, M. Pd

Mengetahui.

Dekun EKIP

Dr. Hj. Sri Panca Selvawati, M.Pd. NIDN, 0716046202

iii



PENGARUH METODE TEAMS GAMES TOURNAMENTS DIDUKUNG MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI HUBUNGAN STRUKTUR KERANGKA TUBUH DENGAN FUNGSINYA PADA SISWA KELAS IV SDN TANJUNGSARI KECAMATAN KARANGREJO KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Dwi Indrawan 10.1.01.10.0091 FKIP – Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

e-mail: indramahira@gmail.com

Dr. Andri Pitoyo, M.Pd dan Drs. Heru Budiono, M. Pd UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan peneliti, bahwa pada materi Mengidentifikasi Hubungan Struktur Kerangka Tubuh Dengan Fungsinya pada anak kelas IV siswa SDN Tanjungsari kesulitan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dikarenakan siswa yang kurang aktif, kurang termotivasi dan ramai sendiri pada saat diterangkan, dalam pembelajaran guru hanya menggunakan model konvensional membuat anak-anak merasa bosan. Sehingga dibutuhkan metode dan media yang tepat untuk mengatasi masalah siswa. Pada penelitian ini menggunakan metode *Teams Games Tournament* untuk mengatasi siswa yang kurang aktif dan terlalu pasif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini memiliki 3 rumusan masalah: (1)Bagaimanakah pengaruh siswa tanpa menggunakan metode teams games tournaments didukung media benda konkret terhadap kemampuan mengidentifikasi hubungan struktur kerangka tubuh dengan fungsinya pada siswa kelas IV SDN Tanjungsari kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung? (2) Bagaimanakah pengaruh siswa dengan menggunakan metode teams games tournaments didukung media benda konkret terhadap kemampuan mengidentifikasi hubungan struktur kerangka tubuh dengan fungsinya pada siswa kelas IV SDN Tanjungsari kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung? (3) Bagaimana pengaruh metode teams games tournaments didukung media benda konkret terhadap hasil belajar mengidentifikasi hubungan struktur kerangka tubuh dengan fungsinya pada siswa kelas IV SDN Tanjungsari kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung?. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian eksperimen sehingga terdapat kelas eksperimen dan kontrol. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian siswa SDN Tanjungsari yaitu SDN 2 Tanjungsari dan SDN 1 Tanjungsari. Teknik pengumpulan data berupa tes, dan instrumennya berupa soal objektif yaitu soal pilihan ganda.

Kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung sebagai kelas eksperimen menggunakan metode *teams games tournaments* didukung media benda konkret baik. Hal ini dibuktikan dengan melihat nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu mencapai 80,40. (2) Hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Tanjungsari Kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung sebagai kelas control tanpa menggunakan metode *teams games tournaments* didukung media benda konkret rendah. Hal ini dibuktikan dengan melihat nilai rata-rata kelas control yaitu mencapai 68,40. (3) Metode *teams games tournaments* didukung media benda konkret mempunyai pengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi struktur kerangka tubuh dengan fungsinya siswa kelas IV SDN Tanjungsari Kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan dengan menggunakan metode *teams games tournaments* didukung media benda konkret , dapat terjalin adanya interaksi langsung antara peserta didik, dapat membangkitkan semangat belajar para siswa, karena suasana kelas menjadi hidup dan menyenangkan. Selain itu memungkinkan guru menguasai keadaan kelas. **Kata Kunci**: *Teams Games Tournaments* Didukung Media Benda Konkret Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Hubungan Struktur Kerangka Tubuh Dengan Fungsinya



I. Latar Belakang

Salah satu penyebab menurunnya moral manusia Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan di Indonesia.Rendahnya mutu pendidikan dapat diartikan sebagai kurang efektifnya proses belajar mengajar. Penyebabnya bisa jadi berasal dari siswa itu sendiri atau guru sebagai pengajar maupun infrastruktur yang kurang menunjang. Untuk itulah, sebagai insan pendidikan guru dituntut untuk selalu kreatif, inovatif, menciptakan model pengajaran dalam usahanya mengembangkan pendidikan.

Pendidikan bukan hanya bagaimana cara untuk memperoleh pengetahuan. Namun, pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan pemahaman, sikap, dan ketrampilan serta perkembangan diri anak. Kemampuan atau kompetensi ini diharapkan dapat dicapai melalui berbagai proses pembelajaran di sekolah.

Salah satu proses pembelajaran yang digunakan untuk mencapai kompetensi diatas adalah melalui pembelajaran di dalam kelas dengan metode yang tidak membosankan yaitu dengan menggunakan media benda konkret dengan metode TGT (Teams Games Tournaments).

Pembelajaran metode *teams games* tournamens didukung media benda kongkrit merupakan satu jalan bagaimana kita meningkatkan kapasitas belajar anak. Anak dapat belajar secara lebih mendalam

melalui objek-objek yang dihadapi dari pada jika belajar di dalam kelas yang memiliki banyak keterbatasan.

Oleh karena itu, penulis ingin menuangkan dalam bentuk karya ilmiah berupa skripsi dengan judul "Pengaruh games metode teams tournaments didukung media benda konkret terhadap kemampuan mengidentifikasi hubungan struktur kerangka tubuh dengan fungsinya pada siswa kelas IV **SDN Tanjungsari** kecamatan Karangrejo kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015".

Berdasarkan uraian tersebut maka ini bertujuan penelitian untuk mengetahui:1) Mengetahui kemampuan mengidentifikasi hubungan struktur kerangka tubuh dengan fungsinya tanpa menggunakan metode teams games tournaments didukungmedia benda konkretpada siswa kelas IV SDN Tanjungsari kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung. 2) Mengetahui kemampuan mengidentifikasi hubungan struktur kerangka tubuh dengan fungsinya menggunakan metode teams games tournaments didukung media benda IV SDN konkret pada siswa kelas Tanjungsari kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung. 3) Mengetahui penggunaan metode pengaruh teams didukung media games tournaments terhadap benda konkret kemampuan



mengidentifikasi hubungan struktur kerangka tubuh dengan fungsinya pada siswa kelas IV SDN Tanjungsari kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung .

II. Metode

Kemampuan mengidentifikasi hubungan sruktur kerangka tubuh dengan fungsinya adalah hasil belajar yang diperoleh siswa dengan menunjukkan kemampuan siswa setelah melalui proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang positif dalam menentukan hubungan sruktur kerangka tubuh dengan fungsinya.

Metode TGT merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins (Slavin, 2008:13)" Metode ini adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement".

Semakin mudah untuk melaksanakan proses pembelajarn dengan di dukung media benda konkret. Media konkret merupakan alat bantu yang paling mudah penggunaannya, karena kita tidak perlu membuat persiapan selain langsung menggunakannya. Yang dimaksud dengan benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau obyek yang sebenarnya atau

asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti.

Model TGT dengan didukung media benda konkret adalah salah satu cara belajarn yang besifat kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement dengan bantuan media konkret. Dalam paradigma ini terdapat dua variabel independen (variabel bebas) yaitu mdel Team Games Tournament (TGT) di dukung media benda konkret. Satu vaiabel *dependen* (varabel terikat) yaitu kemmapuan mengidentifikasi hubungan sruktur kerangka tubuh dengan fungsinya.

Teknik penelitian yang digunakan adalah Penelitian Experimental dengan model Posttest Only Control Design, untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Karena desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi eksperimen. jalannya Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penempatan kelas kontrol dan eksperimen dilakukan secara acak (random). Kelas ekperimen akan diberi perlakuan, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan.



Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, karena data variabel penelitiannya cenderung berwujud numerik, serta untuk menganalisis mempermudah data-data yang diperoleh yaitu data numeric dari hasil tes siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tanjungsari kecamatan Karangrejo kabupaten Tulungagung.

Penelitian ini dilaksanakan selama enam bulan yaitu, bulan April 201 sampai dengan November 2014. Populasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Tanjungsari Tanjungsaru 1 Kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung tahun Pelajaran 2014/2015. Siswa SDN Tanjungsari 2 berjumlah 25 siswa dan SDN Tanjungsari 1 berjumlah 25 siswa. Siswa SDN Tanjungsari 1 ditetapkan sebagai kelas kontrol dan SDN Tanjungsari 2 ditetapkan sebagai kelas eksperimen.

variabel bebas Untuk dalam penelitian ini adalah model Team Games **Tournament** (TGT) didukung media konkret, maka instrumen penelitiannya berupa perangkat pembelajaran yang menggambarkan penentuan model dan langkah-langkah pembelajaran. Maka memvalidasi untuk perangkat pembelajaran menggunakan validitas ahli. variabel terikat menggunakan Untuk instrumen berupa tes. Maka sebelum diujikan tes divalidasi menggunakan butir soal yang menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Selanjutnya instrumen diuji cobakan ke lapangan dan hasilnya dianalisis berdasarkan validitas butir tes dan reliabilitas tes. Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas menggunakan uji kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan SPSS dan homogenitas menggunakan One Wav Anova dengan menggunakan program SPSS, analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu uji-t.

Dengan demikian dapat diambil keputusan sebagai berikut : 1) Jika t hitung ≥ t tabel dengan taraf sangat signifikan 1 % maka hipotesis kerja (Ha) Diterima dan (H₀) Ditolak. 2) Jika t hitung ≥ t tabel dengan taraf sangat signifikan 5 % maka hipotesis kerja (Ha) Diterima dan (H₀) Ditolak. 3) Jika t hitung ≤ t tabel dengan taraf tidak signifikan 5 % maka hipotesis kerja (Ha) gagal atau ditolak dan (H₀) Ditolak.

III. Hasil Penelitian

a. Hasil peneltian

Untuk melihat apakah data berdistribusi normal maka dilakukan normalitas Pengujian uji data. normalitas data ini menggunakan uji normalitas uji kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan SPSS 16.0. Data dapat dikatakan normal apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed)> 0.05 pada data



kelas eksperimen didapatkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.490. Maka dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pengujian normalitas pada data kelas kontrol didapatkan nilai Asymp. Sig.(2-tailed) = 0.374. Maka dapat disimpulkan bahwa data kelas kontrol juga berdistribusi normal.

Untuk uji homogenitas, dari hasil perhitungan menggunakan uji *One Way Anova* pada program SPSS 16.0 diperoleh hasil data angka signifikan 1.001. Berdasarkan ketentuan apabila nilai siginifikasi >0.05 maka dapat diartikan bahwa data tersebut homogen.

Uji-t menggunakan SPSS 16.0, dan diperoleh hasil nilai t hitung dan t tabel untuk taraf signifikan 1% dan derajat kebebasan (df) 48 diperoleh t tabel 2,682204. Dari hasil perhitungan, nilai t hitung ini 3.128 berarti lebih besar daripada nilai t tabel (3.128>2,682204), artinya bahwa ada perbedaan rata-rata antara kedua kelompok (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Sehingga ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_a:Ada pengaruh metode *teams* games tournaments dengan media benda konkret terhadap kemampuan mengidentifikasi hubungan struktur

kerangka tubuh denganfungsinya pada siswa kelas IV SDN Tanjungsari Kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015.

Sesuai dengan pedoman pengambilan keputusan diatas dan dikemukakan dalam pembahasan sebelumnya. Hasil perhitungan t hitung pada uji hipotesis ini sebagai berikut.

Tabel 4.8 Hasil Analisis Data

Yang diukur	t hitung	t tabel 1%	t tabel 5%
Kemampuan mengidentifi kasi hubungan struktur kerangka tubuh dengan fungsinya	3.707	2,682204	2,010635

Dari data tabel analisis diatas terdapat t hitung (3.707) > t tabel (2,682204), maka hasilnya sangat signifikan, akibatnya Ho ditolak. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hasil dari penelitian ini menerima Ha dan menolak Ho.

b. Kesimpulan

Bertolak dari hasil analisis dan pengujian hipotesis yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa bahwa "Ada pengaruh penggunaan metode *teams games*



tournaments dengan media benda konkret terhadap kemampuan mengidentifikasi hubungan struktur kerangka tubuh dengan fungsinya siswa kelas IV SDN Tanjungsari Kecamatan Karangrejo kabupaten Tulungagung ". Hal ini dikarenakan nilai t hitung (3.707) lebih besar daripada t tabel (2,682204).

IV. Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Budiningsih, C Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Cahyo, N Agus . 2013. Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler. Jogjakarta: DIVA Press.

John Hopkins (Slavin, 2008:13). Tersedia di http://irvanzaky.blogspot.com/
http://irvanzaky.blogspot.com/
http://irvanzaky.blogspot.com/
http://irvanzaky.blogspot.com/
http://irvanzaky.blogspot.com/
http://irvanzaky.blogspot.com/
http://irvanzaky.blogspot.com/
2012/05/teams-games-tournaments-tgt.htm-html
diakses 09 Desember
2013

Mulyani , Sumantri, (2004:178)

http://triyonoyoyon.blogspot.com/2014/06/media-benda-konkret-dalam-pembelajaran.html-diakses 09

Desember 2013

Mulyatiningsih, Endang. 2012. Metode

Penelitian Terapan Bidang

Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Musfiqon, HM. 2012. Panduan Lengkap
Metodologi Penelitian Pendidikan.
Jakarta: Prestasi Pustakaraya
Ngalimun. 2013. Strategi dan Model
Pembelajaran. Banjarmasin: Aswaja
Pressindo

Putra, Rizema Sitiatava. 2013. *Desain*Belajar Mengajar Kreatif Berbasis

Sains. Jogjakarta: DIVA Press

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*.

Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan. 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Trianto. 2007. Model Pembelajaran

Terpadu dalam Teori dan Praktek.

Jakarta: Prestasi Pustaka.

Trianto. 2007. Model-Model

Pembelajaran Inovatif Berorientasi

Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi

Pustaka.