PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI HUBUNGAN ANTARA STRUKTUR BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSINYA PADA SISWA KELAS IV SDN DURENAN II TRENGGALEK

ARTIKEL SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan PGSD

OLEH:

BANGKIT AGUNG NUGRAHA

NPM: 11.1.01.10.0042

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

UN PGRI KEDIRI

2015

Skripsi oleh:

BANGKIT AGUNG NUGRAHA
NPM : 11.1.01.10.0042

Judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI HUBUNGAN ANTARA STRUKTUR BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSINYA PADA SISWA KELAS IV SDN DURENAN II TRENGGALEK

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: .....

Dosen Pembimbing I,	Dosen Pembimbing II,
Drs. Yatmin, M. Pd.	**Drs. Sigit Widiatmoko, M. Pd**
NIDN. 0709076301	**NIDN. 0717076301**

Skripsi oleh:

BANGKIT AGUNG NUGRAHA

NPM: 11.1.01.10.0042

Judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI HUBUNGAN ANTARA STRUKTUR BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSINYA PADA SISWA KELAS IV SDN DURENAN II TRENGGALEK

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

Pada tanggal: 7 - 8 Januari 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Yatmin, M.Pd
2. Penguji I : Drs. Bambang Soenarko, M.Pd
3. Penguji II : Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI HUBUNGAN ANTARA STRUKTUR BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSINYA PADA SISWA KELAS IV SDN DURENAN II TRENGGALEK

BANGKIT AGUNG NUGRAHA
NPM: 11.1.01.10.0042
FKIP - PGSD
Email: bangkitagung.nugraha@gmail.com
Drs. Yatmin, M.Pd [1] dan Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd [2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Materi pembelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa untuk memahami konsep dan juga memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Karena pada dasarnya materi pembelajaran IPA mempelajari hal-hal yang ada disekitar siswa.Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada materi Bagian-bagian Tumbuhandi kelas IV SDN Durenan 2 Trenggalek diketahui bahwa; (1) pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru (*teacher center*) dan monoton; (2) guru tidak menggunakan media pembelajaran;(3) aktivitas belajar siswa rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) kemampuan siswa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT; (2) kemampuan siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT(3) pengaruh penggunaan model TGT terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Durenan 2 Trenggalek materi Struktur dan fungsi tumbuhan.

Model TGT memungkinkan siswa untuk saling bertukar informasi kepada rekannya, sehingga dengan model ini, siswa tidak hanya diasah pengetahuan saja, namun juga keterampilan menyampaikan informasi kepada orang lain.Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan rancangan Penelitian Eksperiment dengan desain *Pre Experimental Design : One Group Pretest-Posttest*, dengan subjek penelitian 25 Siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan metode statistika dengan menggunakan uji t-test.

Hasil penelitian menunjukkan, sebelum menggunakan model TGT, rata-rata klasikal kelas sebesar 59,3 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 12%, sedangkan rata-rata klasikal kelas setelah menggunakan model TGT sebesar 74 dengan ketuntasan klasikal sebesar 80%. Dengan demikian, model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi bagian-bagian tumbuhan. Sementara dari analisis uji t-test diperoleh nilai t_{hitung} = 9,607 yang lebih besar dari t_{tabel} = 2,059 pada taraf kesalahan 5% sehingga dapat disimpulkan, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model TGT terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Durenan 2 Trenggalek materi Struktur dan bagian-bagian tumbuhan.

Model TGT tidak hanya dapat digunakan pada mata pelajaran IPA, namun dapat juga digunakan pada mata pelajaran yang lain.

Kata Kunci : Model TGT, Hasil Belajar, Bagian-Bagian Tumbuhan

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah faktor terpenting untuk menciptakan kehidupan bangsa yang berkualitas. Di era globalisasi seperti saat ini, masyarakat Indonesia mulai sadar akan pentingnya pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya masyarakat Indonesia yang memberikan pendidikan kepada anak-anaknya, baik pendidikan formal maupun informal. Dengan adanya pendidikan, diharapkan anak tersebut akan mampu lebih baik dalam hal segi pengetahuan, keilmuan, serta akhlaknya.

Siswa mempelajari materi bersama kelompoknya, berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa mampu terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan model TGT, siswa akan lebih mudah mengingat materi yang disampaikan karena dengan model ini materi yang disampaikan adalah inti dari materi yang dipelajari.

Untuk itu peneliti membuat judul penelitian "Pengaruh Model *Teams Games Tournaments* Terhadap Kemampuan Memahami Hubungan Antara Struktur Tumbuhan Dan Fungsinya di Kelas IV SDN Durenan 2 Trenggalek tahun pelajaran 2015/2016.

II. METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik penelitian eksperimental dimana tujuannya untuk menguji apakah model *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar bagian-bagian tumbuhan di kelas 4 SDN Durenan II Trenggalek.

Menurut Sugiyono (2012:73) "terdapat beberapa desain metode eksperiment yaitu *Pre-Experimental Design* , *True Experimental Design, Factorial Experimental dan Quasi Experimental.*, peneliti memilih salah satu desain penelitian, yaitu *Pre-Experimental Design".*

Adapun desain penelitian *Pre-Experimental Design* antara lain *One-shot Case Studi, One Group Pretest-Posttest* dan *Intec-Group Comparation.* Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* dimana design ini menggunakan pretest diawal pembelajaran, diberikan perlakuan dan diberikan posttest diakhir pembelajaran. Pretest diberikan untuk mengetahui keadaan awal siswa.

Desain penelitiannya sebagai berikut :

O_1	X	O_2
Pretest	Perlakuan	*Posttes*

Gambar 3.1 One group pretest-postest design (Sugiyono 2012: 111)

Keterangan

O1 : Hasil Tes sebelum diberikan perlakuan (Pretest).

O2 : Hasil Tes sesudah mendapatkan perlakuan.(Posttest).

X : perlakuan dengan model TGT.

Adapun populasi sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Durenan 2 Trenggalek sebagai berikut:

Jumlah Siswa Kelas 4 SDN Durenan 2 Trenggalek

Tahun Ajaran 2014/2015

No	SDN Durenan 2	Jumlah		Total
		Laki-laki	Perempuan	
1	Kelas IV	14	11	25
Total		14	11	25

Untuk sekedar ancer-ancer, maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi, jika jumlah subjeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, karena populasi dalam penelitian ini kurang dari 100 orang, maka subyek yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi (100%) yaitu 25 orang.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

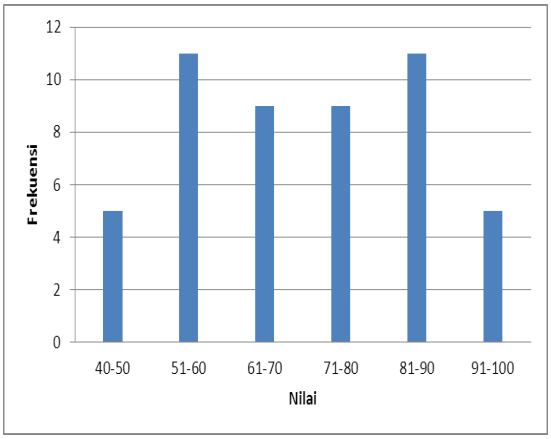
Hasil

Tabel 4.1
Hasil uji coba diketahui terdapat item tidak valid

Status	No. Item	Jumlah
Valid	2,3,4,5,6,8,9,11,12,13,15, 16,19, 20,22,22,23,24,25,26,30	21
Tidak valid	1,7,10,14,17,18,27,28,29	9
Item yang digunakan	3,4,5,6,8,9,11,12,13,15,16 ,19, 20,22,22,23,24,25,26,30	20

Tabel 4.2
Data Kemampuan Memahami Struktur Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya (Hasil Pre-Test)

No.	Nilai	Frekuensi Absolut (fa)	Frekuensi Relatif (Fr)
1	91-100	0	0%
2	81-90	0	0%
3	71-80	0	%
4	61-70	9	36%
5	51-60	11	44%
6	40-50	5	20%
	Jumlah	25	100%



Gambar 4.1 Grafik Hasil Pre-test

Tabel 4.3 Data Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Postest
N		25	25
Normal Parameters[a,,b]	Mean	59.6000	74.4000
	Std. Deviation	6.91014	9.60902
Most Extreme Differences	Absolute	.203	.155
	Positive	.118	.155
	Negative	-.203	-.124
Kolmogorov-Smirnov Z		1.015	.776
Asymp. Sig. (2-tailed)		.254	.584

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Tabel 4.4 Hasil Uji t untuk Menguji Hipotesis 3

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pre-test - Post-test	-14.80000	7.70281	1.54056	-17.97957	-11.62043	-9.607	24	.000

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Pre-Test – Post-test

Test of Homogeneity of Variances

Pretest-Postest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.170	1	48	.147

Tabel 4.6 Analisis Uji Ketuntasan Hasil Pre-Tes

No.	Nilai	Frekuensi Absolut (fa)	Frekuensi Relatif (Fr)
1	91-100	0	0
2	81-90	0	0
3	71-80	0	0
4	61-70	9(fd)	25
5	51-60	11	16(fk)
6	40-50	5	5
	Jumlah	25	100

Tabel 4.7 Analisis Uji Ketuntasan Hasil Pre-Tes

No.	Nilai	Frekuensi Absolut (fa)	Frekuensi Relatif (Fr)
1	91-100	0	0
2	81-90	6	25
3	71-80	8	19
4	61-70	8(fd)	11
5	51-60	3	3(fk)
6	40-50	0	0
	Jumlah	25	100

Tabel 4.9 Hasil Uji t untuk Menguji Hipotesis 3

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pre-test - Post-test	-14.80000	7.70281	1.54056	-17.97957	-11.62043	-9.607	24	.000

Tabel 4.10 Pengujian Hipotesis 1 dan 2

No.	Variabel Bebas	Variabel Terikat	Mean	KKM	JP	Ketuntasan	Ket.
A	B	C	D	E	F	G	H
1	Sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (pre-test)	Kemampuan menjelaskan struktur tumbuhan dan fungsinya	59,60	70	85	15%	15% < 70%
2	Setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (post-test)	Kemampuan menjelaskan struktur tumbuhan dan fungsinya	76,40	70	28,6	71,4%	71,4% > 70%

Pembahasan

1. **Pengujian hipotesis nomor 1** : "Kemampuan menjelaskan struktur dan fungsi tumbuhan sebelum menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament pada siswa

kelas IV SDN Durenan 2 Trenggalek berhasil mencapai KKM diprediksi dengan ketuntasan klasikal <75%".

Berdasarkan tabel 4.6, pada variabel kemampuan menjelaskan struktur dan fungsi tumbuhan sebelum menerapkan model pembelajaran Teams Game Tournament diketahui mean (rata-rata) 59,60 dengan nilai KKM 75. Sementara itu untuk JP diketahui sebesar 15% dengan ketuntasan klasikal 15%, masih berada di bawah 70%.

Dari pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan menjelaskan struktur dan fungsi tumbuhan sebelum menggunakan menerapkan model pembelajaran Teams Game Tournament pada siswa kelas IV SDN Durenan 2 Trenggalek belum berhasil mencapai KKM dengan ketuntasan klasikal 15%.

2. **Pengujian Hipotesis nomor 2** : "Kemampuan menjelaskan struktur dan fungsi tumbuhan setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* pada siswa kelas IV SDN Durenan 2 Trenggalek berhasil mencapai KKM diprediksi dengan ketuntasan klasikal >75%".

Berdasarkan tabel 4.7, pada variabel kemampuan menjelaskan struktur dan fungsi tumbuhan sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* diketahui mean (rata-rata) 71,4 dengan nilai KKM 70. Sementara itu untuk JP diketahui sebesar 28,6% dengan ketuntasan klasikal 71,4%, berada di atas 70%.

Dari pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan menjelaskan struktur dan fungsi tumbuhan setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* pada siswa kelas IV SDN Durenan 2 Trenggalek berhasil mencapai KKM dengan ketuntasan klasikal 71,4%.

3. **Pengujian Hipotesis nomor 3**: "Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran Teams Game Tournament terhadap menjelaskan struktur dan fungsi tumbuhan pada siswa kelas IV SDN Durenan 2 Trenggalek.

Berdasarkan Tabel 4.11, dapat diketahui bahwa hasil uji t-tes dapat dilihat hasil dari t_{hitung} adalah 9,607 (kolom D). Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari pada harga dari t_{tabel} 1% yaitu 2,845 (kolom G) sedangkan 5% yaitu 2,086 (kolom F) dan dapat digambarkan sebagai berikut:

$t_h = 9{,}607 > t_t\ 1\% = 2{,}845$

Maka sebagaimana telah ditetapkan pada bab III, dapat

ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikan 1% yang berarti hipotesis kerja (Ha) yang diajukan terbukti benar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan uji hipotesis sebagaimana dikemukakan pada bab IV, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan menjelaskan struktur dan fungsi tumbuhan sebelum menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament pada siswa kelas IV SDN Durenan 2 Trenggalek belum berhasil mencapai KKM dengan ketuntasan klasikal 15%.

   Hal ini membuktikan bahwa sebelum menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament pemahaman siswa masih belum maksimal, sehingga kemampuan siswa dalam menjelaskan struktur dan fungsi tumbuhan masih berada di bawah KKM dengan ketuntasan klasikal <70%.
2. Kemampuan menjelaskan struktur dan fungsi tumbuhan setelah menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament pada siswa kelas IV SDN Durenan 2 Trenggalek telah berhasil mencapai KKM dengan ketuntasan klasikal 71,4%.

   Hal ini membuktikan bahwa pada penggunaan model pembelajaran Teams Game Tournament siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena selama proses pembelajaran berlangsung siswa belajar secara berkelompok, sehingga akan berpengaruh terhadap minat siswa dalam belajar. Apabila minat siswa baik, maka siswa akan mudah menerima pembelajaran. Sehingga ketuntasan klasikal siswa dalam menjelaskan struktur dan fungsi tumbuhan ≥75%.
3. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran Teams Game Tournament terhadap struktur dan fungsi tumbuhan pada siswa kelas IV SDN Durenan 2 Trenggalek.

Hal ini membuktikan ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran Teams Game Tournament terhadap struktur dan fungsi tumbuhan. Hal ini dikarenakan dalam penerapan model pembelajaran, siswa berperan aktif melalui diskusi kelompok. Sehingga akan mempengaruhi minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta : Prestasi Pustaka Belajar.

Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta : Prestasi Pustaka

Anitah, Sri. 2002. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Aqib, Zainal. 2013. *Strategi dan Model-Model Pembelajaran.* Jakarta : Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta

Dimyati dan Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta

Djamarah. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar

Isjoni. 2011. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta

Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo.

Milati. 2009 .Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Turnament) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahmah Jabung Malang.Universitas Negeri Malang: Skripsi tidak diterbitkan.

Permendiknas Nomor 26 Tahun 2004 Tentang Standar Isi dalam pendidikan

Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.

Slavin, R.E. 20010. *Cooperative Learning : Teori , Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

_____. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Edisi Revisi*. Bandung : Alfabeta

Sugiyono, 2012. *Statistika Untuk Penelitian.*Bandung: Alfa Beta

Suprijono, Agus. 2012 .*Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik.* Jakarta : Prestasi Pustaka

Wahyudin, Dinn,dkk. 2006. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : Universitas Terbuka