PENGARUH MEDIA GAMBAR DALAM MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI SUMBER ENERGI DAN KEGUNAANNYA PADA SISWA KELAS III SDN MOJOROTO 6 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi PGSD

OLEH :

ABDUL HARIS AL MUBAROK

NPM : 12.1.01.10.0285

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2016

Skripsi Oleh:

ABDUL HARIS AL MUBAROK

NPM : 12.1.01.10.0285

Judul:

PENGARUH MEDIA GAMBAR DALAM MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI SUMBER ENERGI DAN KEGUNAANNYA PADA SISWA KELAS III SDN MOJOROTO 6 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/ Sidang Program Studi PGSD

FKIP UNP Kediri

Tanggal: 23 Juni 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
NURSALIM, S.Pd, M.H.	**Drs. HERU BUDIONO, M.Pd.**
NIDN. 0005016901	NIDN. 0707086301

Skripsi Oleh:

ABDUL HARIS AL MUBAROK

NPM : 12.1.01.10.0285

Judul:

PENGARUH MEDIA GAMBAR DALAM MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI SUMBER ENERGI DAN KEGUNAANNYA PADA SISWA KELAS III SDN MOJOROTO 6 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi
Program Studi PGSD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal: 9 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : NURSALIM, S.Pd, M.H
2. Penguji I : Dr. SUBARDI AGAN, M.Pd
3. Penguji II : Drs. HERU BUDIONO, M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP,

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

PENGARUH MEDIA GAMBAR DALAM MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI SUMBER ENERGI DAN KEGUNAANNYA PADA SISWA KELAS III SDN MOJOROTO 6 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

ABDUL HARIS AL MUBAROK
12.1.01.10.0285
FKIP – PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Haris_AM29@outlook.com
Nursalim, S.Pd, M.H dan Drs. Heru Budiono, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK: Abdul Haris Al Mubarok: PENGARUH MEDIA GAMBAR DALAM MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI SUMBER ENERGI DAN KEGUNAANNYA PADA SISWA KELAS III SDN MOJOROTO 6 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar masih didominasi oleh pembelajaran yang berpusat pada guru. Akibatnya suasana kelas menjadi monoton, pasif dan membosankan. Hal tersebut terlihat pada kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru belum maksimal.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengaruh model *teams games tournament* didukung media gambar terhadap kemampuan mengidentifikasi sumber energi dan kegunaannya pada siswa kelas III SDN Mojoroto 6 Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016? (2) Bagaimana pengaruh model *teams games tournament* tanpa didukung media gambar terhadap kemampuan mengidentifikasi sumber energi dan kegunaannya pada siswa kelas III SDN Mojoroto 6 Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016? (3) Adakah perbedaan pengaruh antra menggunakan model *teams games tournament* didukung media gambar dibanding dengan model *teams games tournament* tanpa didukung media gambar terhadap kemampuan mengidentifikasi sumber energi dan kegunaannya pada siswa kelas III SDN Mojoroto 6 Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas III SDN Mojoroto 6. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar validasi, dan hasil belajar siswa (tes tulis).

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: (1) Penggunaan model *teams games tournament* didukung media gambar berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi sumber energi dan kegunaannya, hal ini terbukti dari nilai t hitung (12,583) > t tabel (2.093) pada taraf signifikan 5% ; (2) penggunaan model *teams games tournament* tanpa didukung media gambar berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi sumber energi dan kegunaannya, hal ini terbukti dari nilai t hitung (8,718) > t tabel (2.093) pada taraf signifikan 5% (3) Terdapat perbedaan pengaruh model *teams games tournament* didukung media gambar dibanding dengan model *teams games tournament* tanpa didukung media gambar terhadap kemampuan mengidentifikasi sumber energi dan kegunaannya pada siswa kelas III SDN Mojoroto 6 Kota Kediri. Hal ini terbukti dari nilai t hitung (4,757) > t tabel (2,024) pada taraf signifikan 5% yang berarti signifikan. dengan keunggulan pada model *teams games tournament* didukung media gambar.

Kata kunci : Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* serta Kemampuan Mengidentifikasi Sumber Energi dan Kegunaannya

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan manusia secara sadar dan terencana untuk membantu anak dalam rangka membentuk atau mengubah sikap, tingkah laku, dan mengembangkan potensi dirinya.

Dalam dunia pendidikan, yang bertanggung jawab besar melakukan upaya untuk membantu anak dalam membentuk atau mengubah sikap, tingkah laku, dan mengembangkan potensi dirinya adalah guru. Guru sebagai seorang pendidik harus memiliki kompetensi pedagogis, kepribadian, sosial dan profesional, dengan demikian guru akan mampu menjadikan peserta didiknya menjadi peserta didik yang unggul dan berkwalitas, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotornya.

guru juga harus mampu merangkai pembelajaran yang efektif untuk peserta didiknya. Untuk merangkai pembelajaran efektif diperlukan cara-cara tertentu, cara-cara tersebut dirangkai dalam suatu model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan, model pembelajaran merupakan pola umum atau sebuah rencana yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, sehingga guru bisa memilih berbagai pola pilihan tersebut untuk dijadikan sebagai model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan yang ingin dicapai.

Selain menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Guru juga memerlukan pendukung lain berupa media pembelaajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. media adalah segala sesuatu baik benda hidup maupun benda mati yang ada disekitar siswa yang mampu merangsang siswa untuk belajar.

Namun kenyataannya di SDN Mojoroto 6 Kota Kediri sebagaimana hasil observasi. Dalam KBM, siswa lebih sering menerima materi yang disampaikan oleh guru hanya secara lisan (ceramah) tanpa didukung media pembelajaran yang sesuai, jika menggunakan media guru hanya menggunakan gambar yang terdapat di dalam buku IPA. Hal ini mengakibatkan siswa kurang tertarik dan kurang maksimal dalam menyerap ilmu yang sedang dipelajari dalam KBM. Sehingga siswa kurang menguasai materi yang diberikan guru dalam proses KBM. Keadaan ini disebabkan oleh penerapan strategi yang kurang sesuai, guru lebih sering berceramah, mendominasi kelas,

dan lebih sering menjadikan dirinya sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga hal ini mengakibatkan siswa lebih sering pasif, tidak kreatif, tidak responsif, jenuh dan bosan serta pada akhirnya menjadikan hasil belajar anak rendah dibawah KKM.

Dengan adanya kondisi semacam ini, pembenahan dan penyempurnaan dalam proses belajar mengajar sangat perlu dilakukan, khususnya dalam hal yang menyangkut strategi pembelajaran yang terkait dengan penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat digunakan guru sesuai dengan masalah yang terjadi di atas yaitu *Teams Games Tournament.* Dalam penerapan model pembelajaran akan lebih baik lagi jika didukung dengan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi masalah diatas yaitu media pembelajaran dalam bentuk visual yang berupa gambar.

II. METODE

Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian terhadap 1 kelas yang kemudian dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen menggunakan perlakuan dengan model *Teams Games Tournament* didukung media gambar dan kelas kontrol dengan menggunakan perlakuan dengan model *Teams Games Tournament* tanpa didukung media gambar.

Masing - masing kelompok berjumlah 20 siswa. Data diperoleh dari hasil pretes dan postes sebanyak 10 soal pilihan ganda. Teknik analisis data dengan menggunakan uji-t.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Tabel 4.12

Rangkuman Pengujian Hipotesis 1, 2 dan 3

Variabel Bebas	df	th	t-tabel 5%	Ket
B	D	E	F	H
Model *Teams games tournament* didukung media gambar	19	12,583	2,093	Signifikan
Model *Teams games tournament* tanpa didukung media gambar	19	8,718	2,093	Signifikan
Model *Teams games tournament* didukung media gambar dibandingkan	38	4,757	2.024	Signifikan

dengan Model *Teams games tournament* tanpa didukung media gambar				

Pembahasan

1. **Pengujian Hipotesis 1**

"Penggunaan Model *Teams games tournament* didukung media gambar berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi sumber energi dan kegunaannya pada siswa kelas III SDN Mojoroto 6 Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016"

Berdasarkan pada tabel rangkuman uji hipotesis (Tabel 4.14) pada baris nomor 1 diketahui nilai t_{hitung} 12,583 (Pada kolom E) dan t_{tabel} 1% 2,093 (pada kolom F) dengan df 19, maka t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} (12,583 > 2,093), berdasarkan norma keputusan yang telah ditentukan di dalam BAB III menyatakan jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka Ho ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti Ha diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa "penggunaan model *teams games tournament* didukung media gambar berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi sumber energi dan kegunaannya pada siswa kelas III SDN Mojoroto 6 Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016, hal ini terbukti dari nilai t hitung (12,583) > t tabel (2.093) pada taraf signifikan 5%".

2. **Pengujian Hipotesis 2**

"Penggunaan Model *Teams games tournament* tanpa didukung media gambar kurang berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi sumber energi dan kegunaannya pada siswa kelas III SDN Mojoroto 6 Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016"

Berdasarkan pada tabel rangkuman uji hipotesis (Tabel 4.14) pada baris nomor 2 diketahui nilai t_{hitung} 8,718 (Pada kolom E) dan t_{tabel} 1% 2,093 (pada kolom F) dengan df 19, maka t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} (8,718 > 2,093), berdasarkan norma keputusan yang telah ditentukan di dalam BAB III menyatakan jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka Ho ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti Ha diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa "penggunaan model *teams games tournament* tanpa didukung media gambar berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi sumber energi dan kegunaannya pada siswa kelas III SDN Mojoroto 6 Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016, hal ini terbukti dari nilai t hitung (8,718) > t tabel (2.093) pada taraf signifikan 5%".

3. Pengujian Hipotesis 3

"Ada perbedaan pengaruh antra menggunakan Model *Teams games tournament* didukung media gambar dibanding dengan Model *Teams games tournament* tanpa didukung media gambar terhadap kemampuan mengidentifikasi sumber energi dan kegunaannya pada siswa kelas III SDN Mojoroto 6 Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016"

Berdasarkan tabel rangkuman uji hipotesis (Tabel 4.14) pada baris nomor 3 dapat dipahami bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4,757 (sebagaimana tercantum pada kolom E) dan t-tabel 1% sebesar 2711 (sebagaimana tercantum pada kolom f) dengan db 38, maka t-hitung lebih besar dari pada t_{tabel} pada taraf signifikan 1% (4,757 > 2,024), berdasarkan norma keputusan yang telah ditentukan di dalam BAB III menyatakan jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka Ho ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti Ha diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa "Terdapat perbedaan pengaruh model *teams games tournament* didukung media gambar dibanding dengan model *teams games tournament* tanpa didukung media gambar terhadap kemampuan mengidentifikasi sumber energi dan kegunaannya pada siswa kelas III SDN Mojoroto 6 Kota Kediri. Hal ini terbukti dari nilai t hitung (4,757) > t tabel (2,024) pada taraf signifikan 5% yang berarti sangat signifikan. dengan keunggulan pada model *teams games tournament* didukung media gambar".

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. *Bandung*: CP Pustaka Setia

Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Nazamim. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Mi Ma'arif Kediwung Dlingo Bantul Tahun Pelajaran 2012/2013.* Skripsi. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga

Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Nusantara PGRI Kediri. 2015. Kediri: UNP Kediri

Rusman. 2012. Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.

Sadiman, Arief S dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran.*Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.

Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.

Saputra, Joni. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Sudirman Kupang Kec. Ambarawa Kab. Semarang Tahun 2013*. Skripsi. Salatiga: STAIN Salatiga.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitafif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods).* Bandung: Alfabeta.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: CV. Eko Jaya