PENGARUH MODEL *TEAMS GAME TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUANMENGGALI INFORMASI DALAM KEGIATAN MENGENAL PAHLAWAN TANPA TANDA JASA PADA KELAS IV DI SDN NGRONGGO 8 TAHUN AJARAN 2015-2016

SKRIPSI

DiajukanUntukMemenuhi Sebagian Syarat Guna

MemperolehGelarSarjanaPendidikan (S.Pd.)

PadaProgram Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

OLEH :

MAULIDA KUNCAHYANI WALUYO

NPM 12.1.01.10.0298

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

Skripsi oleh :

MAULIDA KUNCAHYANI .W.

NPM 12.1.01.10.0298

Judul:

PENGARUH MODEL TEAMS GAME TOURNAMENT TERHADAP KEMAMPUAN MENGGALI INFORMASI DALAM KEGIATAN MENGENAL PAHLAWAN TANPA TANDA JASA PADA KELAS IV DI SDN NGRONGGO 8 TAHUN AJARAN 2015-2016

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
(Drs.Heru Budiono, M.Pd.)	(Nur Salim,S.Pd.M.H.)
NIDN. 0707086301	NIDN. 0005016901

Skripsi oleh :

MAULIDA KUNCAHYANI WALUYO
NPM : 12.1.01.10.0298

Judul :

PENGARUH MODEL *TEAMS GAME TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN MENGGALI INFORMASI DALAM KEGIATAN MENGENAL PAHLAWAN TANPA TANDA JASA PADA KELAS IV DI SDN NGRONGGO 8 TAHUN AJARAN 2015 - 2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang
Skripsi Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada Tanggal : 5 Agustus 2016

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

Ketua	:	Drs. Heru Budiono, M.Pd.
Penguji I	:	Muhamad Basori, S.Pd., M.M.
Penguji II	:	Nursalim, S.Pd., M.H.

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

PENGARUH MODEL *TEAMS GAME TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUANMENGGALI INFORMASI DALAM KEGIATAN MENGENAL PAHLAWAN TANPA TANDA JASA PADA KELAS IV DI SDN NGRONGGO 8 TAHUN AJARAN 2015-2016

Maulida Kuncahyani Waluyo
12.1.01.10.0298
FKIP– PGSD
Maulidacahyani43@gmail.com
Drs. Heru Budiono, M.Pd. dan Nur Salim, S.Pd., M.H.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan peneliti, bahwa pembelajaran IPS di SD masih didominasi oleh keaktifan dengan didominasi pada peran guru. Akibatnya pembelajaran berlangsung dengan suasana kelas pasif dan membosankan. Hal tersebut nampak pada siswa lebih banyak diam ketika mendapat pertanyaan dari guru yang pada akhinya proses pembelajaran berlangsung statis.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Apakah pengaruh model *konvensional* dapat meningkatkan kemampuan menggali informasi dalam kegiatan mengenal pahlawan tanpa tanda jasa padakelas IV di SDN Ngronggo 8?. (2) Apakah pengaruh model *Team Game Tournament* dapat meningkatkan kemampuan menggali informasi dalam kegiatan mengenal pahlawan tanpa tanda jasa pada kelas IV di SDN Ngronggo 8?.(3) Apakahadaperbedaanpengaruh antara menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dibanding dengan menggunakan model *konvensional* terhadap kemampuan menggali informasi dalam kegiatan mengenal pahlawan tanpa tanda jasa pada kelas IV di SDN Ngronggo 8?

Penelitian ini menggunakan penerapan model pembelajaran dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN Ngronggo 8, Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, desainini terdapat dua kelompok yang dipilih secara *random*. Kelompok pertama diberi perlakuan dengan model *konvensional*, kelompok kedua diberikan perlakuan dengan*model team game tournament*. Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan tes objektif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Kemampuan menggali informasi dalam mengenal pahlawan tanpa tanda jasa pada kelas IV SDN Ngronggo 8 diketahui bahwa siswa kelas kontrol yang mendapat nilai dibawah KKM yaitu sebanyak 14 siswa dengan prosentase 52,2%, sedangkan siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 9 siswa dengan prosentase 47,8%. (2) Kemampuan menggali informasi dalam mengenal pahlawan tanpa tanda jasa pada kelas IV SDN Ngronggo 8 diketahui bahwa siswa kelas eksperimen yang mendapat nilai dibawah KKM yaitu sebanyak 5 siswa dengan prosentase 21,7%, sedangkan siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 18 siswa dengan prosentase 78,3%. (3) Ada perbedaan Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Konvensional dan* model pembelajaran *Team game tournament* terhadap kemampuan menggali informasi dalam mengenal pahlawan tanpa tanda jasa pada kelas IV SDN Ngronggo 8 dengan membandingkan nilai rata-rata antara penggunaan model *Konvensional* dengan model *Team Game Tournament*yaitu(67,17 < 81,08).

Kata Kunci : model konvensional, model Team Game Tournament, menggali informasi, pahlawan.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses internalisasi nilai budaya ke dalam diri seseorang dan masyarakat sehingga membuat orang dan masyarakat memiliki adab. Keberhasilan pendidikan di masa sekarang ini akan menentukan masa depan bangsa dan negara. Untuk membentuk anak didik menjadi generasi muda yang dapat di banggakan maka diharapkan guru mampu menguasai pembelajaran agar mampu memotivasi belajar siswa di kelas dan di harapkan dalam kurikulum sekolah diterapkan metode dan model pembelajaran yang menarik dan kegiatan- kegiatan sekolah untuk membentuk pribadi anak didik.

Pendidik atau seorang guru mengoptimalkan pembelajaran dengan menggunakan model tertentu. Yang berguna sebagai alat untuk membuat siswa lebih ikut serta dalam pembelajaran,tidak mudah bosan,tidak hanya mendengarkan penjelasan dari gurunya saja, namun juga mengalami secara langsung. Dalam kegiatan mengenal pahlawan tanpa tanda jasa dimana siswa harus memahami dan menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat yang berbeda. Maka dalam hal ini guru mempunyai peran yang sangat penting untuk memfasilitasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu setelah berdiskusi siswa mampu menggali informasi dalam mengenal pahlawan tanpa tanda jasa. Oleh karena itu pemilihan model juga harus tepat dalam penggunaan.

Namun pada kenyataannya yang terjadi berdasarkan hasil observasi di SDN Ngronggo 8 belum menunjukkan pembelajaran yang melibatkan siswa aktif secara langsung. Hal ini berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan dalam Proses belajar mengajar masih sangat di dominan oleh guru, masih menggunakan metode ceramah, sedangkan siswa hanya mendengarkan saja menjadi pasif. Ini membuat peluang siswa untuk berperan aktif dan melakukan secara langsung menjadi semakin kecil. Penggunaaan metode pembelajaran ceramah yang kurang tepat inilah yang menyebakan banyaknya siswa yang kurang berminat mengikuti pembelajaran,cepat jenuh,bahkan berbicara sendiri dengan temanya. Sehingga menimbulkan keramaian yang tidak terkondisikan. Ini terbukti bahwa siswa tidak dapat menyebutkan keragaman budaya Indonesia. Dalam hal ini guru lebih mengejar target menyelesaikan

pelajaran sehingga menimbulkan ketidakefektifan dalam menggali informasi antar siswa dalam mengenal mengenal pahlawan tanpa tanda jasa.

Dari kenyataan diatas perlu adanya usaha untuk memperbaiki kualitas dalam melaksanakan proses pembelajaran yang merupakan tanggung jawab seorang pendidik. Di butuhkan tenaga pendidik yang kreatif, inovatif dan memiliki profesionalisme tinggi dalam menerapkan model pembelajaran. Dan tahu akan kesesuaian model pembelajaran dengan kondisi peserta didik. Untuk itu ditemukan salah satu model pembelajaran yang efektif yaitu TGT (Teams Games Tournament) yang merupakan model dengan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (games). Dengan harapan antar siswa melakukan kerjasama secara tidak sengaja juga menerapkan pendidikan karakter pada siswa selain itu juga dapat melakukan kegiatan dengan baik melalui permainan berkelompok. Berkaitan dengan kegiatan mengenal pahlawan tanpa tanda jasa dengan menggali informasi dari sumber belajar, Siswa di tuntut bisa menggali informasi dengan baik agar tercipta tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut maka saya tertarik untuk mengadakan penelitian yang berkaitan dengan masalah penerapan model pembelajaran. Judul metodologi penilitian ini adalah “ Pengaruh model teams game tournament terhadap kemampuan menggali informasi dalam kegiatan mengenal pahlawan tanpa tanda jasa pada kelas iv di sdn ngronggo 8 tahun ajaran 2015-2016”

II. METODE

Metode penelitian ini mempunyai langkah-langkah sebagai berikut :

a. Validasi instrumen penelitian
b. Pengambilan data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol
c. Analisis data dan hasil belajar
d. Menguji hipotesi

III. HASIL DAN KESIMPULAN

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

1. Kemampuan menggali informasi dalam mengenal pahlawan tanpa

tanda jasa pada siswa kelas IV SDN Ngronggo 8 Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016 dapat diketahui bahwa siswa kelas kontrol yang mendapat nilai dibawah KKM yaitu sebanyak empat belas siswa dengan prosentase 52,2%, sedangkan siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 9 siswa dengan prosentase 47,8%.

Dari pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Model *Konvensional* berpengaruh terhadap kemampuan menggali informasi dalam kegiatan mengenal pahlawan tanpa tanda jasa pada siswa kelas IV SDN Ngronggo 8 Kota Kediri dengan ketuntasan klasikal 47,8%. Dilihat dari hasil presentase, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan model pembelajaran Konvesional terhadap kemampuan menggali informasi dalam mengenal pahlawan tanpa tanda jasa ditemukan hasil belajar siswa yang rendah.

2. Kemampuan menggali informasi dalam mengenal pahlawan tanpa tanda jasa pada siswa kelas IV SDN Ngronggo 8 Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016 dapat diketahui bahwa siswa kelas eksperimen yang mendapat nilai dibawah KKM yaitu sebanyak lima siswa dengan prosentase 21,7%, sedangkan siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 18 siswa dengan prosentase 78,3%.

   Dari pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Model *Team Game Tournament* berpengaruh terhadap kemampuan menggali informasi dalam kegiatan mengenal pahlawan tanpa tanda jasa pada siswa kelas IV SDN Ngronggo 8 Kota Kediri dengan ketuntasan klasikal 78,3%, Dilihat dari hasil presentase, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap kemampuan menggali informasi dalam mengenal pahlawan tanpa tanda jasa ditemukan hasil belajar siswa yang tinggi.

3. Ada perbedaan Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Konvensional dan* model pembelajaran *Team game tournament* terhadap kemampuan menggali informasi dalam mengenal pahlawan tanpa tanda jasa pada

siswa kelas IV SDN Ngronggo 8 Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016 dengan membandingkan nilai rata-rata antara penggunaan model *Konvensional* dengan model *Team Game Tournament* bahwa nilai rata-rata yang diperoleh (67,17 < 81,08).

Dari pengujian yang telah dilakukan dan membandingkan nilai rata-rata maka diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan pengaruh antara penggunaan model *Konvensional* dibanding menggunakan model *Team Game Tournament* terhadap kemampuan menggali informasi dalam kegiatan mengenal pahlawan tanpa tanda jasa pada siswa kelas IV SDN Ngronggo 8 Kota Kediri, dengan keunggulan pada model *Team Game Tournament.*

IV. DAFTAR PUSTAKA

Aris shoimin. *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013* hal 203_207

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

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (voleme 3). Yogyakarta: Pustaka Pelajar

----------.2014. Buku *Tematik Terpadu Kurikulum 2013/Indahnya Kebersamaan*.Edisi Revisi. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

Majid, abdul.2014.Implementasi Kurikulum 2013. Bandung : Interes

Mulyatiningsih, Endang.2013. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Jakarta : cv. Alfabeta

Ngalimun, S.Pd,M.Pd. *Strategi dan Model Pembelajaran.*

Nursyid Sumaatmadja. 2006. *Konsep DasarIps*. Jakarta. UT

Rusman.2012.*Model Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta. Raja Gafindo Persada

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfa Beta

Susanto, Ahmad.2013. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar.* Jakarta: Kencana

Suyatno.2009.Pembelajaran Kooperatif.Yogyakarta : Pustaka Belajar

Syaiful sagala. 2009. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung : CV. Alfabeta

Undang-UndangRepublik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. SistemPendidikan Nasional. Jakarta : CvEko Jaya

http://repository.upi.edu/operator/upload/s_e0451_045285_chapter2.pdf

http://mypurniansyah.blogspott.com/2013/10/modul-4-materi-dan pembelajaran.html?m=1diunduh 15 juni 2015

Zarhadi. 2013. *Pengertian Hasil Belajar Kognitif.* (online). tersedia: Adidilib88.blogspot.com/2013/09/definisi-kognitif-afektif-dan.html?m=1, diunduh 20 April 2015