PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DIDUKUNG MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN POSISI BULAN DAN KENAMPAKAN BUMI DARI HARI KE HARI PADA SISWA KELAS IV SDN KEDUNGLURAH 2 KABUPATEN TRENGGALEK TAHUN PELAJARAN 2015 / 2016

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

OLEH :

ADE JULIA NINGRUM
NPM 12.1.01.10.0357

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

ADE JULIA NINGRUM

NPM: 12.1.01.10.0357

Judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DIDUKUNG MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN POSISI BULAN DAN KENAMPAKAN BUMI DARI HARI KE HARI PADA SISWA KELAS IV SDN KEDUNGLURAH 2 KABUPATEN TRENGGALEK TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Dosen Pembimbing I

Muhamad Basori, S.Pd.I, M.Pd.

NIDN. 0721048003

Dosen Pembimbing II

Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.

NIDN.0012076701

ii

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

ADE JULIA NINGRUM

NPM: 12.1.01.10.0357

Judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DIDUKUNG MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN POSISI BULAN DAN KENAMPAKAN BUMI DARI HARI KE HARI PADA SISWA KELAS IV SDN KEDUNGLURAH 2 KABUPATEN TRENGGALEK TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 8 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
2. Penguji I : Drs. Samijo, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd

NIDN. 0716046202

iii

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DIDUKUNG MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN POSISI BULAN DAN KENAMPAKAN BUMI DARI HARI KE HARI PADA SISWA KELAS IV SDN KEDUNGLURAH 2 KABUPATEN TRENGGALEK TAHUN PELAJARAN 2015 / 2016

Ade Julia Ningrum
12.1.01.10.0357
FKIP– PGSD
Adejulia.ningrum@yahoo.com
Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd. dan Dr. Andri Pitoyo, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan peneliti, bahwa pembelajaran IPA 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) Bagaimana kemampuan siswa dalam mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* tanpa didukung media audio visual kelas IV SDN Kedunglurah 2 Kabupaten Trenggalek Tahun Pelajaran 2015/2016?. (2) Bagaimana kemampuan siswa dalam mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* didukung media audio visual kelas IV SDN Kedunglurah 2 Kabupaten Trenggalek Tahun Pelajaran 2015/2016?.(3) Adakah pengaruh antara penerapan model pembelajaran TGT didukung media audio visual dan dengan model pembelajaran TGT tanpa didukung media audio visual terhadap kemampuan siswa dalam mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari kelas IV SDN Kedunglurah 2 Kabupaten Trenggalek Tahun Pelajaran 2015/2016?.

Penelitian ini menggunakan penerapan model pembelajaran dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN Kedunglurah 2, Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara *nonrandom*. Kelompok pertama diberi perlakuan dengan model *Teams Games Tournament* didukung media audio visual, kelompok kedua diberikan perlakuan model *Teams Games Tournament* tanpa didukung media audio visual. Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan tes objektif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Penggunaan model pembelajaran *teams Games Tournament* tanpa didukung media audio visual sangat berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari, hal ini terbukti dari nilai t_{hitung} (12,160) > t_{tabel} (2,093) pada taraf signifikansi 5%. (2) Penggunaan model pembelajaran *teams Games Tournament* didukung media audio visual sangat berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari, hal ini terbukti dari nilai t_{hitung} (24,040) > t_{tabel} (2,093) pada taraf signifikansi 5%. (3) Ada perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* didukung media audio visual dan tanpa didukung media audio visual terhadap kemampuan mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari pada siswa kelas IV SD N Kedunglurah. Hal ini terbukti dari nilai t_{hitung} (4,238) > t_{tabel} (2,024) pada taraf signifikansi 5%. Dengan keunggulan pada penggunaan model pembelajaran *teams Games Tournament* didukung media audio visual, hal tersebut terbukti dari nilai rerata *postes*t pada penggunaan model pembelajaran *teams Games Tournament* didukung media audio visual adalah 87,2 sedangkan nilai rerata *postest* pada penggunaan model pembelajaran *teams Games Tournament* tanpa didukung media audio visual adalah 75,2. Dengan demikian 87,2 > 75,2.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament*,Media Audio Visual, Mendeskripsikan.

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 Kedunglurah 2 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 mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari.

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.

Model pembelajaran tentu akan lebih menarik jika didukung dengan suatu media pembelajaran. Media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah penghubung antara siswa dan materi pelajaran, di mana media dapat memperjelas suatu materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian tersebut maka saya tertarik untuk mengadakan penelitian yang berkaitan dengan masalah penerapan model pembelajaran. Judul metodologi penilitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* didukung Media Audio Visual terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Posisi Bulan dan Kenampakan Bumi dari Hari ke Hari pada Siswa Kelas IV SDN

Kedunglurah 2 Kabupaten Trenggalek Tahun Pelajaran 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 hipotesis

III. HASIL DAN KESIMPULAN

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

1. Kemampuan mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari pada siswa kelas IV SDN Kedunglurah 2 Kabupaten Trenggalek Tahun Pelajaran 2015/2016 dapat diketahui bahwa nilai *mean* kelas kontrol sebesar 75,2. Dengan demikian hasil nilai rata-rata kelas kontrol lebih besar dari nilai KKM (75,2> 70).

   Dari pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Model TGT tanpa didukung media audio visual berpengaruh terhadap kemampuan mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari pada siswa kelas IV SDN Kedunglurah 2 Kabupaten Trenggalek. Dilihat dari hasil *mean*, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan model pembelajaran Model TGT tanpa didukung media audio visual terhadap kemampuan mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari ditemukan hasil belajar siswa yang rendah.

2. Kemampuan mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari pada siswa kelas IV SDN Kedunglurah 2 Kabupaten Trenggalek Tahun Pelajaran 2015/2016 dapat diketahui bahwa nilai *mean* kelas eksperimen sebesar 87,2. Dengan demikian hasil nilai rata-rata kelas kontrol lebih besar dari nilai KKM (87,2> 70).

   Dari pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Model TGT didukung media audio visual berpengaruh terhadap kemampuan mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari pada siswa kelas IV

SDN Kedunglurah 2 Kabupaten Trenggalek. Dilihat dari hasil *mean*, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan model pembelajaran Model TGT didukung media audio visual terhadap kemampuan mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari ditemukan hasil belajar siswa yang rendah.

3. Ada perbedaan pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* didukung media audio visual dibanding dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* tanpa didukung media audio visual terhadap kemampuan mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari ke hari pada siswa kelas IV SDN Kedunglurah 2 Kecamatan Pogalan Kabupaten Trenggalek dengan keunggulan pada penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* didukung media audio visual dengan membandingkan nilai rata-rata antara penggunaan model TGT didukung media audio visual dengan model TGT tanpa didukung bahwa nilai rata-rata yang diperoleh (87,2 > 75,2).

Dari pengujian yang telah dilakukan dan membandingkan nilai rata-rata maka diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan pengaruh antara penggunaan model TGT tanpa didukung media audio visual dan model TGT didukung media audio visual terhadap kemampuan mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari pada siswa kelas IV SDN Kedunglurah 2 Kabupaten Trenggalek, dengan keunggulan pada model TGT didukung media audio visual.

IV. DAFTAR PUSTAKA

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

_____,_____. 2011. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

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

BSNP. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.

Depdiknas. 2007. *Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Depdiknas. 2008. *Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.

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

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

Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Remaja Posda Karya.

Rusman, 2010. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Algensindo.

Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta

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

Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.

Trihendradradi. 2009. *Step By Step SPSS 16 Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Fokusmedia.