PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN MANFAAT ENERGI ALTERNATIF PADA SISWA KELAS IV SDN KUNJANG I KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Oleh :

GENVIL ARINTHA HADI

NPM : 12.1.01.10.0401

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2016

Skripsi oleh:

GENVIL ARINTHA HADI

NPM: 12.1.01.10.0401

Judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN MANFAAT ENERGI ALTERNATIF PADA SISWA KELAS IV SDN KUNJANG I KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

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

Tanggal: 25 Juli 2016

Dosen Pembimbing Skripsi I	Dosen Pembimbing Skripsi II
Prof. Dr. H. Sugiono, M.M.	**Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.**
NIDN. 0014015706	**NIDN. 0713078602**

Skripsi oleh:

GENVIL ARINTHA HADI

NPM: 12.1.01.10.0401

Judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN MANFAAT ENERGI ALTERNATIF PADA SISWA KELAS IV SDN KUNJANG I KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 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 : Prof. Dr. H. Sugiono, M.M
2. Penguji I : Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd.
3. Penguji II : Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN MANFAAT ENERGI ALTERNATIF PADA SISWA KELAS IV SDN KUNJANG I KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

Genvil Arintha Hadi
12.1.01.10.0401
FKIP - PGSD
Arinthagenvil@gmail.com
Sugiono dan Wahid Ibnu Zaman
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* didukung media gambar terhadap kemampuan mendeskripsikan manfaat energi alternatif pada siswa kelas IV SD. Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan variabel terikat kemampuan mendeskripsikan manfaat energi alternatif dan variabel bebasnya adalah model pembelajaran *Team Game Tournament* didukung media gambar. Penelitian eksperimen ini menggunakan desain *Control Group Pre-test-post-test* dengan dua macam perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kunjang I tahun ajaran 2015/2016. Sampel penelitian ini dikelompokkan menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* didukung media gambar sedangkan kelas kontrol mendapat perlakuan tanpa menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* tanpa didukung media gambar. Teknik pengambilan sampelnya menggunakan sampling jenuh. Data hasil tes siswa dianalisis menggunakkan uji t pada taraf signifikansi 5% (α=0,05).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen sebesar 81,36 dan nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol yaitu sebesar 71,42. Dari hasil analisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji t diketahui bahwa nilai t_{hitung} adalah 3,028 dan nilai t_{tabel} adalah 2,020 pada taraf signifikan 5% (α = 0,05). Berdasarkan hasil tersebut didapat bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *team game tournament* didukung media gambar terhadap kemampuan mendeskripsikan manfaat energi alternatif.

Saran yang dapat diambil dari penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* didukung media gambar ini diharapkan dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan khususnya pada pembelajaran IPA.

Kata Kunci: model pembelajaran *Team Game Tournament*, media gambar, kemampuan mendeskripsikan manfaat energi alternatif.

I. LATAR BELAKANG

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pokok di sekolah dasar (SD). IPA merupakan kumpulan pengetahuan yang mencakup keterampilan proses dalam hal mencermati fenomena alam. Proses yang dimaksud misalnya melalui pengamatan, eksperimen, dan analisis. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang mempunyai hubungan sangat luas terkait dengan kehidupan manusia dalam proses pendidikan. Pembelajaran IPA bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA dalam memecahkan masalah-masalah dan membuat keputusan, sehingga siswa memperoleh bekal pengetahuan dan pengembangan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan siswa dalam belajar akan banyak dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Guru mempunyai peranan besar dalam menyampaikan informasi kepada siswa, agar dalam proses pembelajaran siswa menjadi aktif, kreatif, serta mampu berinteraksi antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru. Dalam hal ini, Guru harus mampu menyajikan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan dan metode yang menyenangkan, tidak membosankan, dan mudah dimengerti oleh siswa, sehingga dapat menimbulkan daya tarik serta minat siswa dalam belajar dan apabila minat belajar siswa sudah tinggi maka hasil belajar siswa juga akan baik.

Namun kenyataannya, dari hasil observasi yang saya lakukan di SDN Kunjang I pada tanggal 23 November 2015, hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPA masih tergolong rendah. Dalam proses pembelajaran, guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa. Selain itu aktivitas kelompok dalam pembelajaran juga masih rendah, yang mengakibatkan kurangnya interaksi antara siswa yang satu dengan yang lainnya. Pada umumnya siswa cenderung pasif dan tidak memperhatikan pelajaran. Siswa hanya menerima apa yang disampaikan guru tanpa mengemukakan pendapat, bertanya, maupun menjawab pertanyaan. Hal inilah yang menyebabkan nilai yang diperoleh siswa masih dibawah standar ketuntasan belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka harus dilakukan upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di SDN Kunjang I.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan guna meningkatkan keikutsertaan siswa secara aktif dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model *team game tournament (TGT)*. Pembelajaran kooperatif model *team game tournament* merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. (Aris Shoimin, 2014: 207).

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar siswa dalam kelompok-kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Kemampuan yang dimaksud terdiri atas siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Dalam hal ini, siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dibagi dan disebar keseluruh kelompok dengan tujuan agar siswa yang berkemampuan tinggi dapat membantu belajar siswa-siswa yang berkemampuan sedang dan rendah sehingga siswa dapat bekerjasama dengan baik dalam kelompoknya untuk memahami materi pelajaran.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara individu maupun kelompok, pasti akan muncul kompetisi yang terjadi antar masing-masing siswa maupun antar kelompok. Kompetitif (kompetisi) akan mendorong siswa untuk berlomba atau bersaing dengan teman-temannya, baik kompetisi dalam bentuk hasil belajar maupun penggunaan waktu belajar. Masalahnya dalam kompetisi yang tidak seimbang dapat menimbulkan beban mental bagi sebagian besar siswa karena hanya menempatkan satu siswa atau satu kelompok yang berhasil, sedangkan yang lainnya gagal. Namun, pembelajaran kompetitif juga dapat memotivasi siswa dalam belajar karena dengan semangat kompetisi dapat meningkatkan kreatifitas dan kerjasama dalam memecahkan masalah sehingga proses belajar menjadi lebih efisien.

Dengan diterapkannya model pembelajaran *team game tournament* ini, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa secara aktif dalam pembelajaran karena pada model ini, siswa dilatih untuk saling berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerjasama untuk dapat menyelesaikan tugas secara berkelompok dalam bentuk turnamen akademik. Dan guna mendukung tercapainya keberhasilan siswa dalam belajar, penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran juga sangat penting karena dapat memudahkan siswa dalam pemahaman materi serta dapat

mbuat siswa merasa tertarik dalam proses pembelajaran yang disampaikan guru.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Didukung Media Gambar Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Manfaat Energi Alternatif Pada Siswa Kelas IV SDN Kunjang I Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016.

II. METODE

Metode penelitian ini mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:

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

III. HASIL DAN KESIMPULAN

1. HASIL

Berdasarkan hasil posttest siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat adanya perbedaan diantara kedua kelompok tersebut. Pada kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata yaitu 81,36 sedangkan pada kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata yaitu 71,42. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan presentase sebesar 38,2%.

Untuk uji normalitas data peneliti menggunakan metode *Liliefors*. Dengan syarat normalitas Lv < Lt, maka didapat perhitungan untuk kelas eksperimen Lv = 0,09957 < Lt = 0,1889 dan untuk kelas kontrol Lv = 0,11836 < Lt = 0,19334. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan ke uji homogenitas data.

Uji homogenitas perlu dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian memiliki kondisi awal yang sama atau homogen. Dalam pengujian homogenitas data peneliti menggunakan uji F, dengan syarat homogenitas adalah H_1 diterima apabila F hitung < F tabel. Dari perhitungan kedua kelas tersebut didapat F hitung = 1,181 < F tabel = 2,10 maka H_0 ditolak, H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut homogen.

Setelah data dari masing-masing terbukti homogen dan

berdistribusi normal maka data tersebut dapat dianalisis dengan menggunakan uji t. Dari hasil uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = 3{,}028$ dan t_{tabel} = 2,020. Hal ini berarti nilai t_{hitung} lebih besar dibandingkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% (3,028 > 2,020), maka H_0 ditolak, H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *team game tournament* didukung media gambar terhadap kemampuan mendeskripsikan manfaat energi alternatif.

2. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dibahas pada bab 4, maka dapat ditarik suatu kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol adalah 71,42. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mendeskripsikan manfaat energi alternatif tanpa menggunakan model pembelajaran *team game tournament* tanpa didukung media gambar masih di bawah KKM (75).
2. Hasil nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen adalah 81,36. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mendeskripsikan manfaat energi alternatif dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* didukung media gambar di atas KKM (75).
3. Dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t, yaitu t_{hitung} = 3,028 sedangkan t_{tabel} dengan α 5% dan dk= 41 diperoleh t_{tabel} = 2,020. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 di tolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *team game tournament* didukung media gambar terhadap kemampuan mendeskripsikan manfaat energi alternatif.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konstektual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

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

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.

Azmiyawati, Choiril. 2008. *IPA 4 Salingtemas: untuk SD/MI kelas 4.* Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

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

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

Jasin, Maskoeri. 2012. *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Raja Grafindo.

Rositawaty, S. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 4: untuk SD/MI kelas 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.

Sadiman, Arief. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.

Sari, Lia Wahyu Puspita. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dengan Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Candiragon 01 Tahun Pelajaran 2012/2013.* Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.

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

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

Suharso. 2010. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Semarang: Widya Karya.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Wahyuni, Tri. 2013. *Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Dalam Peningkatan Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri I Giritirto Kecamatan Karanggayam Tahun Ajaran 2012/2013*. Surabaya: Universitas Sebelas Maret.