JURNAL

PERBEDAAN KEMAMPUAN MEMAHAMI HUBUNGAN ANTARA STRUKTUR BAGIAN TUMBUHAN DENGAN FUNGSINYA PADA SISWA YANG MENGGUNAKAN MODEL TGT DIDUKUNG MEDIA TIGA DIMENSI DI KELAS IV SDN BURENGAN 4 KEDIRI

Differences in the Ability to Understand the Relationship Between the Structure Of The Plant To Function On A Student Using TGT Models Supported Three-Dimensional Media in Class IV SDN Burengan 4 Kediri

OLEH:

DEDI PEBRY PERMANA
NPM.11.1.01.10.0055

Dibimbing Oleh:

1. Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd
2. Dr. Sulistiono, M.Si

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap	: **DEDI PEBRY PERMANA**
NPM	: 11.1.01.10.0055
Telepon / HP	: 085707090020
Alamat surel (Email)	: dediserdadu500@gmail.com
Judul artikel	: Perbedaan Kemampuan Memahami Hubungan Antara Struktur Bagian Tumbuhan dengan Fungsinya Pada Siswa Yang Menggunakan Model Tgt Didukung Media Tiga Dimensi Di Kelas Iv Sdn Burengan 4 Kediri
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PGSD
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 76 Kediri, Jawa Timur

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarism;
b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk ditertibkan oleh Dosen Pembimbing I dan II

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 30 Januari 2017
Pembimbing I	**Pembimbing II**	**Penulis,**
Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd NIDN. 0006096801	**Dr. Sulistiono, M.Si** NIDN. 00070776801	**Dedi Pebry Permana** NPM:11.1.01.10.0055

PERBEDAAN KEMAMPUAN MEMAHAMI HUBUNGAN ANTARA STRUKTUR BAGIAN TUMBUHAN DENGAN FUNGSINYA PADA SISWA YANG MENGGUNAKAN MODEL TGT DIDUKUNG MEDIA TIGA DIMENSI DI KELAS IV SDN BURENGAN 4 KEDIRI

DEDI PEBRY PERMANA
NPM.11.1.01.10.0055
FKIP - PGSD
Email: dediserdadu500@gmail.com
Mumun Nurmilawati dan Sulistiono
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Dari hasil pengamatan dan pengalaman, bahwa pembelajaran IPA di SD masih didominasi oleh aktivitas klasikal dengan dominasi pada peran guru. Akibatnya suasana kelas monoton, pasif, dan membosankan. Hal tersebut nampak dari motivasi belajar siswa yang rendah, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui kemampuan memahami siswa pada materi hubungan antara struktur bagian tumbuhan dengan fungsinya dengan menggunakan model konvensional didukung media tiga dimensi pada siswa kelas IV SDN Burengan 1 Kediri. 2) untuk mengetahui kemampuan memahami hubungan antara struktur bagian tumbuhan dengan fungsinya dengan menggunakan model TGT *(Teams Games Tournament)* didukung media 3 dimensi pada siswa kelas IV SDN Burengan 4 Kediri. 3) untuk mengetahui perbedaan kemampuan memahami hubungan antara struktur bagian tumbuhan dengan fungsinya antara siswa yang diajar menggunakan model TGT didukung media tiga dimensi dengan siswa yang di ajar menggunakan model konvensional didukung media tiga dimensi.

Metode penelitian ini menggunakan desain *quasi experimen,* dengan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian ini, subjek penelitian diambil dari siswa kelas IV SDN Burengan 1 sejumlah 20 siswa yang dijadikan kelompok kontrol dan SDN Burengan 4 sejumlah 30 siswa yang dijadikan kelompok eksperimen, sehingga total keseluruhan subjek penelitian 50 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) siswa yang diajar dengan model konvensional didukung media 3 dimensi masih memperoleh nilai di bawah ketuntasan hasil belajar dengan hasil belajar rata-rata sebesar 69,05 sebanyak 14 siswa. 2) siswa yang diajar dengan model *teams games tournament* didukung media 3 dimensi sudah mencapai ketuntasan hasil belajar dengan hasil belajar rata-rata sebesar 77,96 sebanyak 26 siswa. 3) ada perbedaan kemampuan memahami hubungan antara struktur bagian tumbuhan dengan fungsinya antara siswa yang di ajar menggunakan model *teams games tournament* didukung media 3 dimensi dengan siswa yang di ajar menggunakan model konvensional didukung media 3 dimensi

Kata kunci: Model TGT (Teams Games Tournament), Media 3 Dimensi, Kemampuan Memahami

I. LATAR BELAKANG

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Burengan 4 Kediri selama ini cenderung berpusat pada guru, dimana sebagian besar aktifitas dilakukan oleh guru, sedangkan siswa bersifat pasif dan kurang dapat mengembangkan pemikiran dan kerjasamanya dengan teman yang lain, hal tersebut dikarenakan siswa tidak dilibatkan secara penuh dalam pembelajaran. Hal ini terbukti, berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap hasil belajar IPA dengan materi bagian-bagian tumbuhan hanya 17% saja yang mencapai KKM, sementara sisanya masih berada di bawah KKM. Setelah digali lebih dalam, akar permasalahanya yaitu guru terlalu mendominasi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa sebatas menghafal dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu media yang digunakan hanya sebatas pada gambar saja. Sehingga siswa tidak mengetahui secara mendetail bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya.

Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah TGT *(Teams Games Tournament)*. Menurut Huda (2013:197) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran dengan metode turnamen atau kompetisi. Dengan model TGT ini, siswa akan memahami materi lebih mendalam dari pada hanya melalui metode hafalan saja. Selain model pembelajaran peran media pembelajaran juga sangat berpengaruh bagi.

Apabila guru mengkombinasikan model pembelajaran TGT yang didukung media 3 dimensi maka pembelajaran akan lebih menarik dan lebih bisa dipahami siswa tentang materi yang disampaikan. Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang perbedaan model *TGT* (*team games tournament*) didukung media 3 dimensi terhadap kemampuan memahami hubungan antara struktur bagian tumbuhan dengan fungsinya di kelas IV SDN Burengan 4 Kediri.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang menggunakan eksperimen dengan desain *Quasi Experimen.* Subjek penelitian diambil dari siswa kelas IV SDN Burengan 1 sejumlah 20 siswa yang dijadikan kelompok kontrol dan SDN Burengan 4 sejumlah 30 siswa yang dijadikan kelompok eksperimen, dengan keseluruhan subjek 50 siswa. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan deskriptif. Hasil tes tersebut diberi skor

angka dan dimasukkan pada tabel, kemudian dipaparkan mean data yang diperoleh. Mean merupakan rata-rata kelas. Hal ini sebagai acuan untuk menentukan ketuntasan hasil belajar. Siswa dikatakan tuntas apabila mencapai KKM > 70. Untuk menentukan ketuntasan hasil belajar dapat menggunakan rumus :

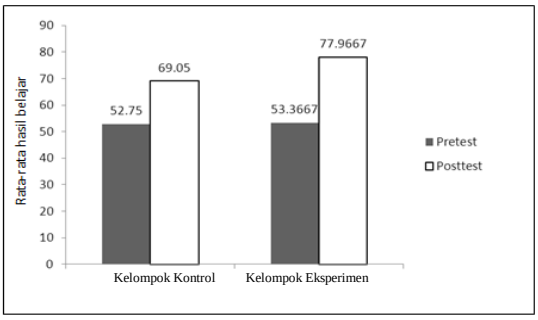
$$KB = \frac{sekor\ ddiperoleh}{sekor\ maksimal}\ X\ 100\ \%$$

Sedangkan untuk menentukan persentase ketuntasan klasikal dapat menggunakan rumus:

$$KK = \frac{jumlah\ siswa\ tuntas}{jumlah\ siswa\ total}\ X\ 100\ \%$$

III. HASIL PENELITIAN & KESIMPULAN

Hasil belajar siswa yang diajar siswa yang diajar menggunakan model TGT didukung media 3 dimensi dan model konvensional didukung media 3 dimensi



Gambar. 1 Diagram nilai rata-rata siswa yang diajar menggunakan model TGT didukung media 3 dimensi dan model konvensional didukung media 3 dimensi

Dari diagram di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *teams games tournament* didukung media 3 dimensi dengan siswa yang diajar menggunakan model konvensional didukung media 3 dimensi.

Pada kelas kontrol hasil nilai pretest diperoleh nilai sebesar 52,75 dan nilai posttest diperoleh nilai sebesar 69,05, sedangkan pada kelas eksperimen hasil nilai pretest diperoleh nilai sebesar 53,3667 dan nilai posttest sebesar 77,9667.

Di lihat dari KKM yang telah ditentukan yaitu sebesar 70, model *teams games tournament* didukung media 3 dimensi dari 30 siswa diperoleh sebanyak 26 siswa mendapatkan nilai di atas KKM dan 4 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM dengan ketuntasan sebesar 86%, sedangkan yang diajar dengan model konvensional didukung media 3 dimensi dari 20 siswa diperoleh sebanyak 6 siswa mendapatkan nilai di atas KKM dan 14 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM dengan ketuntasan sebesar 32%.

Menurut Huda (2013:197) TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran dengan metode turnamen atau kompetisi. Dengan demikian model *Teams Games Tournament* sesuai dengan materi yang diajarkan yaitu kemampuan memahami struktur bagian tumbuhan dengan fungsinya yang diajarkan pada siswa kelas IV SDN Burengan 4.

Keberhasilan penggunaan model TGT dengan media tiga dimensi dalam pembelajaran juga tidak terlepas dari faktor-faktor lain. Faktor-faktor tersebut yaitu kemampuan guru dalam mengajar, minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, tingkat kepandaian siswa,

perhatian siswa terhadap guru pada saat pembelajaran, motivasi siswa, dan kondisi siswa juga sangat mempengaruhi keberhasilan penggunaan model TGT dalam pembelajaran.

Model pembelajaran TGT dengan menggunakan media tiga dimensi menitikberatkan keterkaitan materi dengan kehidupan nyata, kefokusan, dan keaktifan peserta didik saat pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran TGT dengan menggunakan media tiga dimensi membuat siswa dapat melihat secara langsung bagian-bagian tumbuhan, dan siswa lebih tertarik untuk memecahkan bagian-bagian tumbuhan tersebut. Selain siswa dapat belajar memecahkan masalah, siswa juga dapat mengaplikasikan Ilmu Pengetahuan Alam terutama dengan materi hubungan antara struktur bagian tumbuhan dengan fungsinya pada kehidupan nyata. Dengan begitu mereka lebih mengetahui manfaat dari belajar struktur bagian tumbuhan beserta fungsinya sehingga membuat siswa lebih bersemangat dan lebih mudah dalam memahaminya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Milati (2009) menyatakan bahwa setelah dilakukan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran TGT didukung media visual terdapat peningkatan dari skor rata-rata sebelumnya sebesar 17,87 dan setelahnya meningkat sebesar 23,20.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Siswa yang diajar dengan model konvensional didukung media 3 dimensi masih memperoleh nilai di bawah ketuntasan hasil belajar dengan hasil belajar rata-rata sebesar 69,05, dengan ketuntasan hasil belajar 36%.
2. Siswa yang diajar dengan model *teams games tournament* didukung media 3 dimensi sudah mencapai ketuntasan hasil belajar dengan hasil belajar rata-rata sebesar 77,96, dengan ketuntasan hasil belajar 86%.
3. Ada perbedaan kemampuan memahami hubungan antara struktur bagian tumbuhan dengan fungsinya antara siswa yang di ajar menggunakan model *teams games tournament* didukung media 3 dimensi dengan siswa yang di ajar menggunakan model konvensional didukung media 3 dimensi.

IV. DAFTAR PUSTAKA

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

Milati, N. 2009. *Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas v Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahmah Jabung.* Malang. Jurnal. FKIP: Maulana Malik Ibrahim.

Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.