JURNAL

PENGARUH MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT)* DIDUKUNG MEDIA NYATA DALAM KEGIATAN PRAKTIKUM TERHADAP KEMAMPUAN MEMBEDAKAN BENDA TEMBUS CAHAYA DAN TIDAK TEMBUS CAHAYA DAN TIDAK TEMBUS CAHAYA PADA KELAS V SDN KEPUNG 2 TAHUN 2015/2016

THE INFLUENCE OF USING TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) MODEL POWERED REALIA MEDIA TO THE ABILITY DISTINGUISH OBJECTS TRANSLUCENT AND OPAQUE OF THE FIFTH GRADE STUDENTS IN SDN KEPUNG 2 ACADEMIC YEAR 2015/2016

Oleh:

WAHYU SETIAWATI

12.1.01.10.0022

Dibimbing oleh :

1. **MUHAMAD BASORI, S.Pd, M.Pd**
2. **Dr. ANDRI PITOYO, M.Pd**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENGETAHUAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

Artikel Skripsi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Wahyu Setiawati
NPM	: 12.1.01.10.0022
Telepon/HP	: 081333098349
Alamat Surel (Email)	:wahyusetia.w@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) Didukung Media Nyata Dalam Kegiatan Praktikum Terhadap Kemampuan Membedakan Benda Tembus Cahaya Dan Tidak Tembus Cahaya Pada Kelas V SDN Kepung 2 Tahun 2015/2016
Fakultas – Program Studi	: FKIP-PGSD
NamaPerguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat PerguruanTinggi	: Jalan KH. Achmad Dahlan Nomor 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

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

Mengetahui		Kediri, 26 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Muhamad Basori, S.Pd.I, M.Pd NIDN. 0721048003	Dr. Andri Priyo, M.Pd NIDN. 0012076701	Wahyu Setiawati NPM. 12.1.01.10.0022

PENGARUH MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT)* DIDUKUNG MEDIA NYATA DALAM KEGIATAN PRAKTIKUM TERHADAP KEMAMPUAN MEMBEDAKAN BENDA TEMBUS CAHAYA DAN TIDAK TEMBUS CAHAYA DAN TIDAK TEMBUS CAHAYA PADA KELAS V SDN KEPUNG 2 TAHUN 2015/2016

Wahyu Setiawati
12.1.01.10.0022
FKIP - PGSD
wahyusetia.w@gmail.com
Muhamad Basori, S.Pd.I, M.Pd dan Dr. Andri Pitoyo, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi 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 kemampuan membedakan benda tembus cahaya dan tidak tembus cahaya menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament)* tanpa didukung media nyata pada siswa kelas V SDN KEPUNG 2 Tahun 2015/2016? (2) Bagaimana kemampuan membedakan benda tembus cahaya dan tidak tembus cahaya menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) didukung media nyata kelas V SDN KEPUNG 2 Tahun 2015/2016 ? (3) Apakah ada pengaruh penggunaan model TGT *(Teams Games Tournament)* didukung media nyata terhadap kemampuan membedakan benda tembus cahaya dan tidak tembus cahaya kelas V SDN KEPUNG 2 Tahun 2015/2016?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Kepung 2. Teknik pengumpulan data berupa tes,dengan menggunakan soal uraian.Analisis data yang digunakan adalah *uji-t* menggunakan program *SPSS 16 for windows*.

Simpulan hasil penelitian ini adalah: (1) Kemampuan menjelaskan membedakan benda tembus cahaya dan tidak tembus cahaya yang dapat membuat pekerjaan lebih mudah dan lebih cepat menggunakan model pembelajaran TGTtanpa didukung media nyata siswa kelas V SD Negeri Kepung 2 Kabupaten Kediri Tahun pelajaran 2015/2016 dinyatakan kurang menguasai. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata siswa adalah kurang dari KKM (70) yaitu 63,70. (2) Kemampuan menjelaskan membedakan benda tembus cahaya dan tidak tembus cahaya dengan menggunakan model pembelajaran TGTdidukung media nyata siswa kelas V SD Negeri Kepung 2 Tahun pelajaran 2015/2016 dinyatakan menguasai atau Berhasil Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata siswa adalah lebih dari KKM (70) yaitu 82,99. (3) Ada perbedaan pengaruh penggunaan model TGT (Teams Games Tournament) didukung media nyata terhadap kemampuan anak membedakan benda tembus cahaya dan tidak tembus cahaya pada kelas V SDN Kepung 2 dibandingkan dengan model TGT *(Teams Games Tournament)* tanpa didukung media. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan thitung dan ttabel (6,804 > 1,685).

KATA KUNCI : Model Pembelajaran TGT*(Teams Games Tournament*), Kemampuan membedakan, cahaya

I. LATAR BELAKANG

Guru sekolah dasar adalah guru yang memegang penuh kelas yang diajar. Oleh karena itu, seorang guru sekolah dasar dituntut untuk menguasai dan dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. Jika guru dapat menguasai dan menyampaikan materi pembebelajaran dengan menarik maka, hasil perolehan nilai siswa akan baik.

Kenyataannya setelah dilakukan wawancara pada guru wali kelas V SDN Kepung 2. Diketahui guru menggunakan pembelajaran model lama yaitu *teacher centered learning*. Para siswa lebih banyak bersikap pasif, lebih banyak menerima informasi yang disampaikan guru dalam bentuk ceramah, tanya jawab, lalu pemberian tugas. Metode yang sama dilakukan pula di pembelajaran-pembelajaran lainnya.

Fakta ini membuat siswa bosan dan tidak dapat menangkap pelajaran sepenuhnya. Permasalahan ini sangat memepengaruhi nilai siswa. Sehingga berdampak pada kurangnya motivasi untuk mengikuti pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas.

Permasalahan lain adalah kurangnya fasilitas yang dibutuhkan siswa. Sehingga siswa kurang termotivasi dengan cara mengajar guru. Akibatnya siswa menjadi bosan dengan mata pelajaran yang disajikan. Walaupun pelajaran itu menarik namun apabila cara penyampaiannya kurang menarik maka tidak akan membuat siswa tertarik.

Sukmadinata (2003 :256) bahwa, ”Guru dituntut menguasai strategi serta metode mengajar dengan baik” .Guru harus kreatif dalam mengajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. Tidak hanya dalam penguasaan konsep tetapi jugamenekankan pada aktivitas dalam pemilihan metode,model, pendekatan, dan media yang mendukung pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Apabila guru tidak dapat menarik perhatian siswa maka siswa akan bosan. Hal ini perlu adanya solusi penyampaian pembelajaran ilmu pengetahuan alam. Penyampaian dapat menggunakan metode dan media pembelajaran yang tidak monoton.

Banyak sekali model pembelajaran yang dapat digunakan antara lain *STAD, TGT, JIGSAW, Think pair share*, dan lain sebagainya.

Peneliti akan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT*(Teams Games Tournament)*. Pada TGT *(Teams Games Tournament)* siswa dibagi menjadi kelompok heterogen,artinya di setiap kelompok ada anak yang prestasinya tinggi,sedang,rendah. Tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerjasama, kerja individu, dan diskusi. *Turnament* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa berusaha untuk dirinya sendiri maupun kelompoknya sehingga tumbuh rasa kompetisi antar kelompok. Peneliti berharap dapat memupuk kerjasama diantara peserta didik. Selain itu pertanyaan – pertanyaan dalam *turnament* juga dapat memberikan penguatan terrhadap pemahama peserta didik atas materi yang disampaiakan.

Media pembelajaran juga sangat berperan penting dalam proses pembelajaran . Media pembelajaran dapat merangsang motivasi belajar karena media disini berfungsi sebagai perantara seperti yang dikemukakan S.sadiman dkk (2008 :6) bahwa, “Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Namun berbagai pilihan model pembelajaran masih tidak digunakan oleh guru,pembelajaran yang guru laksanakan masih saja monoton dengan menggunakan metode lama dan tanpa media.

Dari penjabaran diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament)* Didukung Media Nyatadalam Kegiatan Praktikum Terhadap Kemampuan Membedakan Benda Tembus Cahaya dan Tidak Tembus Cahaya Pada Kelas V SDN Kepung 2 Tahun 2015/2016. Pemilihan model tipe TGT (*Teams Games Tournament)*diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi benda tembus cahaya dan tidak tembus cahaya, sehingga pemahaman siswa di kelas V dapat merata. Dengan didukung media nyata siswa akan memperoleh pengalaman langsung dalam membuktikan benda tembus cahaya dan tidak tembus cahaya.

II. METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2013: 27) bahwa, "Desain penelitian kuantitatif dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol".

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *True Experimental Design*, dengan bentuk *Pre-test and Post-test Group*. Pada penelitian ini melakukan *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen.

Jenis rancangan tersebut digambarkan sebagai berikut:

Desain Penelitian

Pre-test and Post-test Group

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Tes akhir
Kelas Eksperimen	x_0	x_1	y_1
Kelas Kontrol	x_0	x_2	y_2

Penelitian ini dilakukan di SDN Kepung 2 yang memiliki 20 siswa di kelas V-A dan 20 siswa dikelas V-B .Berdasarkan keterangan tersebut maka sample penelitian ini terdiri dari 40 orang siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama dan rumusan masalah kedua. Sedangkan untuk menjawab rumusan masalah ketiga digunakan analisis statistik inferensial dengan *uji-t*, hal ini bertujuan untuk menguji hipotesis yaitu "Terdapat pengaruh penggunaan model TGT(*Teams Games Tournament)* Didukung Media Nyata Pada Kegiatan Praktikum Terhadap Kemampuan Membedakan Benda Tembus Cahaya Dan Tidak Tembus Cahaya Pada Kelas V SDN Kepung 2 Tahun 2015/2016".

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat diinterpretasikan sebagai berikut.

a. Kemampuan membedakan benda tembus cahaya dan tidak tembus cahaya dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament)* tanpa didukung media nyata pada siswa kelas V SDN Kepung 2 tahun 2015/2016. Belum sesuai dengan standart KKM (70) yang telah di tetapkan di sekolah. Dari 20 siswa di kelas V-A diperoleh nilai rata-rata 68,03≤ KKM (70).

b. Kemampuan membedakan benda tembus cahaya dan tidak tembus cahaya dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament)* didukung media nyata pada siswa kelas V SDN Kepung 2 tahun 2015/2016.Sudah sesuai dengan standart KKM (70) yang telah di tetapkan di sekolah. Dari 20 siswa di kelas V-B diperoleh nilai rata-rata 82,99 ≥ KKM (70).

c. Berdasarkan perolehan nilai terdapat pengaruh model pembelajaran TGT(*Teams Games Tournament)* didukung media nyata terhadap kemampuan membedakan benda tembus cahaya dn tidak tembus cahaya pada siswa kelas V SDN Kepung 2, menunjukkan pengaruh yang signifikan. Hal ini dibuktikan dari perolehan nilai post test kelas V-B sebagai kelompok eksperimen memperoleh nilai yang lebih tinggi dari kelas V-A sebagai kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena guru menerapkan model TGT(*Teams Games Tournament)* didukung media nyata. Hasil analisis data menunjukkan terdapat pengaruh pada taraf signifikan 0,05 yaitu t-hitung ≤t-tabel (6,804≥ 1,685).

IV. DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainab . 2010. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya : Insan Cendekia

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

Arsyad. Azhar. 2011. *Media Pembelajaran.* Jakarta : Rajawali Pers

Asra.2008. *Media Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: Wacana Prima

Annisa.2012.*Biofisika Lingkungan*. Jakarta: Pusat Perbukuan

Dwijunianto. 2011. *Modul Ilmu Pengetahuan Alam :Cahaya dan Alat Optik*. Malang : Universitas Kanjuruhan

Hakim. 2009. *Belajar Dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Gema Ilmu

Huda Miftakhul.2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Malang: Pustaka Pelajar

Kurniasih Imas. 2008. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. CV. Solusi Distribusi: Kata Pena

Lie,A. 2008. *Cooperatif Learning Mempraktikkan Di Ruang Kelas* . Jakarta : Grasindo

Miarso.2008. *Media Sebagai Pendukung Pembelajaran*. Jakarta: Akademia Permata

Ngalimun .2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo

Pujita. 2008.*Media Pembelajaran.* Bandung : CV Wacana

Rusman .2012. *Media-Media Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme* Guru. Jakarta : Rajawali pers

S. Sadiman, Arif dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo

Saco. 2008. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstrutivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Saiful. 2014. *Kiat Sukses Menguasai Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif: Buku Ajar 2014 Statistik Deskriptif & Statistik Deferensial.* Kediri : Universitas Nusantara PGRI Kediri

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

Slavin, E Roberts.2010. *Cooperative learning teori, Riset, dan Praktik cetakan* VII. Bandung : Nusa Media

Sugiyono.2010. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono.2011. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta

Sukardi .2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Sukarsih, Hari . 2007. *Media pembelajaran di Sekolah Dasar* . Bandung : CV Wacana

Sukmadinata, Nana, Syao dkk. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung : Remaja Posdakarya

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* . Jakarta : Kencana

Uma Sekaran.1992. *Metodologi Penelitian untuk Bisnis.* Jakarta : Universitas Diponegoro

Winataputra, U.S . 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Universitas Terbuka

Ikmawati.2014. *Belajar IPA Membuka Cakrawala Alam Sekitar.* Jakarta : Pusat Perbukuan

.