PENGARUH MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* DIDUKUNG MEDIA AUDIO-VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN BERBAGAI PENYEBAB PERUBAHAN LINGKUNGAN FISIK PADA SISWA KELAS IV SDN POJOK KABUPATEN TULUNGAGUNG T.A. 2015/2016

THE INFLUENCE OF TEAM GAME TOURNAMENT MODEL SUPPORTED AUDIO-VISUAL MEDIA AGAINST SKILL OF DESCRIPTION VARIOUS CAUSES OF CHANGES IN PHYSICAL ENVIRONMENT ON STUDENTS CLASS IV STATE OF PRIMARY SCHOOL POJOK TULUNGAGUNG ACADEMIC YEAR 2015/2016

Oleh:

NOVIA IMANI PUTRI

NPM. 12.1.01.10.0208

Dibimbing oleh :

1. **Prof. Dr. H. SUGIONO, M.M**
2. **WAHID IBNU ZAMAN, S.Pd., M.Pd**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: **Novia Imani Putri**
NPM	: 12.1.01.10.0208
Telepun/HP	: 081553689961
Alamat Surel (Email)	: ovijunda@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh Model Team Game Tournament Didukung Media Audio-Visual Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Berbagai Penyebab Perubahan Lingkungan Fisik Pada Siswa Kelas IV SDN Pojok Kabupaten Tulungagung T.A. 2015/2016
Fakultas – Program Studi	: FKIP – PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: UN PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulid 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 ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		**Kediri, 13 februari 2017**
Pembimbing I	**Pembimbing II**	**Penulis,**
Prof. Dr. H. Sugiono, M.M NIDN. 0014015706	**Wahid Ibnu Zaman, S.Pd., M.Pd** NIDN. 0713078602	**Novia Imani Putri** NPM : 12.1.01.10.0208

PENGARUH MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* DIDUKUNG MEDIAAUDIO-VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN BERBAGAI PENYEBAB PERUBAHAN LINGKUNGAN FISIKPADA SISWA KELAS IV SDN POJOK KABUPATEN TULUNGAGUNG T.A. 2015/2016

NOVIA IMANI PUTRI
NPM : 12.1.01.10.0208
FKIP - PGSD
ovijunda@gmail.com
Prof. Dr. H. Sugiono, M.M[1] dan Wahid Ibnu Zaman[2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penilitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan pada kegiatan pembelajaran IPA materi penyebab perubahan lingkungan fisik siswa kelas IV SDN Pojok yang masih rendah. Hal ini disebabkan, guru hanya dapat menjelaskan materi dengan ceramah sehingga siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada prestasi belajar siswa dalam memahami materi tersebut masih rendah dan tujuan pebelajaran tidak tercapai secara maksimal.

Tujuan dalam penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui prestasi belajar siswa SDN II Pojok pada pelajaran IPA menggunakan model *Team Game Tournament* tanpa media audio-visual*;* 2) Untuk mengetahui prestasi belajar siswa SDN II Pojok pada pelajaran IPA dengan menggunakan model *Team Game Tournament* dengan media audio-visual*;* 3) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh prestasi belajar siswa kelas IV SDN II Pojok pada pembelajaran IPA menggunakan model *Team Game Tournament* tanpa media audio-visual dan dengan menggunakan model *Team Game Tournament* dengan media audio-visual.

Teknik penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan Quasi Exsperimental Design. Teknik pengumpulan data berupa tes dan instrumenya soal pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan berupa statistik inferesial dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan 5%.

Simpulan hasil penelitian ini adalah : 1) Kemampuan mendekripsikan berbagai penyebab perubahan lingkungan fisik dengan model *Team Game Tournament* tanpa menggunakan media audio-visual tidak memberikan pengaruh dalam mencapai KKM; 2) Kemampuan mendekripsikan berbagai penyebab perubahan lingkungan fisik dengan model *Team Game Tournament* dengan menggunakan media audio-visual memberikan pengaruh dalam mencapai sebesar 11% di dalam mencapai KKM; 3) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajatan TGT didukung media audio-visual terhadap kemampuan mendeskripsikan berbagai penyebab perubahan lingkungan fisik pada kelas eksperimen.

Hasil analisis yang dilakukan menunjukkan kelas kontrol nilai t_{hitung}= 4,038> t_{tabel} 0,381(5%) dan nilai rata-rata kelas kontrol 75,82<76, sedangkan pada kelas eksperimen t_{hitung} = 12,30>t_{tabel} 0,381(5%) dan nilai rata-rata 85,53>76. Artinya ada pengaruh sebesar 11% penggunaan model TGT di dukung media audio-visual terhadap kemampuan mendeskripsikan berbagai penyebab perubahan lingkungan fisik pada siswa kelas IV SDN Pojok II Tahun Ajaran 2016.

Kata Kunci : Pembelajaran, kemampuan mendeskripsikan perubahan lingkungan fisik, TGT, Audio-visual.

I. LATAR BELAKANG

Pembelajaran adalah proses interaksi baik antara manusia dengan manusia ataupun manusia dengan lingkungan. Proses interaksi ini diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka siswa menggunakan kemampuan pada ranah kognitif, afektif, prikomotor.

Untuk ranah kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran yang terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Sedangkan afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi – reaksi yang berbeda dengn penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup, begitu juga psikomotor yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani yang terdiri dari presepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas.

Karena tujuan pembelajaran belum berhasil muncul salah satu kelemahan proses pembelajaran yang dilaksanakan para guru kita adalah kurang adanya pengembangan kemampuan berfikir siswa. Hal ini disebabkan kurangnya penguasaan guru dalam model, media pembelajaran serta trik dalam mengajar. Padahal penguasaan terhadap model, media pembelajaran serta trik dalam mengajar sangat perlu untuk untuk meningkatkan kemampuan professional guru. Hal ini hanya dapat tercapai apabila proses pembelajaran yang berlangsung bisa mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa, dan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Dalam setiap proses pembelajaran pada mata pelajaran apapun guru lebih banyak mendorong agar siswa menguasai sejumlah materi pelajaran.

Namun terikat dengan proses pembelajaran kenyataanya siswa cenderung mendengarkan penjelasan guru sehingga siswa mengalami kebosanan. Dengan kondisi seperti ini, kemampuan belajar siswa baik secara individual sukar diperhatikan oleh guru, guru tampak mendominasi dalam menentukan semua kegiatan pembelajaran.

Kemampuan yang sukar diperhatikan guru seperti penggunaan diskusi kelas hanya sebagian siswa yang aktif dalam diskusi. Hal ini terlihat sebagian siswa mengajari teman sekelompok untuk bertanya dan menyatakan pendapat. Sebagian siswa lainnya hanya diam atau bahkan bergurau sendiri dan mereka kurang merasa tertarik terhadap kegiatan diskusi yang biasa digunakan tanpa model pembelajaran.

Dari permasalahan di atas guru tidak memberikan model pembelajaran yang sistematis. Model pembelajaran adalah prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Model – model pelajar yang digunakan dalam proses pembelajaran menurut Trianto (Arends, 1997:7) ada lima yaitu : pembelajaran langsung, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berdasarkam masalah, diskusi, dan learning strategi. Salah satu model yang sering digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model yang membuat siswa bekerja sama dan saling membantu dalam belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Artzt & Newman (Trianto, 2011:56) bahwa dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Jadi, setiap kelompok memiliki tanggung jawab untuk yang sama untuk keberhasilan kelompoknya.

Salah satu teknik kooperatif yang diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah teknik TGT (Team Game Tournament) dimana model pembelajaran tipe TGT adalah suatu pendekatan yang menyebabkan kelompok kecil selama kegiatan belajar mengajar bekerja sama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas atau untuk mencapai tujuan bersama. Kooperatif tipe TGT ini cocok digunakan mengajarkan pelajaran di SD. Keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen.

Dengan menerapkan model pembelajaran TGT akan lebih mudah dalam menguasai materi IPA salah satunya penyebab perubahan lingkungan fisik. Aktivitas ini memberikan pengalaman mengenai belajar mandiri secara berkelompok, tanggung jawab, ketepatan jawaban dan juga bekerja secara tim. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul **"Pengaruh model TGT didukung media audio-visual terhadap kemampuan mendeskripsikan berbagai penyebab perubahan lingkungan fisik pada siswa kelas IV SDN Pojok tahun ajaran 2015/2016"**.

II. METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini disusun untuk melakukan pengujian terhadap penggunaan model pembelajaran *Team game tournament*. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimental semu (*quasi eksperiment*). Rancangan eksperimental semu merupakan

rancangan penelitian yang dimaksud untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan melibatkan kelompok kontrol dan eksperimen. Untuk melaksanakan eksperimen semu, dipilih rancangan *Untreated control group design with pretest and posttest* (rancangan pretes-postes group control tidak secara random). Rancangan penelitian yang dipergunakan terdapat pada tabel di bawah ini:

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

(Sugiyono, 2011:79)

Keterangan :

R= Kelompok (Group)

O1 = Pretes kelompok Eksperimen

O3 = Pretes kelompok Control

X = Perlakuan dengan *Model Team Game Tournament* didukung Media Video

– = Perlakuan dengan Model *Model Team Game Tournament*tanpa didukung Media Video

O2 = Hasil Post Tes kelompok Eksperimen

O4 = Hasil Post Tes kelompok Control

Sesuai dengan hipotesis yang akan diuji, maka rancangan penelitian ini melibatkan satu kelas eksperimen dan satu kelas control, dimana kedua kelas mendapatkan perlakuan yang sama dari segi tujuan dan materi pelajaran tetapi berbeda model pembelajarannya. Pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Model *Team Game Tournament* dengan media vidio, sedangkan pada kelas control menggunakan tanpa menggunakan Model *Team Game Tournament*. Kemampuan awal siswa diketahui dengan menggunakan nilai pretest.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Data Uji Hipotesis 1

Hasil Uji t Kelompok Kontrol

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Postest	-2.17857	2.85519	.53958	-3.28570	-1.07144	-4.038	27	.000

2. Analisis Data Uji Hipotesis 2

Hasil Uji t Kelompok Eksperimen

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Postest	-13.7142 9	5.89951	1.11490	-16.00188	-11.42669	-12.301	27	.000

3. Analisis Data Uji Hipotesis 3

Hasil Uji t

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
							95% Confidence Interval of the Difference	
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
4.500	.038	-6.178	54	.000	-9.71429	1.57236	-12.86668	-6.56189
		-6.178	48.473	.000	-9.71429	1.57236	-12.87493	-6.55364

Berdasarkan data-data pengujian di atas, selanjutnya akan dikemukakan pembahasan atau hasil analisis sebagai berikut:

1. Hipotesis Nomor 1

   Maka berdasarkan norma keputusan sebagaimana ditetapkan pada bab III, dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti hipotesis kerja (H_a) diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar). Dengan demikian tanpa menggunakan model *TGT*dan tanpa media audio-visualtidak memberikan pengaruh terhadap kemampuan mendeskripsikan berbagai penyebab perubahan lingkungan fisik kelas IV SDN Pojok (kelas IV kontrol) Kota Tulungagung.

2. Hipotesis Nomor 2

   Maka berdasarkan norma keputusan sebagaimana ditetapkan pada bab III, dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti hipotesis kerja (H_a) diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar). Dengan demikian penggunaan model *TGT* didukung media audio-visual memberikan pengaruh terhadap kemampuan mendeskripsikan berbagai penyebab perubahan lingkungan fisik kelas IV SDN Pojok (kelas IV eksperimen) Kota Tulungagung

cenderung mengalami peningkatan sebesar 11% dalam mencapai KKM.

3. Hipotesis Nomor 3

   Maka berdasarkan norma keputusan sebagaimana ditetapkan pada bab III, dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti hipotesis kerja (H_a) diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa "Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara tanpa menggunakan model *TGT*dan tanpa audio-visual dibandingkan dengan penggunaan model *TGT*didukung media audio-visual terhadap kemampuan mendeskripsikan berbagai penyebab perubahan lingkungan fisik kelas IV SDN Kepuhrejo dan Pojok Kota Tulungagung.

KESIMPULAN

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

1. Kemampuan siswa dalam mendeskripsikan berbagai penyebab perubahan lingkungan fisik dengan model *Team Game Tournament* tanpa didukung media audio-visual pada siswa kelas IV SDN Pojok 2015/2016 masih belum tercapai maksimal dengan nilai rata-rata siswa 75,82 diatas KKM.
2. Kemampuan mendeskripsikan berbagai penyebab perubahan lingkungan fisik dengan model *Team Game Tournament* didukung media audio-visual pada siswa kelas IV SDN Pojok 2015/2016 sudah mampu memenuhi KKM dengan nilai rata-rata siswa 85,53.
3. Ada pengaruh yang signifikan menggunakan model *Team Game Tournament* didukung media audio-visual terhadap kemampuan mendeskripsikan berbagai penyebab perubahan lingkungan fisik pada siswa kelas IV SDN Pojok 2015/2016 berdasarkan nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel (6,178>0,381).

IV. DAFTAR PUSTAKA

Anggiat. M. S dan Hadiati. S. 2001. *Pemberdayaan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Lembaga Administarsi Negara Republik Indonesia.

Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning, Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.

Arends, Richard. 1997. *Classroom InstructionalManagement*. Terjemahan.

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

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.

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

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.

Gardner, Howard. 2006. *Kecerdasan Majemuk Konsep dalam Praktek*, terjemahan. Alexander Sindoro. 2003. Batam: Interaksara.

Gintings, Abdorrakhman. 2011. *Belajar dan Membelajarkan*. Bandung: Humaniora.

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

Indah Kusumawati. 2009. *Penggunaan Metode Pembelajaran Team Game Tournament Disertai Media Gambar Cetak Sebagai Uapya dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Geografi pada Kompetensi Dasar Atmosfer bagi Siswa Kelas X SMA N 2 Sukoharjo* (Online), Tersedia: http://jurna.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/download/.../2392, diunduh 17 April 2016.

Julianto. 2011. *Model Pembelajaran IPA*. Surabaya: Unesa University Press.

Mahfudh Salahudin. (1990). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Surabaya : PT. Bina Ilmu.

Robbin, 2007.*Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi*. Online tersedia http://www.meningkatkan-kemampuan-menulis-karangan-narasi.html, (20 agustus 2016)

Rohani, Ahmad. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Bumi Aksa

Rineka Cipta.

Slavin, Robert E. 2008.*Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Jakarta: Rineka Bina.

Bandung: Nusa Media.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

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

Sugiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suharso.2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.

Trianto.2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

Trianto. 2011.*Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*.Jakarta : Prestasi Pustaka.

Tukiran, Taniredja dan Hidayati Mustafidah. 2011. *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung: Alfabeta.

Wijayalabs, 2008.*Model Pembelajaran ARIAS*.http://wijayalabs.model-model-pembelajaran, diunduh 2 februari 2016.

Yusdi, Milman. 2010. *Pengertian Kemampuan*: Rajawali Pers.

Depdiknas Ditjen Manajemen Dikdasmen Ditjen Pembinaan TK dan SD, 2007: *(13-14)Kurikulum Mata pelajaran IPA* SD/MI.