

PENGARUH PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTU MEDIA *PUNTADEA* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI CUACA DAN PENGARUHNYA BAGI MANUSIA
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD N Kalinegoro 3)

SKRIPSI



Oleh:

Lailatul Fajriyah
NPM. 15.0305.0098

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTU MEDIA *PUNTADEA* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
MATERI CUACA DAN PENGARUHNYA BAGI MANUSIA
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD N Kalinegoro 3)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Lailatul Fajriyah

NPM.15.0305.0098

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

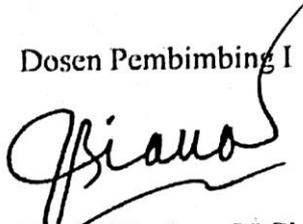
**PENGARUH PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTU MEDIA *PUNTADEA* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
MATERI CUACA DAN PENGARUHNYA BAGI MANUSIA
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD N Kalinegoro 3)**

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhamadiyah Magelang

Oleh:

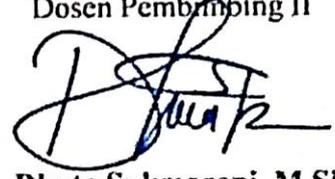
Lailatul Fajriyah
15.0305.0098

Dosen Pembimbing I


Dr. Rina Mashar, M.Si.,Psi
NIK. 037408185

Magelang, 20 Juni 2019

Dosen Pembimbing II


Dhuta Sukmarani, M.Si
NIK. 138706114

PENGESAHAN

**PENGARUH PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTU MEDIA *PUNTADEA* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
MATERI CUACA DAN PENGARUHNYA BAGI MANUSIA
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD N Kalinegoro 3)**

Oleh:

Lailatul Fajriyah

15.0305.0098

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Senin

Tanggal : 8 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi

1. Dr. Riana Mashar, M.Si., Psi. (Ketua / Anggota)

2. Dhuta Sukmarani, M.Si. (Sekretaris / Anggota)

3. Sugiyadi, M.Pd., Kons. (Anggota)

4. Ari Suryawan, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP
Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIP. 19580912 198503 2 003

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Lailatul Fajriyah
NPM : 15.0305.0098
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantu Media *Puntadea* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Cuaca dan Pengaruhnya bagi Manusia

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 20 Juni 2019


Lailatul Fairivah
15.0305.0098

MOTTO

“Lebih baik mencoba, gagal, dan belajar sesuatu daripada tak pernah mencoba dan tak pernah tahu apa-apa”

(Anonim)

“Pendidikan adalah senjata paling mematikan di dunia, karena dengan pendidikan anda dapat mengubah dunia”

(Nelson Mandela)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Almamaterku Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Ibu dan Bapak tercinta yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan, perhatian, serta semangat yang tak ada hentinya.

**PENGARUH PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTU MEDIA *PUNTADEA* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
MATERI CUACA DAN PENGARUHNYA BAGI MANUSIA**
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD N Kalinegoro 3)

Oleh:
Lailatul Fajriyah
NPM. 15.0305.0098

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran *TGT* Berbantu Media *Puntadea* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia pada Siswa Kelas III SD N Kalinegoro 3.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design* (*Nonequivalent Kontrol Group Design*) yang terdiri dari dua variable diantaranya yaitu variable bebas (*Independen*) yang terdiri dari Pembelajaran *TGT* Berbantu Media *Puntadea* dan variable terikat (*dependent*) yang terdiri dari Hasil Belajar IPA Materi Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia siswa SD kelas III SD N Kalinegoro 3. Populasi penelitian yang digunakan adalah seluruh siswa kelas III SD N Kalinegoro 3 yang berjumlah 46 siswa dengan jumlah 23 siswa mengikuti kelas Eksperimen dikurangi 23 siswa lainnya mengikuti kelas Kontrol. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data yang terdiri dari *Pretest* dan *Posttest* yang dikerjakan oleh siswa sebelum pemberian dan sesudah *Treatment* diberikan. Teknik analisis data menggunakan *t-test* yang sebelumnya telah diketahui homogenitas dan normalitasnya.

Hasil penelitian dengan menggunakan pembelajaran *TGT* berbantu media *Puntadea* pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *Pretest* sebesar 65,17 dan nilai *Posttest* dengan rata-rata sebesar 84,40. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *Pretest* sebesar 63,09 dan nilai rata-rata *Posttest* sebesar 69,30. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ yang dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Artinya ada perbedaan Antara model pembelajaran *TGT* berbantu media *Puntadea* terhadap hasil belajar IPA materi Cuaca dan Pengaruhnya bagi Manusia pada siswa kelas III SD N Kalinegoro 3 Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang.

Kata kunci: Hasil Belajar IPA, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu Media *Puntadea*

**THE INFLUENCE OF TEAMS GAMES TOURNAMENT(TGT)
PUNTADEA MEDIA -ASSISTED OF THE RESULTS IN
SCIENCE LEARNING FOR WEATHER MATERIALS
AND IT'S EFFECT FOR HUMAN**
(Research on 3rd grade Students at elementary school of Kalinegoro 3)

By:

Lailatul Fajriyah
NPM. 15,0305,0098

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of TGT Puntadea Media - Assisted On The Results In Science Learning For Weather Materials And It's Effect For Human in grade 3 Students at elementary school of Kalinegoro 3)

This research is a type of Quasi Experimental Design (Nonequivalent Kontrol Group Design) which consists of two variables including the independent variable consisting of TGT Puntadea Media -Assisted and dependent variables consisting of Learning Outcomes of science learning for Weather Material and Its Impact on Humans 3rd grade of elementary school students at Kalinegoro 3. The population used was all third grade students of elementary school at Kalinegoro 3, around 46 students with 23 students as the Experimental class and 23 others as the Kontrol class. This research uses data collection techniques that consist of pretest and posttest done by students before and after treatment is given. The data analysis technique used t-test which previously had known homogeneity and normality.

The results of the research using the TGT puntadea's media assisted in the experimental class obtained a pretest average of 65.17 and the Posttest with an average of 84.40. Even if in the kontrol class the Pretest average was 63.09 and the Posttest was 69.30. The results of the hypothesis test indicate that the significance value is $0,000 < 0,005$ which concluded that H_0 is rejected. This means that there is a difference between the TGT learning model with Puntadea's media on the learning outcomes of learning science for Weather material and its Effect on Humans in 3rd grade elementary school of Kalinegoro 3 Mungkid, Magelang.

Keywords: Science Learning Outcomes, TGT Puntadea's- assisted Media

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada kita semua sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *TGT* Berbantu Media *Puntadea* Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia pada Siswa Kelas III SD N Kalinggoro 3”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Penyusun menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penyusun menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memfasilitasi kami dalam menyelesaikan skripsi.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Psi, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Ari Suryawan, M. Pd, Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan petunjuk pelaksanaan dan petunjuk teknis dalam penulisan skripsi.
4. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi, Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dhuta Sukmarani, M.Si, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan kritikan yang mendukung untuk menyelesaikan penyusunan skripsi.
6. Siti Wasiyatun, S.Pd,MM.Pd, Kepala Sekolah SD N Kalinggoro 3 kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian kepada siswa kelas III.

7. Indria Utamy, wali kelas IIIA SD N Kalinegoro 3 kecamatan Mertooyudan Kabupaten Magelang yang telah memberikan izin dan bimbingan serta masukan yang mendukung bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Maulana, S.Pd.SD., wali kelas IIIB SD N Kalinegoro 3 kecamatan Mertooyudan Kabupaten Magelang yang telah memberikan izin dan bimbingan serta masukan yang mendukung bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman dan semua pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberi Rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua baik di dunia maupunn di akhirat. Penulis sadar bahwa kesempurnaan hanya milik Allah Yang Maha Kuasa. Penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi Almamater khususnya serta pembaca pada umumnya,

Magelang, 20 Juni 2019
Penulis

Lailatul Fajriyah
NPM. 15.0305.0098

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II.....	6
KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Hasil Belajar IPA	6
B. Pembelajaran TGT	12
C. Media <i>Puntadea</i> (Puzzle Montase Cuaca dan Pengaruhnya bagi Manusia).....	18
D. Pembelajaran <i>TGT</i> Berbantu Media <i>Puntadea</i> Terhadap Hasil Belajar IPA	25
E. Penelitian Yang Relevan	27
F. Kerangka pemikiran	29
BAB III.....	32

METODE PENELITIAN	32
A. Rancangan Penelitian	32
B. Identifikasi Variabel Penelitian	33
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	34
3. Prosedur Penelitian	34
4. Subjek Penelitian	38
5. Setting Penelitian	39
6. Metode Pengumpulan Data	40
7. Instrumen Penelitian	40
8. Analisis Data	44
BAB IV	53
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian	53
1. Analisis data awal (<i>Pretest</i>)	53
2. Tahapan perlakuan dan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol	57
3. Analisis Data Akhir (<i>Posttest</i>)	69
4. Hasil Belajar Siswa	73
B. Pembahasan	74
BAB V	78
KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	82

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1 Kerangka Fikir	31

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Desain Penelitian Eksperimen	33
2 Kisi-kisi soal	41
3 Rencana Perlakuan Kelas Eksperimen.....	42
4 Rencana Perlakuan Kelas Kontrol	43
5 Kriteria Indeks Koefisien Reliabilitas Instrumen.....	47
6 Kriteria Indeks Kessukkaran Soal.....	47
7 Kriteria Daya Pembeda	49
8 Indeks Gain	51
9 Hasil Tes Awal (Pretest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	56
10 Hasil Uji Normalitas Data.....	58
11 Hasil Uji Kesamaan Dua Varian	59
12 Hasil Uji Hipotesis Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	60
13 Perbandingan nilai rata-rata Pretest kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol....	61
14 Hasil Tes Akhir (Posttset) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	72
15 Hasil Uji Normalitas Data (Posttest).....	73
16 Hasil Uji Kesamaan Dua Varian	74
17 Hasil Uji Hipotesis Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	75
18 Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Proses Terjadinya Hujan	135
2 Kondisi Cuaca	135
3 Cuaca Cerah	136
4 Cuaca Berawan.....	136
5 Cuaca Panas	137
6 Cuaca Dingin.....	137
7 Terjadinya Angin Laut	137
8 Simbol-simbol Cuaca.....	139

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian.....	87
2 Surat Bukti Penelitian	88
3 Pernyataan Validator Instrumen dari Dosen	89
4 Pernyataan Validator Instrumen dari Wali Kelas.....	98
5 Silabus Pembelajaran	108
6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	110
7 Kisi-kisi Materi Ajar dan Materi Ajar.....	132
8 Materi Ajar	133
9 Alat, Bahan, dan Cara Petunjuk Penggunaan Media Puntadea.....	140
10 Lembar Kerja Siswa.....	141
11 Kunci Jawaban LKS.....	144
12 Kisi-Kisi Soal	146
13 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	147
14 Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	152
15 Daftar Nama Kelas 3 SD N Menayu 1	153
16 Hasil Uji Instrumen	154
17 Daftar Nama dan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	156
18 Daftar Nama dan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	157
19 Hasil Uji Normalitas Data	158
20 Uji Kesamaan Dua Varian (Homogenitas)	158
21 Uji t.....	158
22 Hasil Uji N-Gain	159
23 Dokumentasi Kelas Eksperimen	161
24 Dokumentasi Kelas Kontrol.....	162
25 Buku Bimbingan Penulisan Skripsi	163

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Pendidikan juga merupakan proses memanusiakan manusia sebagaimana yang dikemukakan oleh Bapak Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan dilakukan dengan suasana kekeluargaan, empati, dan kebaikan hati sehingga segala aspek kemanusiaan mampu berkembang dengan selaras dan dapat menghargai serta menghormati sesama manusia. Pernyataan tersebut dipertegas oleh Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang mengamanatkan Negara untuk melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Pendidikan IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji tentang gejala-gejala alam semesta, termasuk gejala-gejala yang terjadi di muka bumi ini. Adanya pendidikan IPA bertujuan agar peserta didik memiliki pengetahuan tentang gejala alam dan berbagai jenis peran lingkungan alam dan lingkungan buatan melalui pengamatan agar siswa tidak buta dengan pengetahuan dasar IPA atau sains. Menurut (Muslichah, 2006: 23) tujuan pembelajaran IPA di SD adalah untuk menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat, mengembangkan keterampilan

proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, mengembangkan gejala alam, sehingga siswa dapat berfikir kritis dan objektif.

IPA sebagai salah satu wahana untuk mengembangkan anak agar dapat berpikir rasional dan ilmiah juga memiliki permasalahan tersendiri yang ikut andil menjadi sebuah problem pendidikan di Indonesia. Permasalahan pembelajaran IPA yang di angkat ke media tanpa adanya inovasi pembelajaran dikelas seakan-akan tetap bertahan. Selain itu pemberian materipun harus diperhatikan untuk menghindari kesalahan atau kekurangan penerimaan konsep pada anak dengan benar.

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan di SD N Kalinegoro 3 pada 04 Desember 2018 kepada peserta didik menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran IPA, diantaranya adalah guru dalam menerapkan pembelajaran lebih menekankan pada metode yang mengaktifkan guru, pembelajaran yang dilakukan guru kurang kreatif, lebih banyak menggunakan metode ceramah dan lebih mengaktifkan guru. Selain itu kurangnya ketersediaan media dan bahan ajar yang memadai untuk menjelaskan suatu konsep diluar praktikum dan observasi sehingga siswa menjadi kurang aktif dan kreatif saat pembelajaran berlangsung. Mereka beranggapan bahwa terlalu banyak materi yang disampaikan tetapi mereka tidak bisa mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan tersebut dapat menghambat peserta didik dalam mencapai kriteria ketuntasan belajar yang telah

ditetapkan. Maka dari itu, dengan adanya permasalahan tersebut, diperlukan adanya suatu penelitian untuk menuntaskan masalah yang sedang dihadapi.

Setiap praktik pendidikan harus diarahkan pada pencapaian tujuan-tujuan tertentu yang berkenaan dengan penguasaan pengetahuan, pengembangan pribadi, kemampuan sosial, dan kemampuan bekerja. Maka, dalam menyampaikan bahan pelajaran, ataupun mengembangkan kemampuan-kemampuan tersebut diperlukan metode penyampaian serta alat-alat bantu tertentu dan bagaimana cara menilai hasil dan proses pendidikan, juga diperlukan cara-cara dan alat-alat penilaian tertentu pula. Sehingga, dalam pendidikan antara pendidik dan peserta didik akan terjadi kondisi yang berlangsung dalam suasana yang tidak hampa / bosan (Syaodih, 2010: 3).

Sebelum mengajar, guru harus mempunyai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Sehingga dalam hal ini, guru harus mempunyai metode yang inovatif agar peserta didik tertarik dengan materi yang akan disampaikan. Sangat penting menjadikan peserta didik aktif dalam mengikuti pelajaran, menemukan sendiri informasi dan solusi dari permasalahan serta dapat menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan perkembangan pengetahuan anak, usia sekolah dasar masih kesulitan dalam memahami materi-materi khususnya Ilmu Pengetahuan Alam maka perlu adanya suatu metode dan model untuk mendukung penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik. Salah satunya yaitu dengan model pembelajaran kooperatif berbantu media *Puntadea*. Model pembelajaran *kooperatif* memiliki beberapa type salah satunya yaitu model pembelajaran *TGT*. Model pembelajaran ini bersifat diskusi/kelompok,

sehingga peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran tidak akan merasa bosan dan jenuh karena dibantu dengan media yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat dilakukan secara maksimal dengan menggunakan model pembelajaran *TGT*. Oleh karena itu, dianggap perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *TGT* dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *TGT* Berbantu Media *Puntadea* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia Pada Siswa Kelas III SD N Kalinggoro 3”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, masalah pembelajaran yang menjadi perhatian penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belum optimalnya proses pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran.
2. Belum optimalnya penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh model pembelajaran *TGT* berbantu media *Puntadea* yang difokuskan pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah ada pengaruh Pembelajaran TGT Berbantu Media *Puntadea* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia Pada Siswa Kelas III SD N Kalinegoro 3?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya Pengaruh Pembelajaran TGT Berbantu Media *Puntadea* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Mendapatkan pengetahuan atau teori baru tentang Pengaruh Pembelajaran *TGT* Berbantu Media *Puntadea* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia pada siswa kelas III.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dapat memberi inspirasi dan memacu guru yang lain untuk melakukan penelitian yang sama.
- b. Bagi peneliti selanjutnya dapat menerapkan secara langsung model *TGT* berbantu media *Puntadea*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPA

a. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.

Menurut (Ahmad, 2016: 20-21), ada beberapa definisi tentang hasil belajar, diantaranya yaitu: Gagne (1989) hasil belajar merupakan suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Sedangkan menurut Hilgard (1962) hasil belajar merupakan suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan atau proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman, dan sebagainya.

Kingsley membagi hasil belajar menjadi tiga macam yaitu: (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita. Hamalik juga menegaskan bahwa hasil belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya.

Winkel (2002) hasil belajar merupakan suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Hasil belajar merupakan hasil seseorang setelah mereka menyelesaikan belajar dari sejumlah mata pelajaran dengan dibuktikan melalui hasil tes yang berbentuk nilai belajar (Sinar, 2018:22).

Pengertian hasil belajar diatas merupakan beberapa pendapat dari para ahli. Maka, dapat disimpulkan dari beberapa pendapat mengenai hasil belajar yaitu capaian seseorang dalam merubah diri (sikap dan perilaku) melalui beberapa proses dan pengalaman yang dilaksanakan saat pembelajaran. Menurut Benyamin dalam (Arifin, 2011:21) hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain yaitu *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*.

- 1) *Domain kognitif* memiliki 6 jenjang kemampuan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) *Domain afektif* yaitu internalisasi sikap yang menunjuk ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan yaitu kemauan menerima, kemauan menanggapi/menjawab, menilai, dan organisasi.

3) *Domain psikomotor* yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian-bagiannya, mulai dari gerakan yang sederhana sampai dengan gerakan yang kompleks. Perubahan pola gerakan memakan waktu sekurang-kurangnya 30 menit. Kata kerja operasional yang digunakan harus sesuai dengan kelompok keterampilan masing-masing, yaitu:

- a) *Muscular or motor skill*, meliputi: mempertontonkan gerak, menunjukkan hasil, melompat, menggerakkan, dan menampilkan.
- b) *Manipulations of materials or object*, meliputi: mereparasi, menyusun, membersihkan, menggeser, memindahkan, membentuk.
- c) *Neuromuscular coordination*, meliputi: mengamati, menerapkan, menghubungkan, menggandeng, memadukan, memasang, memotong, menarik dan menggunakan.

b. Kategori Hasil Belajar

Menurut Robert Gagne dalam (Wuryani, 2012: 217) meninjau hasil belajar yang harus dicapai oleh siswa dan juga meninjau proses belajar menuju ke hasil belajar dan langkah-langkah instruksional yang dapat diambil oleh guru dalam membantu siswa belajar. Menurut Gagne, hasil belajar dimasukkan dalam lima kategori. Guru sebaiknya menggunakan kategori ini dalam merencanakan tujuan instruksional dan penilaian.

Lima kategori tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Informasi verbal (*Verbal Information*). Informasi verbal adalah kemampuan yang memuat siswa untuk memberikan tanggapan khusus terhadap stimulus yang relatif khusus. Untuk menguasai kemampuan ini siswa hanya dituntut untuk menyimpan informasi dalam sistem ingatannya.
- 2) Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skill*). Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk melakukan kegiatan kognitif yang unik. Unik disini artinya bahwa siswa harus mampu memecahkan suatu permasalahan dengan menerapkan informasi yang belum pernah dipelajari.
- 3) Strategi Kognitif (*Cognitive Strategies*). Strategi kognitif mengacu pada kemampuan mengontrol proses internal yang dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar, mengingat, dan berpikir.
- 4) Sikap (*Attitudes*). Sikap ini mengacu pada kecenderungan untuk membuat pilihan atau keputusan untuk bertindak di bawah kondisi tertentu.
- 5) Keterampilan *Motorik*. Keterampilan *motorik* mengacu pada kemampuan melakukan gerakan atau tindakan yang terorganisasi yang direfleksikan melalui kecepatan, ketepatan, kekuatan, dan kehalusan.

c. Tipe-tipe Hasil Belajar

Proses pendidikan mempunyai tujuan tertentu yang ingin dicapai, yang dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yakni bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai), serta bidang psikomotorik (kemampuan/ketrampilan untuk bertindak/berperilaku). Ketiganya tidak berdiri sendiri-sendiri melainkan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan bahkan membentuk hubungan hierarki. Sebagai tujuan yang akan dicapai melalui proses pembelajaran, ketiganya harus nampak sebagai hasil belajar siswa di sekolah. Hasil proses pembelajaran perlu nampak dalam perubahan perilaku, dalam perubahan dan perkembangan intelektual serta dalam perubahan dan perkembangan intelektual serta dalam bersikap mempertahankan nilai – nilai (Angkowo, R., & Kosasih, A. 2007: 56-57).

- 1) *Tipe hasil belajar bidang kognitif* meliputi tipe hasil belajar pengetahuan hafalan (*knowledge*), tipe hasil belajar pemahaman (*comprehention*), tipe hasil belajar penerapan (*aplikasi*), tipe hasil belajar analisis, tipe hasil belajar sintesis, dan tipe hasil belajar evaluasi.
- 2) *Tipe hasil belajar bidang afektif*. Bidang *afektif* berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah menguasai bidang kognitif tingkat tinggi. Hasil belajar bidang *afektif* ini nampaknya kurang mendapat perhatian dari para guru, sebab guru

lebih banyak memberi perhatian pada bidang kognitif semata-mata. Tipe hasil belajar afektif biasanya nampak dalam berbagai tingkah laku siswa seperti : perhatian (*attention*) terhadap proses pembelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, teman-temannya. Selain itu ada juga *receuve/attending, responding* atau menjawab, *raluing* (penilaian), organisasi, karakterisasi nilai dan internalisasi nilai.

3) *Tipe hasil belajar bidang psikomotorik*. Hasil belajar bidang psikomotorik tampak dalam bentuk ketrampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu (perseorangan), ada 6 tingkatan keterampilan ini yaitu:

- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) Kemampuan perseptual termasuk didalamnya membedakan visual.
- d) Kemampuan membedakann *auditif* (suara).
- e) Kemampuan di bidang fisik misal: kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- f) Gerakan-gerakan skill mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- g) Kemampuan yang berkenaan dengan *nondecursive* komunikasi seperti gerakan ekspresif dan gerakan interpretatif.

d. Hasil Belajar IPA

Mengacu pada penjelasan-penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA adalah kemampuan kognitif yang diperoleh seseorang setelah seseorang melakukan kegiatan belajar seperti dapat mendeskripsikan gejala-gejala alam, manfaat lingkungan, dan fenomena-fenomena yang terjadi di bumi.

B. Pembelajaran TGT

a. Pengertian Pembelajaran

Kata dasar “pembelajaran” adalah belajar. Dalam arti sempit pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran lebih menekankan pada kegiatan belajar peserta didik secara sungguh-sungguh yang melibatkan aspek intelektual, emosional, dan sosial. Pembelajaran tidak hanya ada dalam konteks guru dengan peserta didik di kelas secara formal, akan tetapi juga meliputi kegiatan-kegiatan belajar peserta didik diluar kelas yang mungkin saja tidak dihadiri oleh guru secara fisik (Arifin, 2011:11)

Pembelajaran sangat dibutuhkan interaksi antara guru dengan peserta didik karena dalam proses ini yang hampir lebih dulu aktif adalah guru (mengajar) lalu diikuti oleh aktivitas siswa (belajar), bukan sebaliknya. Selain itu, para pakar psikologi pendidikan kelas dunia seperti Barlow, Good & Brophy dalam Supriyadi (2011:29).menyebutkan bahwa hubungan timbal balik antara guru

dengan peserta didik itu dengan istilah *Teaching-Learning Process* bukan *Learning-Teaching Process*.

Menurut Supriyadi (2011:55) kegiatan pembelajaran selayaknya dipandang sebagai kegiatan sebuah sistem yang memproses input yakni para siswa yang diharapkan terdorong secara intrinsik untuk melakukan belajar aneka ragam materi pelajaran yang disajikan di kelas. Hasil yang diharapkan dari pembelajaran tersebut adalah *output* berupa para siswa yang telah mengalami perubahan positif baik dimensi ranah cipta, rasa, maupun karsanya, sehingga cita-cita mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas pun tercapai.

Para ahli menyatakan beberapa pendapat yang telah disampaikan diatas, dengan hal tersebut maka dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses atau cara yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik dari *input-output* yang lebih baik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b. TGT

Teams Games Tournament merupakan salah satu model pembelajaran *kooperatif*. Model pembelajaran *kooperatif* merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Sumantri, 2015:49).

1) Karakteristik pembelajaran Kooperatif

Menurut bafadal dalam buku (Sumantri, 2015: 50) pembelajaran kooperatif mempunyai karakteristik :

- a) Siswa bekerja dalam kelompok untuk menuntaskan materi belajar.
- b) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki keterampilan tinggi sedang dan rendah.
- c) Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda.
- d) Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

2) Ciri-ciri pembelajaran kooperatif menurut Eveline dan Nara dalam (Sumantri, 2015: 51) sebagai berikut:

- a) Setiap anggota memiliki peran
- b) Terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa
- c) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya
- d) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, dan
- e) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan

3) Menurut hendriani dalam Sumantri (2015:51) pembelajaran kooperatif mempunyai konsep karakteristik yaitu:

- a) Penghargaan kelompok
- b) Pertanggungjawaban individu

- c) Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan
- 4) Roger dan David Johnson dalam Sumantri (2015: 52) membagi unsur-unsur pembelajaran kooperatif yaitu:
- a) Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*)
 - b) Tanggung jawab perorangan (*personal responsibility*)
 - c) Interaksi promotif (*face to face promotive interaction*)
 - d) Keterampilan berkomunikasi antar anggota (*interpersonal skill*)
 - e) Pemrosesan kelompok (*group processing*)
- 5) menurut slavin dalam Sumantri (2015: 53) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif yaitu:
- a) Hasil belajar akademik yaitu untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.
 - b) Penerimaan terhadap keragaman, yaitu agar siswa menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam latar belakang.
 - c) Pengembangan ketrampilan sosial, yaitu untuk mengembangkan ketrampilan sosial siswa diantaranya: berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain dll.
- 6) Langkah-langkah pembelajaran kooperatif
- Menurut suprijono dalam Sumantri (2015:54) memaparkan sintak model pembelajaran kooperatif terdiri dari enam fase yaitu sebagai berikut:

a) Fase pertama

Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa

b) Fase dua

Guru menyampaikan informasi (informasi ini merupakan informasi akademik)

c) Fase tiga

Guru menjelaskan bahwa siswa harus saling bekerja sama di dalam kelompok. Pada fase ini yang terpenting jangan sampai ada *free-rider* atau anggota yang hanya menggantungkan tugas kelompok kepada individu lainnya.

d) Fase empat

Guru perlu mendampingi tim-tim belajar, mengingatkan tentang tugas-tugas yang dikerjakan siswa dan waktu yang dialokasikan.

e) Fase lima

Guru melakukan evaluasi dengan menggunakan strategi evaluasi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran.

f) Fase enam

Guru mempersiapkan struktur reward yang akan diberikan kepada peserta didik.

7) Manfaat pembelajaran kooperatif

Sadker dalam (Sumantri,2015: 55) menjabarkan beberapa manfaat pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

- a) Siswa yang diajari dengan dan dalam struktur-struktur kooperatif akan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih tinggi.
 - b) Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif akan memiliki sikap harga diri yang lebih tinggi dan motivasi yang lebih besar untuk belajar.
 - c) Dengan pembelajaran kooperatif, siswa menjadi lebih peduli pada teman-temannya, dan diantara mereka akan terbangun rasa ketergantungan yang positif (interdependensi positif) untuk proses belajar mereka nanti.
 - d) Pembelajaran kooperatif meningkatkan rasa penerimaan siswa terhadap teman-temannya yang berasal dari latar belakang ras dan etnik yang berbeda-beda.
- 8) Kelemahan pembelajaran kooperatif

Menurut (Sumantri,2015:55) Kelemahan pembelajaran kooperatif bersumber pada dua faktor, yaitu faktor dari dalam (intern) dan faktor dari luar (ektern).

Faktor dari dalam yaitu:

- a) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu, guru juga memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran, dan waktu.
- b) Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar, maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai.

- c) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- d) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi oleh seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

C. Media *Puntadea* (Puzzle Montase Cuaca dan Pengaruhnya bagi Manusia)

a. Pengertian Media

Menurut (Hasnida,2015:33) Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. “ Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran.

Diantaranya:

AECT mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan (Aristo, 2004:10). Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk mempermudah penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

1) Ciri-Ciri Media Pendidikan

Menurut Gerlach & Ely dalam Azhar (2005: 76) mengemukakan bahwa tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya adalah:

a) *Ciri Fiksatif (Fixative Property)*

Ciri ini menggambarkan kemampuan media yang merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

b) *Ciri Manipulatif (Manipulative Property)*

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu 2-3 menit dengan teknik pengambilan *time-lapse recording*. Contoh: proses larva yang menjadi kepompong

kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi.

c) *Ciri Distributif (Distributive Property)*

Media ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

2) Fungsi dan tujuan media

Fungsi dan peran mediator yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan dalam isi pelajaran. Disamping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai peralatan yang paling canggih (Hasnida, 2015: 34) Sedangkan tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu agar tercapainya pencapaian tujuan pendidikan. Media pembelajaran menjadi jembatan antara guru dan siswa dalam pembelajaran, maka dapat dipahami bahwa *tujuan pembelajaran* sangat penting bagi media pembelajaran dalam hal-hal berikut (Hasnida, 2015: 35-36):

- a) Tujuan pembelajaran menentukan arah yang hendak dicapai oleh media pembelajaran.
- b) Tujuan pembelajaran menentukan alat atau media pembelajaran yang akan digunakan.

- c) Tujuan pembelajaran menentukan teknik penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran.

b. Puzzle

1) Pengertian Puzzle

Media puzzle merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik. Puzzle yang sifatnya bongkar pasang gambar dekat dengan kesukaan anak dan dapat memperkuat pemahaman belajar siswa yang akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menjadikan pembelajaran yang tidak menengangkan dan membosankan. Menurut Salwah (Resiyati, 2010:19) Puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakan. Tebakan adalah sebuah masalah atau "*enigma*" yang diberikan sebagai hiburan yang biasanya ditulis atau dilakukan. Puzzle merupakan salah satu jenis permainan edukatif. Sebagaimana mainan balok, mainan puzzle juga merupakan mainan edukasi tertua". Puzzle memiliki jenis yang tak kalah banyak dari jenis mainan lainnya. Bahannya beraneka macam seperti karton, kardus, spon, gabus, logam, dan kayu. Puzzle dapat berupa jigsaw atau bentuk tiga dimensi, menganut azas potongan homogen ataupun acak, biasanya berupa kepingan besar atau kecil atau gabungan keduanya, dapat berupa gambar yang dipecah atau komponen yang digabungkan, serta dapat pula berupa yang disusun pada landasan/bingkai tertentu atau harus dirakit menjadi bentuk tertentu seperti *woodcraf*.

2) Kelebihan dan kekurangan Puzzle

Puzzle merupakan salah satu media yang gemari oleh anak-anak. Tetapi puzzle juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Menurut (Syamsidah, 2016: 72) kelebihan dan kekurangan puzzle yaitu:

a) Kelebihan menggunakan media puzzle

- (1) Dengan media puzzle anak akan lebih terfokus dan melaksanakan pembelajaran secara variasi.
- (2) Meningkatkan keterampilan kognitif
- (3) Kegiatan pembelajaran lebih menarik karena media puzzle merupakan media yang baru dan ada gambar yang menarik.
- (4) Kegiatan lebih menantang sehingga merangsang anak untuk berfikir.
- (5) Meningkatkan keterampilan motorik halus
- (6) Meningkatkan keterampilan sosial
- (7) Melatih koordinasi mata dan tangan
- (8) Melatih logika
- (9) Melatih kesabaran
- (10) Memperluas pengetahuan

b) Kekurangan penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- (1) Anak yang belum faham akan tertinggal
- (2) Membutuhkan waktu yang lebih panjang

(3) Menuntut kreativitas pengajar

(4) Kelas menjadi kurang terkendali

c) Alat dan Bahan membuat Puzzle

(1) Kain Flanel (biru dongker, biru langit, hijau muda, kuning, hitam, putih).

(2) Lem

(3) Lilin

(4) Lem tembak

(5) Gunting

(6) Benang hitam dan benang putih

(7) Cutter

(8) Perekat putih

(9) Kapas boneka

(10) Kain perca

(11) Pensil

(12) Penggaris

d) Langkah-langkah membuat Puzzle

(1) Siapkan kain flanel beberapa warna dan tentukan warna apa yang akan dijadikan alas, gunung, simbol cuaca dan lain sebagainya yang berhubungan dengan gambar yang akan dijadikan/dibuat puzzle montase.

(2) Selanjutnya untuk pembuatan alas, ukur batas kain flanel yang akan dijadikan pembatas garis (kanan, kiri, dan samping) sebesar

5 cm dan kancing ujung kain flanel sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan dengan menggunakan benang.

- (3) Pada alas yang menggunakan kain flanel, bagi pertengahan menjadi beberapa bagian (5-8), kemudian buat bantal sesuai jumlah pertengahan yang akan dipakai.
- (4) Tempelkan perekat pada bagian bantal dan alas supaya dapat dicopot dan dipasang tanpa harus merusak bahan yang sudah jadi.
- (5) Kemudian gambar dan buat gunung, simbol cuaca, dan gambar yang lain menggunakan kain flanel yang berbeda warna dan lakukan seperti yang sudah dijelaskan diatas.

b. Montase

Menurut Sumanto (2005:91) montase adalah suatu kreasi seni aplikasi yang di buat dari tempelan guntingan gambar, atau guntingan foto, di atas bidang dasar-an gambar. Montase berasal dari bahasa Inggris (Montage) artinya menempel. Pada awal kehadirannya dikenal dalam seni fotografi yang kemudian berpengaruh pada cara berkarya seni dengan menghasilkan kreasi tema-tema baru yang unik. Dengan demikian montase merupakan suatu kreasi seni aplikatif yang dibuat dari tempelan guntingan gambar. Melalui kegiatan ini akan mengasah kreativitas anak dengan menghasilkan alur cerita.

Langkah-Langkah Membuat Montase. Bahan untuk membuat montase berupa aneka gambar atau foto yang secara langsung dapat diperoleh dari majalah atau surat kabar baik yang berwarna atau pun hitam

putih. Gambar juga dapat berupa gambar buatan sendiri. Bidang dasaran dapat menggunakan kertas gambar, kertas buffalo, ataupun karton. Peralatan lain yang dibutuhkan seperti gunting, bahan perekat berupa lem kertas, juga dapat dilengkapi dengan pewarna seperti crayon dan spidol (Sumanto, 2005:92).

D. Pembelajaran *TGT* Berbantu Media *Puntadea* Terhadap Hasil Belajar

Ilmu Pengetahuan Alam

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2013: 5). Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor baik yang bersifat internal maupun eksternal. Menurut Munadi dalam Rusman.T (2013: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi dikemukakan mengenai pengertian IPA yaitu ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Pendidikan IPA diharapkan mampu menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan atau alam sekitar yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Model pembelajaran IPA yang cocok untuk anak Sekolah Dasar adalah belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Model belajar ini memperkuat daya ingat anak dan biayanya yang relative murah karena belajar menggunakan lingkungan atau alam sekitar lainnya.

Pembelajaran IPA yang diinginkan adalah model pembelajaran yang dapat membuat siswa merasa lebih mudah, menarik perhatian, dan dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar sehingga peserta didik dalam menerima materi bias lebih optimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif*. Pembelajaran *kooperatif* merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Sumantri, 2015:49).

Berbagai macam tipe dalam pembelajaran *kooperatif* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA, salah satunya yaitu pembelajaran *kooperatif* tipe *TGT*. Pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan pembelajaran yang berbasis kelompok. Dalam berkelompok, selain untuk bertukar fikiran, siswa juga dapat saling memotivasi dalam mengerjakan tugas

dan memahami materi karena dalam diskusi dan berkelompok siswa dapat membantu dan berani menyampaikan pengetahuan kepada teman kelompoknya.

Pada proses pembelajaran, pemecahan masalah dengan kelompok *kooperatif* tipe *TGT* lebih baik daripada seorang siswa yang menggunakan model pembelajaran klasikal. Menurut Sadger dalam (Sumantri, 2015: 55) menyampaikan bahwa ada beberapa manfaat pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* diantaranya yaitu siswa yang diajari dengan dan dalam struktur-struktur kooperatif akan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih tinggi. Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif akan memiliki sikap harga diri yang lebih tinggi serta motivasi yang lebih besar untuk belajar. Dengan pembelajaran kooperatif, siswa menjadi lebih peduli pada teman-temannya, dan diantara mereka akan terbangun rasa ketergantungan yang positif (interdependensi positif) untuk proses belajar mereka nanti. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran *kooperatif* tipe *TGT* sangat berpengaruh dalam hasil belajar siswa di jenjang Sekolah Dasar.

E. Penelitian Yang Relevan

Menurut Wijayanti., dalam jurnal “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *TGT (Team Games Tournament)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika.” Memperoleh hasil bahwa tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)* dapat meningkatkan pemahaman konsep

pecahan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas V SD N Kauman 3 Kecamatan Kepanjen Kidul Kota Blitar Tahun 2010. Dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai evaluasi matematika dalam materi pecahan setiap siklusnya yaitu sebelum tindakan nilai rata-rata matematika (65%), siklus I nilai rata-rata diatas KBM (68%), dan siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi (90%).

Penelitian lain juga dilakukan oleh Resti Fauziah (2016) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Di Kelas III SD N 70 Kuta Raja Banda Aceh. Hasil dari penelitian ini yaitu kemampuan siswa kelas III dalam memahami pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi Sumber Daya Alam menggunakan model pembelajaran TGT mengalami peningkatan. Selama pembelajaran berlangsung, adanya interaksi yang baik antara siswa dengan observer membuat suasana belajar yang tercipta menjadi menyenangkan. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai akhir 77,27% hasil belajar yang dicapai oleh anak kelas III.

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah pada populasi penelitian karena pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas III SD N Kalinegoro 3. Selain dari populasi, perbedaan penelitian juga dilihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Materi Cuaca dan Pengaruhnya bagi Manusia siswa SD kelas III. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Resti Fauziah dan Wiji Wijayanti dengan menggunakan model pembelajaran TGT telah mengalami peningkatan (ada pengaruhnya). Sehingga dengan penelitian

tersebut, memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian dengan menerapkan pembelajaran TGT.

Hasil belajar matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam yang dijadikan sampel oleh peneliti diatas telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar Matematika dan Ilmu Pengeathuan Alam sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model tersebut. Berdasarkan hasil diatas, maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran TGT bisa digunakan untuk membelajarkan materi Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia sehingga siswa menjadi aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mengacu pada hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran TGT lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran konvensional (Ceramah).

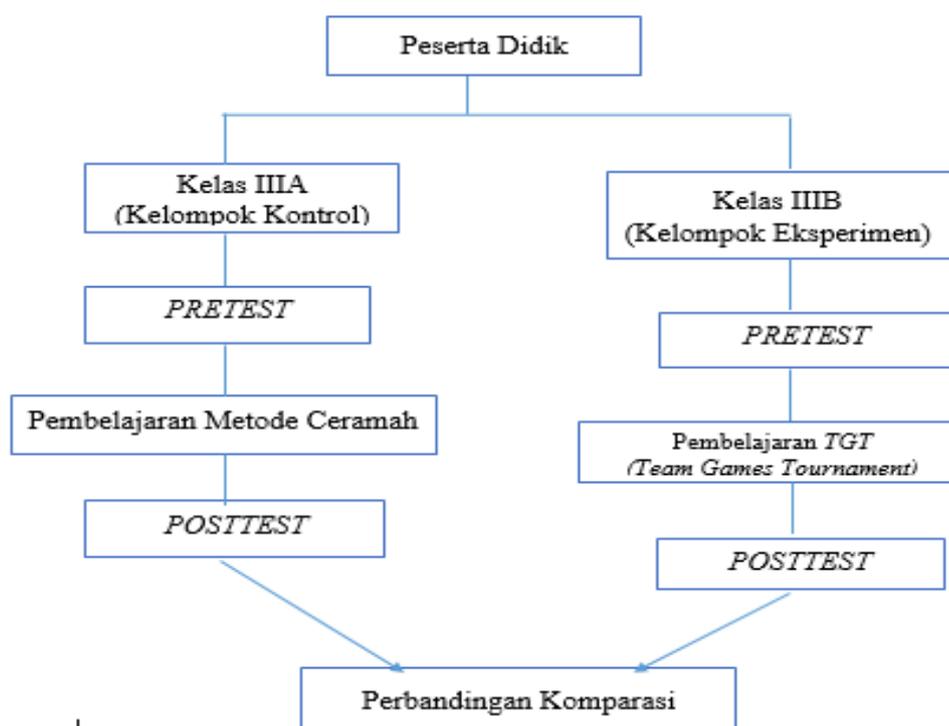
F. Kerangka pemikiran

Penelitian ini mengambil dua kelas dengan keterangan satu kelas sebagai kelas kontrol dan kelas satunya sebagai kelas eksperimen. Kelompok kontrol diterapkan dengan metode ceramah sedangkan kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran TGT dengan berbantu media *Puntadea* (Puzzle Montase Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia). Metode ceramah yaitu cara/strategi penyampaian materi oleh pendidik kepada peserta didik yang dilakukan didepan kelas dengan siswa sebagai pendengar dan pendidik yang menjelaskan pembelajaran materi didepan. Metode ceramah ini masih dianggap sebagai sumber belajar bagi siswa dan bukan sebagai fasilitator.

Pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dimana jumlah siswa yang ada di dalam kelas dibagi menjadi beberapa

kelompok untuk menyelesaikan pembelajaran. Pembelajaran ini mengarahkan ke diskusi atau kerja kelompok dari setiap peserta didik. Sehingga diharapkan dari peserta didik mampu untuk mengerjakan dan bertanggung jawab terhadap tugas yang akan dilaksanakan. di dalam pembelajaran ini guru bukan sebagai satu-satunya sumber belajar melainkan guru sebagai fasilitator peserta didik.

Sebelum dilaksanakan pembelajaran, peserta didik akan diberi *Pretest* untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, observer akan melakukan pembelajaran dengan kelas kontrol dan eksperimen dengan menggunakan metode yang telah ditetapkan dan yang terakhir observer akan memberikan soal berupa *Posttest* untuk mengetahui ada pengaruh atau tidak terhadap perlakuan yang diberikan. Kerangka pemikiran secara sistematis dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1 Kerangka Fikir

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang dinyatakan berdasarkan teori yang relevan belum berdasarkan fakta yang empiris yang didapatkan dari pengumpulan data-data (Sugiyono, 2013: 96).

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada perbedaan antara penggunaan metode pembelajaran ceramah dengan kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPA materi Cuaca dan Pengaruhnya bagi Manusia kelas III SD N Kalinggoro 3.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian Eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang menghubungkan fenomena sebab-akibat dengan menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian eksperimen, peneliti membagi objek atau subjek menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu kelompok yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol merupakan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design (Nonequivalent Kontrol Group Design)* yang melibatkan dua kelas dimana kelas tersebut dibagi menjadi kelas Eksperimen dan kelas kontrol (Arikunto, 1998: 87). Sebelum diberikan *treatment* 2 kelas yang akan dijadikan penelitian diberi soal berupa *Pretest* agar peneliti dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang akan disampaikan. Setelah itu, salah satu kelas diberi *treatment* dengan menggunakan pembelajaran TGT berbantu media *Puntadea* dan kelas satunya tidak diberi *treatment*. Dan yang terakhir, dari 2 kelas tersebut diberi soal berupa *Posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi

materi tentang cuaca dan pemanfaatannya bagi manusia. Desain penelitian eksperimen yang disajikan dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1
Desain Penelitian Eksperimen

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	K-1	X	K-2
Kontrol	K-1	-	K-2

Keterangan:

Eksperimen : Kelompok Eksperimen

Kontrol : Kelompok Kontrol

K-1 : Test awal sebelum diberi perlakuan (*Pretest*)

X : kelompok yang diberi perlakuan pembelajaran TGT berbantu media *Puntadea*

- : kelompok yang tidak diberi perlakuan

K-2 : Test akhir setelah diberi perlakuan (*Posttest*)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (Variabel Independen)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan dan timbulnya variabel dependen (Terikat) (Sugiyono, 2016:61). Dalam penelitian ini maka yang termasuk variable bebas/independen adalah Pembelajaran TGT Berbantu Media *Puntadea*.

2. Variabel Terikat (Variabel Dependen)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016:61). Dalam hal ini, maka yang menjadi variable terikat/variable dependen adalah Hasil Belajar IPA Materi Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Hasil belajar IPA

Hasil belajar IPA merupakan suatu proses pembelajaran yang dicapai dan diperoleh siswa karena adanya suatu usaha atau fikiran yang dapat dinyatakan dalam bentuk penguasaan pengetahuan, kecakapan dasar, dan perubahan tingkah laku secara individu untuk diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Model Pembelajaran TGT

Model Pembelajaran TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran yang dalam proses pelaksanaannya melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa melihat adanya suatu perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor di dalam kelompok dan mengandung unsur permainan.

3. Media *Puntadea* (Puzzle Montase Cuaca dan Pengaruhnya bagi Manusia)

Media *Puntadea* (Puzzle Montase Cuaca dan Pengaruhnya bagi Manusia) merupakan media yang terdiri dari puzzle dan montase yang terdiri dari kepingan gambar dan potongan gambar yang apabila dijadikan satu maka gambar tersebut akan membentuk makna dari media yang telah disediakan.

3. Prosedur Penelitian

Pesyaratan penelitian sebelum peneliti melaksanakan *Treatment*, peneliti harus mengurus administrasi terlebih dahulu (surat perijinan penelitian (Lampiran 1)) yang selanjutnya dalam pelaksanaan penelitian

terdiri dari tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Penelitian

- a. Persiapan Materi dan Rencana Pembelajaran

Persiapan materi penelitian adalah persiapan materi yang akan disampaikan oleh peneliti kepada peserta didik. Materi yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan yaitu Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia. Materi yang disusun disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang terkait dan disesuaikan dengan Kompetensi Dasar dan Indikator yang ingin dicapai pada RPP yang sudah dibuat oleh peneliti. Sumber belajar yang digunakan oleh peneliti adalah buku paket BSE Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas III dan buku LKS Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas III.

- b. Persiapan Alat, Sumber, Bahan dan model Penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kamera yang digunakan untuk dokumentasi saat pelaksanaan penelitian berlangsung. Sumber pembelajaran yang digunakan adalah buku paket BSE Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas III dan buku LKS Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas III SD. Bahan yang digunakan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dan penelitian ini menggunakan model pembelajaran TGT berbantu media *Puntadea*

untuk kelompok eksperimen sedangkan untuk kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

c. Persiapan Instrumen Penelitian

Instrumen yang disiapkan dalam penelitian ini adalah instrumen berupa lembar observasi untuk mengetahui dan mengumpulkan data dari yang peneliti butuhkan.

2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

a. Pengukuran awal terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD

Langkah awal yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data hasil belajar IPA siswa kelas III SD yaitu menggunakan lembar observasi berupa soal *Pretest*. Dalam pelaksanaannya peneliti memberikan lembar observasi kepada peserta didik untuk dikerjakan para peserta didik untuk mengetahui sudah sampai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang akan disampaikan (Cuaca dan Pengaruhnya bagi Manusia). Subyek yang akan melaksanakan tahap awal ini adalah siswa kelas III SD N Kalingoro 3 dengan kelas IIIA sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IIIB sebagai kelas kontrol.

b. Tindakan berupa penggunaan model pembelajaran *TGT* berbantu media *Puntadea*

Kelas yang diberikan tindakan ini adalah kelas IIIA yang berperan sebagai kelas eksperimen yang dalam pelaksanaan pembelajarannya diberi perlakuan dengan pemberian model

pembelajaran *TGT* berbantu media *Pundea* untuk mengetahui adanya suatu pengaruh dari tindakan tersebut. Sedangkan pada kelas kontrol atau kelas IIIB tidak diberi tindakan. Hanya saja, dalam pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan menggunakan model pembelajaran konvensional/ceramah.

c. Pengukuran Akhir tentang Hasil Belajar IPA Siswa kelas III SD

Pengukuran akhir dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan lembar observasi berupa *Posttest*. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui jumlah data khususnya hasil belajar IPA siswa kelas III SD setelah diberi tindakan atau perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *TGT* berbantu media *Pundea* dari peneliti.

3. Tahap Akhir

a. Analisis data

Analisis data dilakukan oleh peneliti setelah peneliti mengetahui hasil *Pretest* dan *Posttest*. Kemudian peneliti menganalisis menggunakan *uji t* dan *uji chi kuadrat*. Apabila data tersebut normal menggunakan *uji t* dan apabila data tersebut tidak normal menggunakan *uji chi kuadrat*.

b. Pengambilan Keputusan Pengambilan keputusan sama halnya dengan kesimpulan yang dilakukan apabila hasil analisis sudah diketahui.

c. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan sudah dapat dilakukan apabila sudah diketahui hasil analisis tersebut oleh peneliti terkait dengan ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran TGT Berbantu Media *Puntadea* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia Pada Siswa Kelas III SD N Kalinegoro 3.

4. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:117). Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa kelas III SD N Kalinegoro 3 yang berjumlah 46 siswa (IIIA dan IIIB).

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016:117). Berdasarkan populasi yang didapat, maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD N Kalinegoro 3 dengan kelas IIIA sebagai kelompok Eksperimen yang berjumlah 23 siswa dan kelas IIIB sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 23 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *teknik sampling jenuh (sensus)*. menurut (Sugiyono, 2015:124-125) *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Tujuan menggunakan sampel ini adalah untuk mengetahui kemampuan kognitif kedua kelas yang menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen (*Treatment*).

5. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SD N Kalinegoro 3 yang berlokasi di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti yaitu dengan pertimbangan hasil belajar IPA yang masih rendah pada kelas III SD N Kalinegoro 3.

2. Waktu Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah disepakati melalui pengajuan judul sampai penyusunan proposal. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester II Tahun ajaran 2018/2019.

6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian. Metode pengumpulan data ini menggunakan Tes untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi Cuaca dan Pengaruhnya bagi Manusia sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan Model pembelajaran TGT berbantu media *Puntadea* terhadap hasil belajar IPA SD kelas III. Tes akan diberikan pada sebelum dan sesudah penyampaian materi pembelajaran yang diberi perlakuan. Hasil belajar siswa akan digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh pembelajaran TGT berbantu media *Puntadea* terhadap hasil belajar IPA SD kelas III.

7. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis berupa tes soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi Cuaca dan Pengaruhnya bagi Manusia dalam ranah kognitif. Tingkatan yang akan diukur adalah pengetahuan, pemahaman, dan analisis. Kisi-kisi merupakan sebuah pedoman yang digunakan untuk membuat pertanyaan peneliti agar tidak keluar dari jalur yang diinginkan. Dalam hal ini, aspek yang digunakan dalam kisi-kisi tersebut adalah aspek kognitif yang mencakup pengetahuan, pemahaman, dan analisis dari peserta didik.

Tabel 2
Kisi-kisi soal

No	Indikator	Level				Poin Materi	Nomor Soal	Jumlah Soal
		C1	C2	C3	C4			
1	Mengidentifikasi kondisi cuaca	√				Cuaca	1,2,4,6,8,18,21,27,	8
2	Meramalkan keadaan cuaca yang akan terjadi berdasarkan keadaan langit		√			Kondisi Cuaca	3,9,11,12,13,14,28	7
3	Menggambarkan secara sederhana simbol yang bisa digunakan untuk menunjukkan kondisi cuaca			√		Simbol – simbol Kondisi Cuaca	7,10,19,22	4
4	Mengidentifikasi kehidupan manusia yang sesuai dengan keadaan cuaca sebelumnya	√				Kondisi Cuaca	5,15,16,20,25,26,29,30	8
5	Mendiskripsikan hubungan antara pakaian yang dikenakan dengan keadaan	√				Manfaat Cuaca	17,23,24	3

Tabel 3
Rencana Perlakuan Kelas Eksperimen

No	Pertemuan	Indikator	Materi	Media	Metode	Waktu
1	1			<i>Pretest</i>		
2	<i>Treatment 1</i>	6.1.1 Mengidentifikasi kondisi cuaca.	1. Cuaca 2. Kondisi cuaca		1. Tanya Jawab 2. Ceramah 3. Diskusi	
3	<i>Treatment 2</i>	6.1.2 Mengidentifikasi kehidupan manusia yang sesuai dengan keadaan cuaca tertentu.	1. Kondisi cuaca` 2. Pengaruh kondisi cuaca terhadap kegiatan manusia	Media <i>Puntadea</i>	1. Tanya Jawab 2. Ceramah 3. Picture and picture 4. Penugasan 5. Diskusi	2 x 35 Menit
4	<i>Treatment 3</i>	6.1.2 Mengidentifikasi kehidupan manusia yang sesuai dengan keadaan cuaca tertentu. 6.1.4 Menggambarkan secara sederhana simbol yang bisa digunakan untuk menunjukkan kondisi cuaca.	1. Kondisi cuaca 2. Pengaruh kondisi cuaca terhadap kegiatan manusia 3. Simbol-simbol kondisi cuaca	1. Media <i>Puntadea</i> 2. LKS	1. Tanya Jawab 2. Ceramah 3. Picture and picture 4. Penugasan 5. Resitasi 6. Diskusi	
5	5			<i>Posstest</i>		

Tabel 4
Rencana Perlakuan Kelas Kontrol

No	Pertemuan	Indikator	Materi	Media	Metode	Waktu
1	1			<i>Pretest</i>		
2	2	6.1.1 Mengidentifikasi kondisi cuaca.	1. Cuaca 2. Kondisi cuaca		1. Tanya Jawab 2. Ceramah 3. Diskusi	
3	3	6.1.2 Mengidentifikasi kehidupan manusia yang sesuai dengan keadaan cuaca tertentu.	1. Kondisi cuaca 2. Pengaruh kondisi cuaca terhadap kegiatan manusia		1. Ceramah 2. Diskusi	
4	4	6.1.2 Mengidentifikasi kehidupan manusia yang sesuai dengan keadaan cuaca tertentu. 6.1.4 Menggambarkan secara sederhana simbol yang bisa digunakan untuk menunjukkan kondisi cuaca.	1. Kondisi cuaca 2. Pengaruh kondisi cuaca terhadap kegiatan manusia 3. Simbol-simbol kondisi Cuaca		1. Tanya Jawab 2. Ceramah	2 x 35 Menit
5	5			<i>Posstest</i>		

8. Analisis Data

Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variable dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variable dari seluruh responden, menyajikan data tiap variable yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Penelitian ini menggunakan analisis data uji instrument yang meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda serta uji prasyarat data normalitas, uji homogenitas, uji ternormalisasi (*N-Gain*), uji hipotesis, sebagai pengujian awal dan prasyarat dalam pengujian berikutnya.

1. Uji Instrumen

Hasil uji Instrumen dapat dibaca pada Lampiran 16 dengan bentuk instrument yang digunakan untuk mengetahui pemahaman konsep tentang cuaca dan pengaruhnya bagi manusia yaitu berupa soal tes. Instrumen tes yang baik harus memenuhi validitas instrument, reliabilitas instrument, pengujian tingkat kesukaran, dan daya beda. Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan maka peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 23 *for Windows*.

a. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya. Pengukuran dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila menghasilkan data yang secara akurat memberikan gambaran mengenai variable yang diukur seperti yang dikehendaki oleh

tujuan pengukuran tersebut (Azwar, 2013: 9). Akurat dalam hal ini berarti tepat dan cermat sehingga apabila tes menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran maka dikatakan sebagai pengukuran yang memiliki validitas rendah. Menurut Sugiyono (2015:173) instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang sebenarnya diukur.

b. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menunjukkan tingkat validitas suatu instrumen. Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu untuk mengukur apa yang akan diukur (Arikunto 2013 : 167). Penggunaan uji validitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana kesesuaian hasil ukur instrumen dengan jumlah instrumen.

Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment* dari *Person* :

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n\sum x^2 - (\sum x)^2)(n\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

n : banyak siswa

X : skor butir soal

Y : skor total

Setelah diperoleh harga r_{xy} kemudian dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} produk moment dengan taraf $\alpha = 5\%$ jika nilai $r_{xy} > r_{tabel}$ maka soal dikatakan valid dan soal yang tidak valid jika $r_{xy} < r_{tabel}$.

c. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan sejauhmana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Uji reliabilitas dalam penelitian ini, sesuai pembahasan sebelumnya yaitu reliabilitas terhadap soal tes menggunakan program SPSS versi 23 for Windows. Pengujian validitas melalui teknik *Cronbach's Alpha*. Tinggi rendahnya reliabilitas ditunjukkan oleh koefisien reliabilitas. Adapun kriteria indeks reliabilitas dapat dilihat pada Tabel sebelumnya.

d. Uji Reliabilitas

Selanjutnya dari hasil uji coba dilakukan perhitungan reliabilitas instrument, dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yaitu sebagai berikut :

$$R_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_1^2}{s_{12}^2} \right)$$

Keterangan :

R_{11} : Reliabilitas Instrumen

K : Banyaknya butir pertanyaan yang valid

$\sum s_1^2$: Jumlah varians butir

S_1^2 : Varians total

Rumus varians yang digunakan :

$$\alpha^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Hasil perhitungan uji reliabilitas kemudian disamakan dengan nilai r_{tabel} , jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ maka instrumen reliabilitas tetapi jika $r_{11} < r_{\text{tabel}}$ maka instrumen tidak reliabel. Untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas instrumen digunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 5
Kriteria Indeks Koefisien Reliabilitas Instrumen

Interval	Kriteria
0,800-1,000	Sangat Tinggi
0,600-0,799	Tinggi
0,400-0,599	Cukup
0,200-0,399	Rendah
0,000-0,199	Sangat Rendah

2. Tingkat kesukaran soal

Menurut (Sudjana, 2011: 135) tingkat kesukaran soal adalah kriteria soal yang termasuk mudah, sedang, dan sukar. Kriteria indeks kesukaran soal dapat dilihat pada Tabel.

Tabel 6
Kriteria Indeks Kesusukaran Soal

Nilai I	Kriteria
0 – 0,30	Soal Kategori Sukar
0,31 – 0,70	Soal Kategori Sedang
0,71 – 1,00	Soal Kategori Mudah

3. Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk instrument hasil belajar. Daya pembeda adalah daya yang mampu membedakan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi dengan peserta tes yang berkemampuan rendah (Hariyanto, 2015: 139). Cara menghitung daya pembeda ditentukan dengan rumus menurut Arikunto (2013:228) sebagai berikut:

$$D = P_A - P_B$$

Dimana:

$$P_A = \frac{B_A}{J_A}$$

$$P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D : Indeks diskriminasi satu butir soal

P_A : Proporsi kelompok atas yang dapat menjawab dengan benar butir soal yang diolah

P_B : Proporsi kelompok bawah yang dapat menjawab dengan benar butir soal yang diolah

B_A : Banyaknya kelompok atas yang dapat menjawab dengan benar butir soal yang diolah

B_B : Banyaknya kelompok bawah yang dapat menjawab dengan benar butir

Soal

yang diolah

J_A : Jumlah kelompok atas

J_B : Jumlah kelompok bawah

Hasil perhitungan daya pembeda diinterpretasi berdasarkan klasifikasi yang tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 7
Kriteria Daya Pembeda

Nilai	Interpretasi
0,00 - 0,20	Buruk
0,21 - 0,40	Cukup
0,41 - 0,70	Baik
0,71 - 1,00	Baik Sekali
Bertanda Negatif	Buruk Sekali

4. Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas yang akan diuraikan dibawah ini:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas (Santoso, 2015:43) bertujuan untuk mengetahui distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal, yaitu distribusi data dengan bentuk lonceng (*bell shaped*). Data yang baik adalah data yang mempunyai pola seperti distribusi normal yaitu distribusi data yang lurus ataupun data yang tidak seimbang kesamping kanan maupun kiri. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *SPSS* versi 23 *for Windows*. Normal tidaknya data dapat dilihat pada nilai signifikannya yang lebih dari Alpha 5% (Sig < 0,005).

Intreprestasi hasil uji normalitas dengan melihat nilai Sig. Adapun intrepretasi dari uji normalitas adalah:

- 1) Jika nilai Sig lebih dari tingkat Alpha 5% ($\text{Sig} > 0,05$) dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai Sig kurang dari tingkat Alpha 5% ($\text{Sig} < 0,05$) dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki varians yang sama atau tidak. Penghitungan homogenitas varians dilakukan dengan uji statistik Test Homogeneity of Variances pada distribusi skor kelompok-kelompok yang bersangkutan. Data dilakukan homogeny apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05. Seluruh proses penghitungan dilakukan dengan bantuan *SPSS* versi 23 *for Windows*.

5. Analisis Akhir

a. Uji Ternormalisasi (*N-Gain*)

Gain adalah selisih antara nilai *Pretest* dan *Posttest* yang menunjukkan peningkatan penguasaan atau pemahaman siswa setelah pembelajaran dilakukan. Gain yang dinormalisasikan dengan *N-Gain* dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{skor Posttest} - \text{skor Pretest}}{\text{Akor maksimum} - \text{skor Pretest}}$$

Keterangan:

G : Gain yang dinormalisasi

Skor Maksimum : Skor maksimal (Ideal) dari *Pretest* dan *Posttest*.

Indeks gain yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria sesuai dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 8
Indeks Gain

Indeks Gain	Intrepretasi
$G < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq G \leq 0,70$	Sedang
$G > 0,70$	Tinggi

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan apabila uji prasyarat analisis telah dipenuhi. Apabila data normal dan homogeny pengujian dilakukan dengan uji *independent sample t-test*. Maka ketentuannya adalah:

- 1) Taraf signifikansi (α) = 0,05 atau 5 %
- 2) Kriteria yang digunakan dalam Uji-t adalah

Ho diterima apabila $\text{Sig} > 0,05$, atau $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$

Ho ditolak apabila $\text{Sig} < 0,05$ atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$

Rincian penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Ada perbedaan yang signifikan antara *pre-test* penguasaan materi Cuaca dan pengaruhnya bagi manusia kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara *pre-test* penguasaan konsep cuaca dan pengaruhnya bagi manusia kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Menurut Priyanto (2014: 118) perhitungan analisis dengan SPSS yang dilihat adalah nilai p (probabilitas) yang ditunjukkan oleh nilai sig. dengan aturan keputusan, jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima, jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak (Priyanto, 2014: 175). Namun apabila data hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi tidak normal, maka uji hipotesisnya menggunakan *U Mann Whitney Test (U test)*. Untuk pengujian hipotesis menggunakan *U Mann Whitney*, menu yang dipilih yaitu *Analyze–Nonparametrics Tests–2 Independent Samples*. Untuk mengetahui apakah H_0 diterima atau ditolak yaitu dengan melihat nilai pada kolom *Asymp. Sig. (2-tailed)*. Ketentuan dalam uji *U Mann Whitney* yaitu jika nilai U_{hitung} kurang dari nilai U_{tabel} atau nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak. Sebaliknya, jika nilai U_{hitung} lebih dari atau sama dengan nilai U_{tabel} atau nilai signifikansi lebih dari atau sama dengan 0,05, maka H_0 diterima (Sulistyo, 2010: 113).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

a. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan suatu proses pembelajaran yang dicapai dan diperoleh siswa karena adanya suatu usaha atau fikiran yang dapat dinyatakan dalam bentuk penguasaan pengetahuan, kecakapan dasar, dan perubahan tingkah laku secara individu.

b. Model Pembelajaran TGT

Model Pembelajaran TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran yang dalam proses pelaksanaannya melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa melihat adanya suatu perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor di dalam kelompok dan mengandung unsur permainan.

c. Media *Puntadea* (Puzzle Montase Cuaca dan Pengaruhnya bagi Manusia)

Media *Puntadea* (Puzzle Montase Cuaca dan Pengaruhnya bagi Manusia) merupakan media yang terdiri dari puzzle dan montase yang terdiri dari kepingan gambar dan potongan gambar yang apabila dijadikan satu maka gambar tersebut akan membentuk makna dari media yang telah disediakan.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian pada BAB IV, maka dapat disimpulkan bahwa “Ada perbedaan/pengaruh pembelajarn TGT berbantu media *Puntadea* (Puzzle Montase Cuaca dan Pengaruhnya bagi Manusia) terhadap hasil belajar IPA materi Cuaca dan Pengaruhnya bagi Manusia pada siswa kelas III SD N Kalinegoro 3”.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian, penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru

- a. Tidak semua materi Ilmu Pengetahuan Alam dapat diterapkan dengan metode ini, sehingga guru perlu mencari berbagai referensi metode pembelajaran yang tepat dan cocok untuk materi yang akan disampaikan.
- b. Diperlukan persiapan yang matang untuk menggunakan model pembelajaran TGT berbantu media *Puntadea* agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Peneliti Selanjutnya

Penggunaan model pembelajaran TGT dalam mata pelajaran IPA hendaknya dapat dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianika, N. 2018. *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Angkowo, R., & Kosasih, A. 2007. *Optimalisasi Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo
- Arifin, Z. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedure Penelitian*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA.
- Arsyad, A. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Djamarah., & Bahri, S. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djiwandono,S.E.W. 2012. *Psikologi pendidikan*. Jakarta : Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan,Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Eggen, P. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Indeks.
- Fauziah, R. 2016. “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournamnet) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh.” Skripsi (Tidak diterbitkan). STKIP.
- Geliz, N. 2018. *Materi Pendidikan Latihan Soal IPA Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia. Skripsi*.
- Herdiansyah, H. (2015). *WAWANCARA, OBSERVASI, DAN FOCUS GROUPS Sebagai Instrumen Penggalian Data Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Maryati, D., Atin, F., Tricahyani, E.Y. 2017. “*Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Melalui Kegiatan Montase*” *Jurnal Nasional PGPAUD 2017*. Hlm. 11.
- Priyono & Titik, S. 2008. *ILMU PENGETAHUAN ALAM*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
- Rahadi, Aristo. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning-Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, W. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKABARUPRESS.
- Sukmadinata, N,S. 2010. *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Remaja Rosda Karya.
- Sumantri, M,S. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Suprijono, A. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Predanamedia Group.
- Syamsidah. 2016. *Kiat Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Group Penerbit CV Budi Utama.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Group Penerbit CV Budi Utama.
- Wijayanti, Wiji. 2010. “Penerapan pembelajaran kooperatif model TGT (*team game tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Kauman 3 kecamatan kepanjen kidul kota Blitar Tahunn 2010.” Skripsi (Tidak diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Magelang