

auliyah

by Perpustakaan Umsida

Submission date: 02-Oct-2023 01:18PM (UTC+0700)

Submission ID: 2183047946

File name: Auliyah_Sari_188620600140_Artikel_NEW.docx (129.95K)

Word count: 2030

Character count: 13077



10

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA KOTAK

SOAL TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP

Auliyah Sari¹⁾, Enik Setiyawati²⁾

4

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
auliyah03@gmail.com

Abstrak : *Understanding of science material concepts is only obtained through explanations from teachers and one print media source, namely books. Apart from that, the learning activities carried out by students are just sitting, listening and taking notes on what the teacher says in class. Students do not respond when the teacher asks questions verbally. Therefore, the TGT learning model is applied, assisted by question box media. This learning model is very good to use because it involves students in analyzing the material in depth by working cooperatively. This research uses a quantitative descriptive approach with experimental research methods. This test uses the posttest scores of the experimental group and the posttest scores of the control group. By comparing the posttest scores of the experimental group and the posttest scores of the control group. The results of this research show that there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by question box media on understanding the concepts of science material. Proven by calculating the t test with SPSS 26. If the probability (Sig) <0.05 then H0 is rejected. From the output of the independent samples test, the Sig value is known. (2-tailed) is 0.000 <0.05, then it can be concluded that H0 is rejected and H1 is accepted.*

Keywords : *Learning model ; Concept Understanding; Science material*

Abstrak : Pemahaman konsep materi IPA hanya diperoleh melalui penjelasan dari guru dan satu sumber media cetak yaitu buku. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa hanya duduk, mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru di dalam kelas. Siswa tidak memberikan respon pada saat guru memberikan pertanyaan secara lisan. Maka dari itu diterapkan model pembelajaran TGT dibantu dengan media kotak soal. Model pembelajaran ini sangat baik digunakan karena melibatkan siswa dalam menganalisis materi secara mendalam dengan cara kerja kooperatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Pada uji ini menggunakan nilai posttest kelompok eksperimen dan nilai posttest kelompok kontrol. Dengan cara membandingkan nilai posttest kelompok eksperimen dan nilai posttest kelompok kontrol. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media kotak soal terhadap pemahaman konsep materi IPA. Dibuktikan dengan perhitungan uji t dengan SPSS 26. Jika probabilitas (Sig) < 0,05 maka H₀ ditolak. Dari *output independent samples test* diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 <0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima.

Kata Kunci : Model Pembelajaran ; Pemahaman Konsep ; Materi IPA

I. PENDAHULUAN

Generasi pandai dan berkepribadian mampu berhasil menempuh pendidikan yang dicapai melalui beranekaragam keterampilan, salah satu bidang yaitu ilmu pengetahuan alam (Agustini dkk., 2014). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pembelajaran menggunakan bahan dan prosedur otentik (Maharuli dan Zulherman, 2021). Penerapan pembelajaran pada bidang ilmu-ilmu dasar hendaknya tidak hanya ditekankan saja memahami konsep-konsep yang termasuk dalam produk ilmu pengetahuan, serta memperhatikan yaitu proses penemuan konsep.

Dapat dipahami materi ipa adalah materi yang sangat kompleks sehingga menyebabkan siswa terkadang merasa bosan. Pembelajaran yang dilakukan siswa adalah dengan duduk di kelas, mendengarkan guru, mencatat. ¹⁷ Cara untuk mengatasi permasalahan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk memberdayakan siswa untuk belajar. “Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna” (Septiawan, 2017).

Prinsip perkembangbiakan tumbuhan secara generative terkadang disalahartikan oleh siswa menjadi perkembangbiakan secara vegetatif. Perkembangan generatif dan perkembangbiakan vegetatif adalah dua cara perkembangbiakan yang sangat berbeda. Ada banyak siswa yang masih belum dapat memahami materi tersebut. Terdapat kesulitan dalam memahami proses perkembangbiakan. Kesulitan siswa memahami materi dikarenakan cara siswa menyimpulkan materi tersebut beragam. Sementara guru jarang memperhatikan cara belajar siswa. Guru hanya memakai buku paket untuk mendeskripsikan materi dengan beberapa gambar tumbuhan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas VI SD Widya Wiyata, pembelajaran yang dilakukan dengan minimnya keterlibatan siswa. Siswa hanya duduk, memahami, dan mencatat apa yang diucapkan guru didalam kelas. Ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa tidak dapat menjawab. Informasi yang diperoleh hanya dari penjelasan guru dan sumber yang dipublikasikan yaitu buku. Oleh karena itu model pembelajaran TGT yang digunakan dapat lebih fokus pada aktivitas siswa dibandingkan guru (Zulherman, 2018).

Model pembelajaran TGT merupakan paradigma pengajaran konstruktivis dengan fokus siswa pada pembelajaran siswa. Siswa diharapkan aktif mencari informasi dalam materi yang sedang dipelajari. Dengan model pembelajaran TGT ini siswa diharapkan aktif dalam mencari informasi dalam materi yang sedang dipelajari. Model pembelajaran TGT merupakan gaya belajar kolaboratif yang membagi siswa menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 siswa yang berbeda kemampuan, jenis kelamin, bahasa atau suku (Rusman, 2012).

¹⁴ Menurut Christian (2018) model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran yang berfokus pada siswa dengan kelebihan (1) siswa memiliki waktu untuk berinteraksi dengan siswa lainnya dan menyampaikan pemikirannya dengan lisan, (2) meningkatkan rasa percaya diri setiap siswa, dan perilaku ¹⁴ menganggu siswa lainnya berkurang. Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran ini memiliki kelemahan

yaitu, (1) ada beberapa siswa dalam kelompok memberikan umpan balik, (2) waktu yang sedikit, (3) kemungkinan terjadi kegaduhan jika tidak dikondisikan.

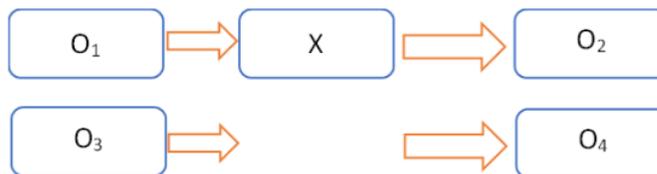
Berdasarkan penelitian Akhmad Khoiril Umam tahun 2021 tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Ular Tangga Misteri Terhadap Pemahaman Materi IPA” dapat disimpulkan bahwa terdapat efek dari kegiatan pembelajaran team’s games tournament berbantuan media ular tangga misteri pada pemahaman materi IPA peserta didik di kelas 5 sekolah dasar Suwangargo, kecamatan Salaman, kabupaten Magelang. Dapat diketahui ada peningkatan semenjak diberikan model pembelajaran TGT berbantuan media ular tangga misteri selama perlakuan. Meskipun terdapat penelitian yang menggunakan model TGT pada pembelajaran IPA, akan tetapi pada penelitian ini model pembelajaran TGT dengan menggunakan media kotak soal.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan pengaruh media soal terhadap pemahaman materi siswa kelas 6 SD Widya Wiyata. Sebelum memulai perlakuan, terlebih dahulu dimulai proses pelatihan untuk memahami kemampuan siswa. Setelah proses belajar, siswa diberikan posttest untuk mengukur pemahaman mereka setelah menerima perlakuan. Melihat rata-rata nilai pre-test dan post-test terlihat ada pengaruh terhadap pemahaman siswa.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian bersifat deskriptif kuantitatif, metode yang diaplikasikan yaitu eksperimen. Jenis metode penelitian eksperimen semu karena penelitian memiliki sistem kendali kelompok tetapi tidak mampu mengidentifikasi variabel eksternal (Kusumadewi, 2019).

Penelitian experiment yang dipilih adalah Quasi Experimental Design. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberikan perilaku khusus, yaitu menggunakan pembelajaran tematik dengan model pembelajaran teams games tournament. Sebaliknya kelompok kontrol tidak diberi perlakuan khusus atau pelatihan rutin apapun. Desain penelitian yang digunakan digambarkan berikut :



GAMBAR 1. Desain penelitian one group pre-test dan post-test

Keterangan :

O₁ : Pre-test Kelompok Eksperimen

O₂ : Post-test Kelompok eksperimen

O₃ : Pre-test Kelompok kontrol

O₄ : Post-test Kelompok kontrol

X : Model pembelajaran Teams Games Tournament dengan bantuan media kotak soal.

Penggunaan design penelitian ini dikarena penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua sesi pembelajaran. Di sesi pertama siswa diawali dengan *pre test* untuk mengetahui data awal tentang pemahaman konsep siswa, diakhir sesi siswa diberikan *post test* untuk mendapatkan data akhir setelah diberikan treatment.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini mengaplikasikan uji t komparatif dua sampel independent. Uji t yang membandingkan dua sampel independent. Penelitian ini menggunakan perbandingan dua sampel independent untuk mengetahui dampak model kompetisi tim terhadap pemahaman siswa. Pada uji ini menggunakan nilai posttest kelompok eksperimen dan nilai posttest kelompok kontrol. Dengan cara membandingkan nilai posttest eksperimen dan nilai posttest kontrol. Diperoleh nilai rata-rata posttes kelompok eksperimen 80.83 dan nilai posttest kelompok kontrol 62.17. Hal ini berarti secara diskriptif pemahaman siswa menggunakan model pembelajaran TGT lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Table 3.1

Hasil Analisis Uji t- kooperatif dua sampel independent

Group Statistic					
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pemahaman	Postest Kontrol	30	62.17	13.175	2.405
Konsep	Postest Ekperimen	30	80.83	9.105	1.662

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pemahaman Konsep	Equal variances assumed	5.307	.025	-6.384	58	.000	-18.667	2.924	-24.520	-12.814
	Equal variances not assumed			-6.384	51.555	.000	-18.667	2.924	-24.535	-12.798

Jika probabilitas (Sig.) < 0,05 maka H₀ ditolak. Model pembelajaran teams games tournament berbantuan media kotak soal terhadap pemahaman konsep materi ipa tidak berpengaruh terhadap pemahaman penelitian. Dari output independent sample test dilihat nilai sig. (2-tailed) sejumlah 0,000 < 0,05 disimpulkan H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dapat disimpulkan model pembelajaran teams games tournament berbantuan media kotak soal pada pemahaman konsep materi ipa berpengaruh positif terhadap pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian ada pengaruh pembelajaran yang bermakna dari kelas yang memperoleh perlakuan model teams games tournament yang didukung media kotak soal dengan kelas yang tidak memperoleh perlakuan model teams games tournament (TGT) berbantuan media kotak soal. Model pembelajaran TGT dengan menggunakan soal akan memiliki efek yang lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional.

Tujuan analisis ini untuk mengungkapkan pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media kotak soal terhadap pemahaman materi IPA siswa kelas 6 SD Widya Wiyata. Proses pembelajaran yang berlangsung awalnya dilakukan *pretest* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan. Hasil *pretest* siswa masih belum memahami dan masih terkadang kurang peryaya diri dengan jawaban yang sudah ada. Dalam akhir pembelajaran siswa dilakukan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa setelah mendapatkan perlakuan. Hasil *Posttest* siswa sudah mulai memahami dan percaya diri dengan jawaban yang sudah ada. Dilihat dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh terhadap pemahaman siswa.

Pengaruh pemahaman siswa dalam permainan kotak soal pada materi perkembangbiakan vegetatif dan generative menunjukkan siswa lebih mudah memahami konsep materi. Dalam proses pembelajaran siswa memiliki kapasitas untuk memahami atau mengembangkan pemahamannya secara mandiri melalui proses menganalisis dan menuliskan hasil temuannya. Dengan demikian terdapat perbedaan yang sangat signifikan terhadap pemahaman siswa dalam menyimpulkan materi ipa sebelum dan pada saat pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi mampu disimpulkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang didukung media kotak soal terhadap pemahaman konsep materi IPA. Dibuktikan dengan perhitungan uji t dengan SPSS 26. Jika probabilitas (Sig) < 0,05 maka H_0 ditolak. Dari *output independent samples test* dapat dilihat nilai sig. (2-tailed) sebanyak $0,000 < 0,05$, disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang sangat tinggi. Dalam pemahaman materi perkebangbiajkan vegetatif dan generatif pada siswa sebelum diberikan treatment dan sesudah diberikan treatment.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji, syukur kehadiran Allah segala nikmat dan Rahmat serta karunianya yang telah memberikan kekuatan, membekali ilmu kesehatan. Atas kerunianya serta keringanannya yang diberikan artikel ini dapat terselesaikan. Sholawat serta terlimpahkan kepada, Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan jalan kebenaran kepada kita.

Terima kasih ini untuk.

1. Orang tua tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan yang luar biasa.
2. Untuk sahabatku tersayang
3. Untuk diriku sendiri

VI. REFERENSI

- Aqib,Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD,SLB,TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran* . Bandung : Alfabeta .
- Kurniasih, Imas. 2020. *Bukan Guru Biasa* . Jakarta : Arta Pustaka.
- Kustandi., C., dan Sucipto. B. 2011. *Media Pembelajaran*. Penerbit. Ghalia Indonesia
- Man, Susanna, and Aceh Besar. 2017. 5 Lantanida *Journal Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar* .
- Mulyono, Abdurrahman. 2018. *Anak Berkesulitan Belajar* . Jakarta : Rineka Cipta.
- Padangsidimpuan Afridapane, Iain. 2017. "belajar dan pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang." *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 03(2).

- Purwantini, Juniari,⁷ Wyn Wiarta, I Kt Adnyana Putra, and Jurusan Pgsd. *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Tgt Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas v Sd No. 9 Jimbaran.*
- Robet, E Slavin. 2015. *Cooperrative Learning: Teori, Riset Dan Praktik.* Bandung: Nusa Media.
- Samatowa, U. 2018. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.* ed. Pt. Indeks. Jakarta.
- Sebagai, Disusun et al. ¹³ *Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal berorientasi pisa konten space and shape siswa sekolah menengah pertama.*
- Sihabudin.2014.*Strategi Pembelajaran.* Surabaya:UIN Sunan Ample Press.
- Sugiyono. 2011. ⁸ *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta : PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Swistoro Warimun Halaman, Eko, Eko Swistoro Warimun, and Jalan Raya Kandang Limun Bengkulu. 2012. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Fisika Pada Pembelajaran Topik Optika Pada Mahasiswa Pendidikan Fisika." *Jurnal Exacta* (2).
- Syah, Muhibbin. 2019. 53 *Journal of Chemical Information and Modeling Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru.*
- ⁹ Thobroni, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran : Teori dan Praktik.* Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif .* Jakarta : Kencana Prenada Media Group .
- Wulan Baktini, Liga, and Theresia Sri Rahayu. 2019. "Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia Volum 4 Nomor 1 Bulan Maret Tahun." : 24–28.
- Zulerman, ¹ Z., Iba, K., Paramita, A. A., Supransyah, S., & Aji, G. B. 2021. *The Influence of The Qustion Box Media Assisted Teams Games Tournament Model on Science Learning Outcomes at Elementary School. Sekolah Dasar : Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, 30(1), 88.*

auliyah

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.journal.iel-education.org Internet Source	3%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
3	repository.uin-malang.ac.id Internet Source	2%
4	www.researchgate.net Internet Source	2%
5	eprintslib.ummgl.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1%
7	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
8	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%
9	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	1%

10	repository.upi.edu Internet Source	1 %
11	eprints.umk.ac.id Internet Source	1 %
12	www.neliti.com Internet Source	1 %
13	eprints.ums.ac.id Internet Source	1 %
14	pt.scribd.com Internet Source	1 %
15	repository.fkip.unla.ac.id Internet Source	1 %
16	Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Student Paper	1 %
17	id.scribd.com Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On