

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBASIS
KARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR
IPA SD NEGERI 23 BANDA ACEH**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

**Meri Ulfa
1911080038**



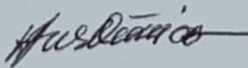
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2023**

LEMBARAN PERSETUJUAN
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF, TIPE TGT (TEAMS
GAMES TOURNAMENT) BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA SD NEGERI
SDN 23 BANDA ACEH**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

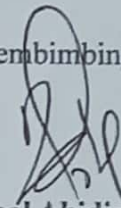
Banda Aceh, 24 Agustus 2023

Pembimbing I



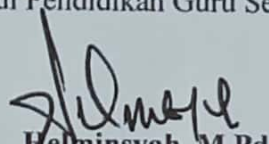
Dr. Drs. Musdiani, M.Pd
NIDN. 0031126364

Pembimbing II



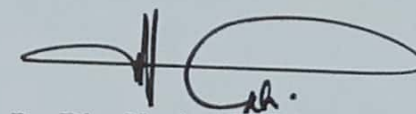
Zainal Abidin S. M.Pd
NIDN. 0114058503

Menyetujui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Helminsyah, M.Pd
NIDN. 1320108501

Mengetahui,
Plt Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Rita Novita, M.Pd
NIDN. 0101118701

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN LANDASAN TEORI	10
2.1 Pengertian model Pembelajaran	10
2.2 Model Pembelajaran Kooperatif	11
2.3 Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	17
2.4 Permainan Tradisional	21
2.5 Pembelajaran IPA	23
2.6 Hasil Belajar	24
2.7 Benda-benda di Sekita Kita (IPA Kelas 5 Tema 9)	27
2.8 Hasil Penelitian yang Relevan	28
2.9 Kerangka Berfikir	30
2.9.1 Hipotesis	32
BAB III METODELOGI PENELITIAN	33
3.1 Pendekatan Penelitian	33
3.2 Populasi dan Sampel	34
3.3 Variabel Penelitian	35

3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data	35
3.6 Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL, PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Pelaksanaan Penelitian	41
4.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian	41
4.2.1 Analisi Data Siswa	41
4.3 Uji Normalitas Data	42
4.3.1 Analisi Uji Normalitas Data Pre-test	42
4.3.2 Analisi Uji Normalitas Data Pos-test	46
4.3.3 Uji Hipotesis	49
4.3.4 Uji N-Gain	52
4.4 Pembahasan	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan adalah suatu proses membimbing siswa menuju pada tahap kedewasaan, dengan melalui program pendidikan sekolah maupun pendidikan luar sekolah, yang termasuk di dalamnya pendidikan dalam keluarga serta lingkungan masyarakat (Korayanti, 2013:1). Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi masyarakat. Setiap masyarakat mempunyai cita-cita tersendiri. Salah satu cara untuk menggapai cita-cita adalah dengan belajar. Belajar merupakan suatu kegiatan dimana para siswa memperoleh pengetahuan, baik dalam bentuk teori maupun praktek. Pendidikan merupakan media yang memiliki peranan penting untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya, melalui pendidikan akan terjadi proses pemberdayaan manusia menjadi sumber daya yang berkualitas. Pendidikan juga berfungsi sebagai sarana mencapai semua yang di cita-citakan oleh seseorang dalam kehidupannya. Penyelenggaraan pendidikan tidak dapat dilepaskan dari tujuan pendidikan yang hendak dicapainya (Depdiknas, 2003). Oleh karena itu, proses pendidikan yang berkesinambungan dan dilakukan secara *continue* akan menghasilkan sebuah pola pikir serta pendalaman akademik yang akan tertanam pada siswa. Proses pendidikan yang tertanam dan tersalur kepada siswa hendaknya mengena dan dapat merubah watak serta pola pikir siswa, tidak hanya penambahan kuantitas materi akademik akan tetapi juga adanya perubahan moral pada siswa, serta perubahan tingkah laku setelah mengikuti proses pembelajaran (Wahyudin, 2007 : 81)

Di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan peserta didik untuk memimpin perkembangan potensi jasmani dan rohaninya ke arah kesempurnaannya. Belajar merupakan kata yang tidak asing lagi dalam kehidupan manusia. Istilah belajar tidak terlepas dari proses pendidikan, bahkan masyarakat memahami belajar adalah sebagai suatu properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugastugas sekolah. Menurut (Telaumbanua, M., Harefa, 2020) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan kepribadian”. Artinya, dalam setiap kegiatan belajar ada proses perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepribadian seseorang ke arah yang lebih baik. Selanjutnya, belajar pada hakikatnya merupakan proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Harefa & Laia, 2021).

Menurut kebudayaan Indonesia, Aceh merupakan salah satu provinsi budaya yang cukup tinggi di Indonesia. Aceh juga memiliki berbagai koleksi budaya seperti rumah adat Aceh, tarian tradisional, pahlawan Aceh, alat musik tradisional dan permainan tradisional. (Saputra, 2019). Permainan tradisional dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan membantu

merangsang kreativitasnya, karena permainan tradisional dapat dibuat langsung oleh anak dengan menggunakan alat-alat sederhana yang mudah didapatkan di lingkungan yang berbeda, sedangkan permainan moderen yang ada dapat langsung dibuat bermain tanpa pikir panjang dan kreativitas anak (Reshi Yufitsa, 2017).

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sangat perlu diajarkan di sekolah sehingga para peserta didik memiliki bekal dasar tersebut (Fau, 2020). Untuk menjaga agar ilmu Ilmu Pengetahuan Alam dapat terus berkembang maka generasi penerus hendaknya disiapkan untuk mampu memahami konsep dasar Ilmu Pengetahuan Alam dan memiliki kemampuan berpikir yang cerdas dan kreatif (Fau, Amaano, 2020). Karena alasan ini maka pola pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam yang dilakukan harus dapat menciptakan manusia-manusia yang berkompeten untuk mampu meneruskan perkembangan di era modern ini. Menurut (Harefa et al., 2021) mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah “berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan-hubungannya yang diatur menurut urutan logis”. Hal ini berarti bahwa Ilmu Pengetahuan Alam berkenaan dengan konsep-konsep abstrak. Karena itu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam seyogyanya juga tidak disamakan begitu saja dengan ilmu yang lain. Pada sekolah dasar terdapat banyak pelajaran ilmu pengetahuan salah satu ilmu pengetahuannya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), ilmu pengetahuan alam merupakan suatu pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup serta alam sekitar beserta isi yang terkandung di dalamnya (Egok & Hajani, 2018). Diperkuat dengan ungkapan dari (Hakim &

Syofyan, 2017) yang menyatakan bahwa Pelajaran IPA ialah ilmu yang mempelajari mengenai fenomena atau peristiwa alam yang terjadi di alam semesta ini. Pelajaran IPA saat SD perlu untuk diminati dan dipelajari dengan baik karena akan berpengaruh pada pelajaran IPA selanjutnya. Sejalan dengan (Widiana, 2016) bahwa pelajaran IPA di SD memegang peran penting dalam pembelajaran IPA di jenjang selanjutnya sebab pengetahuan awal peserta didik sangat berpengaruh pada minat belajar peserta didik. Dengan kata lain jika minat belajar IPA peserta didik pada saat di SD rendah kemungkinan untuk jenjang sekolah yang lebih tinggi hal tersebut juga akan terjadi lagi.

Mengingat pentingnya pembelajaran IPA di SD guru dituntut untuk bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya keaktifan dan keterlibatan peserta didik dapat menimbulkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA, sehingga memungkinkan terjadinya keberhasilan dalam proses pembelajaran yang diinginkan. (Astuti & Kristin, 2017) yang mengatakan bahwa berhasil tidaknya suatu pembelajaran disekolah bergantung pada keterlibatan peserta didik dan penggunaan model pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Ruseffendi dalam (Susanto, 2013) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu: (1) kecerdasan anak, (2) kesiapan anak, (3) bakat anak, (4) kemauan belajar, (5) minat, (6) model dalam penyajian materi, (7) sikap guru, (8) suasana belajar. Selanjutnya menurut Slameto dalam Raresiket al., 2016)

mengungkapkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor psikologi dan faktor sekolah seperti metode pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan sebuah proses sistematis dan teratur yang dilakukan oleh guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Dapat juga diartikan sebagai sebuah strategi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Metode pembelajaran sangat dibutuhkan dalam sekolah, khususnya bagi pembelajaran di dalam kelas. Trianto (2010), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Pupuh dan Sobry S (2010) berpendapat makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar guru diuntut untuk bisa memberikan metode atau model-model pembelajaran yang meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas. Suprihatin (2015:81), mengatakan bahwa guru yang kreatif dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar akan mengugah semangat belajar siswa sehingga peserta didik terdorong untuk melakukan suatu kegiatan pembelajaran.

Pada saat ini kebanyakan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang lama yaitu masih menggunakan metode pembelajaran KTSP yang menekankan pada metode ceramah. Pengajaran guru yang menggunakan sistem pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah akan membuat siswa merasa bosan. Seperti yang diungkapkan oleh Hamdayama (2016:99), bahwa

guru yang menggunakan metode ceramah, kebanyakan tidak memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan metode ceramah, sehingga siswa menjadi bosan. Pembelajaran konvensional tersebut adalah salah satu faktor yang umum dalam rendahnya motivasi siswa. Dengan melakukan inovasi dalam pembelajaran, dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas.

Kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah akan membuat hasil belajar siswa menurun karena minimnya aktivitas yang dilakukan siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 23 Banda Aceh, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam hasil pembelajaran belum sesuai dengan yang di harapkan. Dari hasil wawancara guru di sekolah tersebut peneliti melihat ada suatu permasalahan yang terjadi pada siswa kelas V pada hasil pembelajaran IPA, Diketahui dari 32 peserta didik 59,3 % yang sudah tuntas dan terdapat 40.6 % yang belum tuntas atau mencapai KKM.

Data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di kelas V SDN 23 Banda Aceh, belum berhasil karena hasil belajar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sehingga peneliti memerlukan metode yang dapat meningkat hasil belajar IPA. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan solusi atas permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Hal ini didukung oleh pendapat Faizah (Syukur,dkk, 2014:311), untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat menggunakan model pembelajaran TGT karena TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang efektif. Selaras dengan pendapat Slavin (Syukur, dkk, 2014:311),

bahwa model pembelajaran TGT akan membuat peserta didik menikmati suasana permainan dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa masalah yang terdapat di kelas V SDN 23 Banda Aceh Yaitu: Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian untuk melakukan perbaikan terhadap hasil pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif, Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar IPA SD Negeri SDN 23 Banda Aceh”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Pembelajaran lebih banyak berpusat ke guru dibandingkan peserta didik
2. Model pembelajaran yang kurang bervariasi
3. Hasil belajar yang belum maksimal

1.3. Batasan Masalah

Karena luasnya cakupan masalah yang muncul, maka diperlukan pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Model yang digunakan dalam pembelajaran adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)
2. Permainan kearifan lokal yang digunakan adalah permainan Domikena
3. Materi pelajaran IPA adalah materi zat tunggal dan campuran (tema 9)

4. Kelas yang akan diteliti yaitu kelas V

1.4 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang diteliti pada penelitian ini adalah “ Adakah Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif, Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Zat Tunggal dan Campuran”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar IPA kelas V SD 23 Banda Aceh

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

- a. Meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi materi zat tunggal dan campuran
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA
- c. Menambah minat peserta didik untuk mengetahui permainan tradisional

2. Bagi Guru

- a. Guru menambah pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis kearifan lokal sehingga dapat digunakan sebagai bahan mengajar dan menambah variasi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik
- b. Guru dapat memilih model pembelajaran yang efektif

3. Bagi peneliti

- a. Untuk memenuhi tugas akhir kuliah dan memberikan wawasan baru bagi pengembangan ilmu pendidikan.
- b. Peneliti mendapat pengalaman baru mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPA zat tunggal dan campuran