

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA
DI KELAS IV MIN 11 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

RUJA WATI

NIM: 201325119

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2017 M/1439 H**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA
DI KELAS IV MIN 11 BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh :

**RUJA WATI
NIM. 201325119
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



**Mawardi, M. Pd
Nip. 196905141994021001**

Pembimbing II,



**Wati Oviana, M. Pd
Nip. 198110182007102003**

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN (FTK)
DARUSSALAM - BANDA ACEH
Jl. Duta Ulu, Banda Aceh, Aceh 95115

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA
DI KELAS IV MIN 11 BANDA ACEH**

SKRIPSI

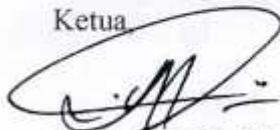
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Senin, 04 Desember 2017
16 Rabi'ul Awwal 1439 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua



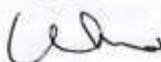
Mawardi, M. Pd
NIP. 196905141994021001

Sekretaris,



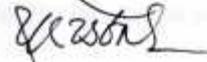
Sri Mutia, M. Pd

Penguji I,



Wati Oviana, M. Pd
NIP. 198110182007102003

Penguji II,



Misbahul Jannah, M. Pd, Ph. D
NIP. 198203042005012004

Mengetahui,

↳ Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry ↳
Darussalam Banda Aceh




Dr. Mujiburrahman, M. Ag
NIP. 197109082001121001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
DARUSSALAM - BANDA ACEH
Telp: (0651) 7551423, Faks: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ruja wati
Nim : 201325119
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi Di Kelas IV MIN 11 Banda Aceh.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasikan dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 04 Desember 2017

Yang Menyatakan



Ruja wati

NIM. 201325119

ABSTRAK

Nama : Ruja Wati
Nim : 201325119
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV MIN 11 Banda Aceh
Tanggal sidang : 04 Desember 2017
Tebal Sripsi : 110 Halaman
Pembimbing I : Mawardi, M. Pd
Pembimbing II : Wati Oviana, M. Pd
Kata kunci : Model Team Game Tournament (TGT), Media Audio Visual, Kemampuan Berfikir Kritis Siswa

Proses belajar mengajar di sekolah terutama di kelas IV menggunakan media audio visual dengan pembelajaran konvensional. Adapun siswa sangat antusias dalam belajar, namun kurang menantang siswa dalam berfikir kritis. Meskipun demikian, pembelajaran yang menggunakan media audio visual belum pernah dikombinasikan dengan model pembelajaran. (1) Bagaimanakah efektivitas penggunaan model pembelajaran *kooperatif tipe Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada Tema 2 selalu berhemat energi di kelas IV MIN 11 Banda Aceh. (2) Bagaimanakah respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual pada Tema 2 selalu berhemat energi di kelas IV MIN 11 Banda Aceh. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain pre-test post-test control group design. Data dikumpulkan dengan menggunakan (1) lembar tes dan (2) lembar angket. Kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan uji-t dan pedoman penskoran. Hasil penelitian menunjukkan (1) $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 2,63$ dan $t_{0,95} = 1,66$, Sehingga H_a terima hipotesis yang disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *team game tournamen* (TGT) dengan media audio visual terdapat perbedaan kemampuan berfikir kritis siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. (2) Hasil analisis data respon siswa dilihat berdasarkan persentase yang diperoleh yaitu hampir seluruh siswa sangat tertarik dengan model dan media yang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *team game tournamen* (TGT) dengan media audio visual sangat berpengaruh pada keterampilan berfikir kritis siswa sehingga dengan menggunakan model dan media tersebut proses pembelajaran lebih efektif.

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufik dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam mari kita sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan pengajaran yang suci kepada umatnya sehingga seluruh umat manusia merasakan hangatnya pancaran sinar Ilahi Rabbi yang dibawakan oleh Beliau. Adapun judul skripsi ini: **“Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV MIN 11 Banda Aceh”**.

Skripsi ini merupakan tugas akhir penulis untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana pendidikan, pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Mawardi, S.Ag., M. Pd selaku dosen pembimbing I dan Ibu Wati Oviana, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik
2. Bapak Dr. Mujiburrahman, M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
3. Bapak Dr. Azhar, M. Pd sebagai Ketua Prodi dan Bapak Irwandi, M. A. sebagai Sekretaris Prodi serta seluruh staf Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang selalu membantu kelancaran administrasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

4. Seluruh Bapak/Ibu pustakawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis selama ini dalam mencari referensi sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
5. Ibu Ainal Mardhiah, S. Pd. I selaku guru kelas MIN 11 Banda Aceh, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di kelas IV MIN 11 Banda Aceh.
6. Terima kasih juga kepada teman-teman (Ade Siska Roslia, Kakak Desi Erliza, Nurhidayati, Nanda Mutia, Rasmida Nisa Hartini S.Pd, Suryati S.Pd), teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah '13 khususnya unit 3 dan teristimewa juga kepada Trian Dono Putra SH, atas segala pengorbanan dan do'a mereka yang merupakan motivasi terkuat dalam penyelesaian skripsi ini.

Ucapan terima kasih yang sangat teristimewa kepada kedua orangtua tercinta Rabinsyah dan Idar wati, serta seluruh keluarga karena berkat pengorbanan dan dukungan, dorongan dan kasih sayang serta doa kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, penulis sadar akan segala kelemahan dan kekurangan, karena kesempurnaan itu hanyalah milik Allah SWT semata. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari pembaca agar skripsi ini mengalami perubahan kearah yang lebih baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian. Amin YaRabbal'amin..

Banda Aceh, 04 Desember 2017

(Ruja Wati)
NIM. 201325119

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Hipotesis penelitian.....	6
F. Definisi Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	11
A. Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	11
1. Pengertian Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	11
2. Komponen-Komponen Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT).....	12
3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	14
4. Kelebihan dan Kekurang Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT).....	18
B. Media Audio Visual	19
1. Pengertian Media Audio Visual	19
2. Macam-Macam Media Audio Visual.....	19
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual	20
C. Kemampuan Berfikir Kritis.....	21
1. Pengertian Kemampuan Berfikir Kritis	21
2. Karakteristik Kemampuan Berfikir Kritis.....	22
3. Indikator berfikir kritis.....	24
4. Cara Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis.....	24
D. Penggunaan Model <i>Team Game Tournament</i> (TGT) dengan Media	

Audio Visual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi	25
1. Macam-Macam Sumber Energi	27
2. Manfaat Sumber Energi	27
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Rancangan Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel	34
D. Teknik Pengumpulan Data	34
E. Instrument Penelitian	36
F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Deskripsi Hasil Penelitian	49
B. Analisis Data	50
1. Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Siswa	50
2. Uji Normalitas Data	57
3. Uji Homogenitas Varians	57
4. Pengujian hipotesis	62
5. Analisis Data Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa	66
C. Pembahasan Hasil Penelitian	68
1. Penggunaan Model Team Game Tournamen (TGT) Dengan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Subtema Macam-Macam Sumber Energi Kelas IV MIN 11 Banda Aceh	68
2. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Model Team Game Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Pada Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV MIN 11 Banda Aceh.....	71
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN LAMPIRAN.....	77
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel	hal
Tabel 2.1 : Kriteria Penghargaan Kelompok.....	14
Tabel 2.2 : Langkah-Langkah Dan Aktivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tour Namen (TGT) Menurut Slavin	15
Tabel 2.3 : Langkah-Langkah Dan Aktivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tour Namen (TGT) Menurut Trianto	16
Tabel 3.1 : Pre-Test-Post Test Control Group Design.....	33
Tabel 3.2 : Kriteria Validitas Instrumen Tes.....	38
Tabel 3.3 : Kriteria Reabilitas	40
Tabel 3.4 : Daya Beda Item.....	42
Tabel 3.5 : Indeks Kesukaran.....	43
Tabel 4.1 : Jadwal Kegiatan Penelitian	49
Tabel 4.2 : Perbandingan Hasil Pretest Dan Posttes Kelas Eksperimen Dan Kontrol.....	51
Tabel 4.3 : Daftar distribusi frekuensi nilai <i>pre-test</i> kelas eksperimen.....	53
Tabel 4.4 : Daftar distribusi frekuensi nilai <i>post-test</i> kelas eksperimen ...	55
Tabel 4.5 : Hasil Uji Normalitas	57
Tabel 4.6 : Hasil Uji Homogenitas Varians	58
Tabel 4.7 : Daftar distribusi frekuensi nilai <i>post-test</i> kelas eksperimen ...	59
Tabel 4.8 : Daftar distribusi frekuensi nilai <i>post-test</i> kelas kontrol	61
Tabel 4.9 : Hasil Analisis Data Uji t Kelas Eksperimen Dan Kontrol	65
Tabel 4.10 : Hasil angket respon siswa.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	hal
Gambar 2.1 : Matahari/solar	27
Gambar 2.2 : Angin.....	28
Gambar 2.3 : Air	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	hal
Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar- Raniry	77
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Dari Dekan Fakultas Tarbiyah	78
Lampiran 3 : Surat Rekomendasi Melakukan Penelitian Dari Kementerian Agama Kota Banda Aceh	79
Lampiran 4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah MIN 11 Banda Aceh	80
Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	81
Lampiran 6 : Lembar Kerja Siswa (LKS)	88
Lampiran 7 : Kisi-kisi soal	90
Lampiran 8 : Soal <i>Pretest</i>	96
Lampiran 9 : Soal <i>Posttest</i>	98
Lampiran 10 : Uji Normalitas dan Homogenitas <i>pretest</i> kelas Eksperimen dan Kontrol	100
Lampiran 11 : Kisi-kisi angket.....	102
Lampiran 12 : Angket Respon Siswa.....	103
Lampiran 13 : Tabel distribusi t.....	105
Lampiran 14 : Foto Penelitian	106
Lampiran 15 : Daftar Riwayat Hidup.....	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang berupaya membelajarkan siswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik siswa, karakteristik bidang studi serta berbagai strategi pembelajaran, baik penyampaian, pengelolaan, maupun pengorganisasian pembelajaran.¹ Sasaran utama ilmu pembelajaran adalah mengembangkan strategi pembelajaran yang optimal untuk mendorong dan memudahkan belajar siswa. Adapun belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.

Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku kecakapan, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar.² Oleh karena itu perlu adanya yang mengajar yaitu guru sebagai perantara ilmu untuk dapat merubah sikap dan tingkah laku tersebut.

Model dan media pembelajaran juga merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam menentukan atau mendukung proses belajar mengajar. Adapun model merupakan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar

¹ Hamzah, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 1

² Trianto, *Mendesai Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, (Jakarta: Kencana,2009), h. 9

untuk mencapai tujuan belajar.³ Dari awal sampai akhir. Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan informasi, alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan kepada audien. Terdapat beberapa model yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT).

Adapun model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang kooperatif. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota- anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) ini dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran.⁴ Model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) ini memiliki keunggulan yaitu siswa dapat bermain, tetapi tetap dalam ruang lingkup materi yang dipelajari pada saat itu.

Model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) mengacu pada metode pengajaran dan siswa dapat belajar bersama kelompok kecil yang beanggotakan 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin yang berbeda. Setelah guru menyajikan materi, siswa bekerja dalam kelompok kecil tersebut, kemudian memberikan *game tournament* dan penghargaan kelompok.⁵

³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 44

⁴ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 83.

⁵ Rusman, *Model Model Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 224.

Penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media audio visual.

Adapun media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar seperti komputer, tv, dan sebagainya. Adapun keunggulan media audio visual ini salah satunya adalah dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran karena anak-anak biasanya lebih senang dengan hal-hal yang menarik. Dan siswa juga dapat memperoleh informasi dengan cepat.

Beberapa jenis alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio visual adalah: televisi, video-VCD, *sound slide* dan film. Dalam penelitian ini media audio visual yang digunakan oleh peneliti adalah video. Video merupakan salah satu media audio visual yang sudah banyak dikembangkan untuk keperluan pengajaran. Sebagai media audio visual, video dapat menampilkan suara, gambar dan gerak sekaligus. Sehingga media ini efektif untuk menyampaikan berbagai topik materi pelajaran yang sulit disampaikan melalui informasi verbal.⁶

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MIN 11 Banda Aceh khususnya pada kelas IV bahwasannya proses belajar mengajar di sekolah tersebut terutama di kelas IV sudah menggunakan media audio visual dan pembelajaran konvensional. Adapun dengan pembelajaran konvensional dan media audio visual

⁶ Riduan Saberan “ Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 07 No. 02: 1-19 Desember 2012, ISSN: 0216-7433.h. 22

tersebut, siswa sangat antusias dalam belajar, namun kurang menantang siswa dalam berfikir kritis. Meskipun demikian, pembelajaran yang menggunakan media audio visual belum pernah dikombinasikan dengan model pembelajaran yang inovatif begitu juga dengan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) sehingga nantinya akan membuat siswa lebih berfikir kritis dalam proses belajar mengajar

Penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual sudah pernah dilakukan oleh Aris Susanto pada tahun 2013 di Semarang. Aris Susanto menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual mampu meningkatkan kegiatan belajar mengajar berupa keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar dan kemampuan berfikir kritis siswa.⁷

Berdasarkan latar belakang masalah yang terpapar diatas maka peneliti ingin mengkombinasikan antara model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual, untuk mengetahui perbedaan antara keduanya, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul yaitu: **“Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV MIN 11 Banda Aceh”**.

⁷ Aris Susanto, “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKN Melalui Model Kooperatif Tipe TGT Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas III SDN Mangka Kulon, *Jurnal Pendidikan*, Volume 5;1 (Semarang: 2013), h. 49

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah efektivitas penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada Tema 2 selalu berhemat energi di kelas IV MIN 11 Banda Aceh?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual pada tema 2 selalu berhemat energi di kelas IV MIN 11 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada Tema 2 selalu berhemat energi di kelas IV MIN 11 Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual pada tema 2 selalu berhemat energi di kelas IV MIN 11 Banda Aceh

D. Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi siswa. Siswa lebih aktif, senang dan dapat berfikir kritis dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)* pada Tema 2 selalu berhemat energi sekaligus dengan menggunakan media audio visual.
2. Manfaat bagi guru. Dapat dijadikan sebagai masukan bagi guru untuk memperbaiki proses belajar mengajarnya pada Tema 2 selalu berhemat energi.
3. Manfaat bagi sekolah. Dapat menjadi pedoman bagi sekolah agar sekolah menjadi lebih baik lagi dalam hal pendidikan.
4. Manfaat bagi peneliti. Dapat menambah wawasan peneliti tentang model dan media yang digunakan dalam pembelajaran.

E. Hipotesis Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto “hipotesis dalam suatu penelitian adalah bagian dari suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.”⁸ Dalam penelitian ini yang menjadi hipotesis adalah kemampuan berfikir kritis siswa pada Tema 2 selalu berhemat energi menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)* dengan media audio visual di kelas IV MIN 11 Banda Aceh.

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), h. 63

Adapun yang menjadi hipotesis alternative (H_a) dan hipotesis nol (H_0) dalam penelitian ini adalah :

H_a : Terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol

H_0 : Tidak terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol

F. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dalam pemakaian istilah yang terdapat dalam proposal ini, maka penulis perlu memberikan penjelasan terhadap istilah yang terdapat di skripsi ini diantaranya :

1. Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT)

Merupakan salah satu model yang melibatkan aktifitas siswa dan pembentukan tim permainan, turnamen dan penghargaan tim.⁹ Gagasan utama dibalik model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) adalah untuk memotivasi para siswa untuk mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang disajikan oleh guru. Jika para siswa menginginkan agar kelompok mereka memperoleh penghargaan, mereka harus membantu teman sekelompoknya mempelajari materi yang diberikan. Mereka harus

⁹ Tukiran Tanireja, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 67.

mendorong teman meraka untuk melakukan yang terbaik dan menyatakan suatu norma bahwa belajar itu merupakan suatu yang penting, berharga, dan menyenangkan.

Adapun yang peneliti maksud model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) disini adalah salah satu tipe pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, Selanjutnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok sudah menguasai pelajaran, maka siswa akan diberikan permainan akademik. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen, kemudian skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan dicatat. Skor digunakan untuk memberikan penghargaan.¹⁰ Komponen utama dalam pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT), yaitu sebagai berikut:

- a. Penyajian Kelas. Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya, dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin guru.
- b. Kelompok (*tim*). Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai enam siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari presensi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik.

¹⁰ Winastwan Gora dan Sunto, *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK* (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2000), h. 61

- c. Permainan. (*Game*) terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.
- d. *Tournament* dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap sub tema setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.
- e. *Team recognize* (penghargaan kelompok). Penghargaan diberikan kepada kelompok yang memperoleh rata-rata skor tertinggi dari kegiatan *game* pada meja turnamen. Penghargaan yang diberikan bisa berupa hadiah atau sertifikat.

2. Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah suatu media merujuk pada media pembelajaran yang visual (pemandangan/gambar/dilihat) dan audio (suara/didengar).¹¹ Jadi media audio visual merupakan suatu alat yang terdapat gambar dan suara yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar, disini dimaksudkan adalah media seperti komputer/laptop yang dapat memutar video dalam proses pembelajaran.

3. Kemampuan Berfikir Kritis

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 141

Kemampuan berfikir kritis adalah kesanggupan, kecakapan untuk melibatkan pengetahuan sebelumnya.¹² Jadi kemampuan berfikir kritis yang peneliti maksud disini merupakan suatu usaha yang di lakukan oleh otak seseorang untuk berfikir lebih cepat tepat dan dapat diterima oleh orang lain tentang ilmu pengetahuan sebelumnya. Adapun langkah-langkah kemampuan berfikir kritis yang digunakan dalam penelitian ini menurut hake yaitu: (1) Pengenalan Masalah (*Defining and Clarifying Problem*), (2) Menilai Informasi (*Judging Informations*), (3) Memecahkan masalah atau menarik kesimpulan (*Solving Problems/Drawing Conclusion*)¹³

¹² Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1985), h. 628.

¹³ Hendara Surya, *Cara Belajar Orang Genius*, (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2013), h. 179

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)*

1. Pengertian Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)*

Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih *rileks* disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.¹⁴

Dalam setiap pembelajaran yang berlangsung didalam kelas, guru diharapkan untuk dapat membangkitkan minat belajar siswa dengan cara mengaktifkan siswa

¹⁴ Turikan Taniredja dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2013). hal. 67

yaitu dengan mengajak siswa berbicara didepan kelas, dan melakukan diskusi kelompok. Dengan melakukan hal tersebut siswa termotivasi untuk belajar, dengan demikian terciptalah suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa aktif.

Team Games Tournaments (TGT) menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Pada model ini siswa setelah belajar dalam kelompoknya masing-masing, anggota kelompok yang setingkat kemampuannya akan dipertemukan dalam suatu pertandingan/turnamen yang dikenal dengan “*turnaments table*” yang diadakan tiap akhir unit sub tema atau akhir pekan. Skor yang didapat akan memberikan kontribusi rata-rata skor kelompok.

2. Komponen-Komponen Model Pembelajaran *kooperatif tipe Team Game Touenament* (TGT)

Adapun komponen-komponen pembelajaran *kooperatif tipe Team Games Tournaments* (TGT). Dalam pembelajaran *kooperatif tipe Team Game Tournament* (TGT) ada lima komponen utama yang dapat diterapkan yaitu:

a. Penyajian kelas

Penyajian kelas dalam pembelajaran *kooperatif tipe Team Games Tournaments* (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya.

Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan *games* akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka menentukan skor kelompok mereka.

b. Kelompok

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-6 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat berkerja sama dalam belajar dan mengerjakan *game* atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

c. Permainan

Pertanyaan dalam *game* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana.

d. Kompetisi/Turnamen

Adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan. Bisa dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit sub tema, setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

e. Penghargaan kelompok

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.¹⁵ Dari komponen yang sudah disebutkan diatas, bahwa model pembelajaran *kooperatif tipe Team Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang sangat cocok untuk diajarkan di sekolah dasar/madrasah selain mudah, siswa juga dapat mengepresikan diri mereka melalui permainan yang dilakukan dalam model pembelajaran.

Tabel 2.1 Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
30 sampai 39	Tim Kurang baik
40 sampai 44	Tim Baik
45 sampai 49	Tim Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *kooperatif tipe Team Game Tournament* (TGT)

¹⁵ Nurochim, *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 67

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran *kooperatif tipe Team Game Tournament* (TGT) yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *kooperatif tipe Team Game Tournament* (TGT) menurut Slavin sebagai berikut:

Tabel 2.2 langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) menurut Slavin.

No.	Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)	Aktivitas Pembelajaran
1.	Mengajar	Mempresentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.
2.	Belajar tim	Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran kemudian kelompok berdiskusi. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.
3.	Permainan (game tournament)	Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing – masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi.

4.	Penghargaan kelompok	Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. ¹⁶
----	----------------------	---

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *kooperatif tipe Team Game Tournament* (TGT) menurut trianto adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) menurut Trianto.

No.	Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)	Ativitas Pembelajaran
1.	Belajar tim	Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat sampai enam orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.
2.	Penyajian kelas	Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa berkerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
3.	Permainan (game tournament)	Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka dapat saling membantu. ¹⁷

Berdasarkan pada kedua teori diatas, penulis mengambil langkah-langkah *Team Game Tournament* (TGT) menurut Slavin karena langkah-langkah tersebut

¹⁶ Slavin, *Cooperatifve Learning Teori Riset dan Praktik*, (Jakarta: Nusamedia, 2010), hal. 58

¹⁷ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2009), h. 84

lebih sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Secara rinci, langkah-langkah yang digunakan adalah:

No.	Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)	Ativitas guru dan siswa
1.	Mengajar	Guru mempresentasikan/menjelaskan materi selalu berhemat energi kepada siswa, sehingga siswa dapat mendengar dan melihat secara jelas apa yang disampaikan oleh guru tersebut.
2.	Belajar tim	Kemudian setelah guru menjelaskan, siswa bekerja/berdiskusi kelompok, tentang materi yang telah diberikan secara individu meskipun dalam lingkup berkelompok. Untuk memperkuat dan memperjelas materi yang sudah disampaikan.
3.	Permainan (game tournament)	Selanjutnya siswa melakukan permainan, permainan tersebut berupa lembar kerja siswa yang didalamnya terdapat beberapa soal yang harus diisi. Kemudian setelah permainan selesai siswa yang nilainya tertinggi didalam anggota kelompok tersebut akan mengikuti turnamen. Kemudian turnamen dilakukan dengan memberikan soal dan dilanjutkan dengan soal rebutan.
4.	Penghargaan kelompok	Kemudian guru memberikan penghargaan berupa hadiah untuk kelompok yang berhasil menang.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT)

a. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) adalah:

Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat memacu siswa untuk belajar dan memecahkan masalah secara bersama-sama, siswa berinteraksi satu sama lain dalam diskusi secara interaktif, dimana siswa yang berkemampuan akademiknya baik dapat membimbing temannya yang lain dan dapat membimbing temanya yang berkemampuan akademiknya masih kurang.

Beberapa keuntungan kerja kelompok Pembelajaran Tipe TGT (*Team Games Tournaments*) :

- 1) Siswa lebih aktif saat proses belajar mengajar berlangsung
- 2) Siswa akan lebih menguasai materi yang diberikan
- 3) Terjalin komunikasi yang baik antara sesama siswa
- 4) Pembelajaran lebih jelas dan menarik
- 5) Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

b. Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) adalah:

- 1) Sulit mengetahui secara langsung apakah siswa dapat menyelesaikan permasalahan secara intelektual.
- 2) Dibutuhkan waktu yang lama pada saat proses belajar berlangsung. Karena mengandung unsur permainan sehingga membuat kelas sedikit ribut yang dapat mengganggu aktivitas belajar siswa kelas yang ada di sekitarnya dan sulit mengetahui secara langsung siswa yang dapat menyelesaikan permasalahannya serta dibutuhkan pengelolaan kelas yang maksimal.¹⁸

B. Media Audio Visual

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "Tengah, perantara, atau pengantar" pesan dari pengirim kepada penerima.

1. Pengertian Media Audio Visual

Merupakan media yang mempunyai unsur suara dan gambar (video). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis auditif (mendengar) dan (melihat).¹⁹ Beberapa jenis alat yang termasuk dalam kategori media audi visual adalah: televisi, video, VCD, sound slide dan film.

2. Macam-Macam Media Audio Visual

¹⁸ Roestiyah, *Strstegi Belajar Mengajar*, (Bandung: Angkasa, 2001), h. 17

¹⁹ Arif Sadiman, *media pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo, 2009), h. 74

Media audio visual dibagi kedalam dua kategori sebagaimana yang dikatakan oleh Saifuddin Bahri, yaitu:

- a. Audio Visual diam yaitu: media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara dan cetak suara.
- b. Audio Visual gerak yaitu: media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara, video *cassete*, dan televisi.²⁰

Berbicara masalah media audio visual gerak sebagaimana yang telah dikutip diatas, dalam penelitian ini peneliti lebih fokus kepada jenis media audio visual gerak yaitu video.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Media audio visual bukan hanya sekedar penyalur pesan, namun juga membantu menyederhanakan proses penerimaan pesan yang sulit sehingga proses komunikasi menjadi lancar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih baik efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana audio visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan.²¹ Adapun kelebihan dan kekurangan media audio visual sebagai berikut:

²⁰ Djamarah Syaifuddin Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 124

²¹ Ryan Afrizal, Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Di Kelas X SMKN 1 Bana Aceh, *Skripsi*, (Banda Aceh, UIN Arraniry, 2014), h. 19

- a. Menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistis, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar.
- b. Sifatnya yang audio visual, sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotifasi pembelajar untuk belajar.
- c. Sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotik.
- d. Dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar atau dengan model pembelajaran.
- e. Menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang objek belajar yang dipelajari pembelajaran.

Meskipun banyak kelebihan namun media ini juga mempunyai kelemahan yang perlu diperhatikan yaitu:

- a. Pengadaanya memerlukan biaya yang mahal.
- b. Tergantung pada energi listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat.
- c. Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik.
- d. Mudah tergoda untuk menayangkan kaset VCD yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu.

C. Kemampuan Berfikir Kritis

1. Pengertian Kemampuan Berfikir Kritis

Kemampuan berfikir kritis adalah kesanggupan, kecakapan untuk melibatkan pengetahuan sebelumnya.²² Proses-proses berfikir berhubungan dengan jenis-jenis kebiasaan lainnya yang memerlukan partisipasi aktif dari si pemikir. Produk-produk utama berfikir berupa pemikiran, pengetahuan, alasan dan produk dari proses-proses yang lebih tinggi dari pemikiran seperti menimbang, dapat juga dihasilkan.

Berfikir kritis mempunyai makna yaitu kekuatan berfikir yang harus dibangun pada siswa sehingga menjadi suatu watak atau kepribadian yang terpatri dalam dalam kehidupan siswa untuk memecahkan segala persoalan hidupnya.

2. Karakteristik Kemampuan Berfikir Kritis

Berpikir kritis merupakan suatu bagian dari kecakapan praktis, yang dapat membantu seorang individu dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Oleh sebab itu kemampuan berpikir kritis ini mempunyai karakteristik tertentu yang dapat dilakukan dan dipahami oleh masing-masing individu. Seifert dan Hoffnung menyebutkan beberapa komponen berpikir kritis, yaitu²³

- a. *Basic operations of reasoning*. Untuk berpikir secara kritis, seseorang memiliki kemampuan untuk menjelaskan, menggeneralisasi, menarik kesimpulan deduktif dan merumuskan langkah-langkah logis lainnya secara mental.

²² Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1985), h. 628.

²³ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 154

- b. *Domain-specific knowledge*. Dalam menghadapi suatu problem, seseorang harus mengetahui tentang topik atau kontennya. Untuk memecahkan suatu konflik pribadi, seseorang harus memiliki pengetahuan tentang person dan dengan siapa yang memiliki konflik tersebut.
- c. *Metakognitive knowledge*. Pemikiran kritis yang efektif mengharuskan seseorang untuk memonitor ketika ia mencoba untuk benar-benar memahami suatu ide, menyadari kapan ia memerlukan informasi baru dan mereka-reka bagaimana ia dapat dengan mudah mengumpulkan dan mempelajari informasi tersebut.
- d. *Values, beliefs and dispositions*. Berpikir secara kritis berarti melakukan penilaian secara fair dan objektif. Ini berarti ada semacam keyakinan diri bahwa pemikiran benar-benar mengarah pada solusi. Ini juga berarti ada semacam disposisi yang persisten dan reflektif ketika berpikir

Berpikir kritis mempunyai makna atau karakteristik yaitu kekuatan berfikir yang harus dibangun pada siswa sehingga menjadi suatu watak atau kepribadian yang terpatri didalam kehidupan siswa untuk memecahkan segala persoalan hidupnya. Dan menanggukhan hidupnya keyakinan, melihat kembali ketercukupan dari premis-premis yang logis.²⁴

Seseorang yang berfikir mempertimbangkan segala *alternative* sebelum mengambil keputusan. Oleh karena itu orang yang berfikir kritis tidak menerima

²⁴ H.A.R. Tilaar, *Pedagogik Kritis*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2011), h. 15

sembarangan pendapat, namun tidak berarti selalu menganggap salah terhadap semua pernyataan orang lain.

3. Indikator Berfikir Kritis

Adapun indikator kemampuan berfikir kritis yaitu:

- a. Mengungkapkan masalah dan isu
- b. Memahami konsep relevan dan tidak relevan
- c. Menentukan hipotesis yang sederhana
- d. Mengembangkan kesimpulan dari suatu kejadian²⁵

Indikator-indikator yang tersebut diatas harus dimiliki oleh seorang pemikir kritis, apabila setiap indikator tersebut sudah dimiliki oleh siswa, maka siswa tersebut sudah dapat dikatakan sebagai pemikir kritis.

4. Cara Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis

Kemampuan berfikir kritis dapat dikembangkan melalui pembelajaran apapun di sekolah, yaitu dengan memberikan soal-soal yang sesuai dengan indikator kemampuan berfikir kritis, yang menitik beratkan pada sistem, struktur, konsep, prinsip, serta kaitan yang ketat antara suatu unsur dengan unsur lainnya. Selanjutnya berfikir kritis merupakan sebuah keterampilan hidup, bukan hobi dibidang akademik

²⁵ Hake R R. *Analyzing Change/Gain Scores*. Dept. Of Physics Indiana University. 1999. On line at <http://www.physics.Indiana.edu> sdi *Analyzingchange-Gain.pdf*. diakses tanggal 10 Desember 2017.

melainkan hobi berfikir yang bisa dikembangkan oleh setiap orang, maka hobi ini harus diajarkan di sekolah dasar ataupun di madrasah.²⁶

Menyadari pentingnya mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa sejak di sekolah dasar ataupun madrasah, maka mutlak diperlukan adanya pembelajaran bertema sehingga lebih banyak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri.

D. Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi

Dalam penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual peneliti ingin melakukan langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan cara belajar yang akan dilaksanakan tujuannya agar siswa mudah dalam memahami pembelajaran yang akan berlangsung.
2. Memberi penjelasan kepada siswa tentang materi serta menunjukkan video yang berkaitan dengan materi dan siswa diminta untuk memperhatikan, mendengar dengan seksama, tujuannya agar siswa dapat mengingat materi tersebut lebih lama.

²⁶ Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, (Malang: Jurusan Matematika Fakultas MIPA Universitas Negeri Malang, 2009), h. 87

3. Setelah materi selesai diajarkan langkah selanjutnya adalah guru mengumpulkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh siswa dengan cara berdiskusi kelompok. Setelah berdiskusi guru memberikan game yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk mengetahui pengetahuan yang didapat siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya akan dikumpulkan siswa untuk kelompoknya.
4. Kemudian guru mengumumkan kelompok yang menang dan memberikan penghargaan berupa hadiah atau sertifikat.

Penggunaan model dan media diatas akan dilakukan pada tema 2 selalu berhemat energi, sub tema 1 macam-macam sumber energi, pembelajaran 1.

Berikut kompetensi dasar IPA:

- 4.4 Membedakan berbagai bentuk energi melalui pengamatan dan mendeskripsikan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.7 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan dikehidupan sehari-hari serta kemudahan yang diperoleh oleh masyarakat dengan memanfaatkan teknologi tersebut.

Indikator IPA:

- 4.4.1 Mengidentifikasi berbagai macam energi yang terdapat pada lingkungan dan alam sekitar

4.4.2 Menjelaskan berbagai manfaat dari sumber energi yang terdapat pada lingkungan dan alam sekitar dalam kehidupan sehari-hari

4.7.1 Membuat laporan mengenai berbagai bentuk energi beserta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari

Berdasarkan Kompetensi Dasar dan Indikator diatas, materi yang cocok digunakan untuk model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual adalah macam-macam sumber energi, dan pemanfaatan energi. Materi tersebut ada pada Tema selalu berhemat energi, Sub tema macam-macam sumber energi.

1. Macam-macam sumber energi

Energi adalah sesuatu yang bersifat abstrak yang sukar dibuktikan tetapi dapat dirasakan akibat dari energi tersebut.²⁷ Indonesia kaya akan sumber energi. Bahan bakar seperti bensin, minyak tanah, dan batu bara adalah beberapa contoh sumber energi. Namun, sumber energi tersebut lama-kelamaan akan habis. Oleh karena itu manusia mencari energi alternatif untuk menghemat bahkan menggantikan sumber energi yang akan habis tersebut, berikut macam-macam sumber energi yaitu sumber energi matahari, sumber energi angin, dan sumber energi air.

2. Manfaat sumber energi

a. Matahari/solar

²⁷ Otto Soemarwoto, *Ekologi Lingkungan Hidup dan Pembangunan*, (Jakarta: Djambatan, 2004), h. 28



Solar berasal dari bahasa latin yang artinya matahari. matahari termasuk salah satu dari bintang. Bintang adalah benda langit yang memiliki cahaya sendiri. Matahari merupakan sumber energi panas dan cahaya terbesar di bumi. Kita dapat memanfaatkan energi matahari berupa sumber panas dan sumber cahaya. Tanpa matahari tidak ada kehidupan di bumi, selain menghangatkan bumi, matahari sangat diperlukan oleh tumbuhan untuk melakukan fotosintesis. Apabila fotosintesis tidak dapat dilakukan maka akan berpengaruh pada kehidupan manusia dan hewan akan terancam, karena manusia sangat membutuhkan sinar matahari untuk keperluan seperti menjemur pakaian, menjemur padi, ikan dan lain-lain.

b. Angin



Angin adalah udara yang bergerak. Angin menyimpan energi sehingga dapat dijadikan sebagai sumber energi. Potensi energi angin untuk kebutuhan energi masa depan sangat menjanjikan. Energi angin dapat dimanfaatkan sebagai sebuah alat yang disebut kincir angin. Negara belanda sudah sejak lama memanfaatkan energi angin untuk memutar kincir, kincir tersebut digunakan untuk membantu mengiling gandum, dan angin juga dimanfaatkan oleh nelayan untuk menunjukkan arah pulang dari laut.

c. Air



Energi air dihasilkan oleh air yang mengalir dengan mengubah energi kinetik (gerak) dari air menjadi energi listrik. Besarnya energi yang dihasilkan bergantung pada besarnya aliran air. Misalnya air terjun. Energi air terjun digunakan untuk menggerakkan turbin pada PLTA. Selain itu air juga digunakan untuk saran transportasi di beberapa daerah. Adapun dari sumber energi diatas terdapat juga energi alternative lainnya yaitu:

1) Energi panas bumi

Energi panas bumi atau energi geotermal merupakan energi yang bersumber dari perut bumi. Energi geotermal berupa uap panas yang keluar dari dalam tanah. Energi panas bumi dapat dimanfaatkan sebagai pembangkit tenaga listrik, pemanas

ruangan, pemanas air, pengering kayu, kertas, dan lain-lain. Indonesia telah memanfaatkan energi panas bumi sebagai pembangkit listrik, misalnya (PLTP). Pembangkit listrik tenaga panas bumi hampir tidak menimbulkan polusi. Selain itu, pembangkit listrik ini tidak menggunakan bahan bakar fosil sehingga tidak menimbulkan efek rumah kaca.

2) Energi gelombang laut

Energi gelombang laut dihasilkan oleh pergerakan air laut menuju daratan dan sebaliknya. Energi gelombang laut dapat dimanfaatkan sebagai pembangkit listrik. Energi gelombang laut juga merupakan energi alternative yang ramah lingkungan.

Indonesia sebagai Negara kepulauan memiliki potensi gelombang laut yang besar. Walaupun begitu, Indonesia saat ini belum memanfaatkan potensi tersebut. Diperlukan penelitian yang lebih mendalam untuk dapat memanfaatkan energi gelombang laut sebagai pembangkit listrik.

3) Biofuel

Biofuel merupakan bahan bakar yang dihasilkan dari bahan-bahan organik. Biofuel berasal dari organisme hidup yang meliputi hewan, tumbuhan, dan produk sampingannya seperti sampah kebun, kotoran hewan, dan lain-lain. Biofuel dianggap sebagai sumber energi yang tepat untuk menggantikan bahan bakar fosil karena lebih ramah lingkungan. Pada umumnya biofuel digunakan untuk sarana transportasi.

Biofuel telah digunakan beberapa Negara, misalnya India yang mengembangkan biodiesel dari tanaman jarak pagar. Di Indonesia, biasanya menggunakan bahan baku minyak sawit, minyak jarak, minyak kelapa, dan minyak

ikan. Sebagai Negara agraris dengan keanekaragaman hayati yang tinggi, Indonesia berpotensi untuk mengembangkan industry biofuel²⁸

Berdasarkan sumber energi diatas bahwasannya manusia sangat membutuhkan energi tersebut karena semua energi sangat berkaitan erat dengan kehidupan manusia, dengan demikian jika ada sumber energi yang tidak dapat diperbaharui dan terbatas maka sebagai manusia pantaslah kita untuk menghemat energi tersebut untuk masa depan bangsa kita sendiri.

²⁸ Susilawati, *Tematik Terpadu Tema Selalu Berhemat Energi*, (Jakarta: Erlangga, 2013), h.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka dari hasil tes.²⁹ Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain *pretest posttest control group desain*.

Menurut Arikunto, penelitian eksperimen adalah suatu penelitian untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.³⁰ Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test-post-test control group design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*,.....,h. 7-9

³⁰ Suharsimi Arikunto, *Menejemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 207

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas sebagai sampel, kelas pertama sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual dan kelas kedua sebagai kelas kontrol (pembanding) dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Table 3.1 *pre-test-post test control group design*

<i>Group</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	Y ₁	X ₁	Y ₂
Kontrol	Y ₁	X ₂	Y ₂

*Sumber: Sugiyono*³¹

Keterangan :

Y₁ = Pemberian *pretest*

X₁ = Pemberian perlakuan (model *Team Game Tournamen* (TGT) dengan media audio visual)

Y₂ = Pemberian *posttest*

X₂ = Pemberian perlakuan (Pembelajaran Konvensional)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif,...*, h. 76

Penelitian dilaksanakan di MIN 11 Banda Aceh di kelas IV pada tema 2 selalu berhemat energi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017. Penentuan waktu penelitian mengacu pada Kalender Pendidikan Sekolah dan jadwal mengajar guru yang bersangkutan.

C. Populasi dan sampel

1. Populasi

Merupakan seluruh objek yang akan di teliti dalam suatu penelitian.³² Dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari 3 kelas.

2. Sampel

Pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan adanya tujuan tertentu yaitu kedua kelas harus mempunyai kemampuan awal yang tidak jauh berbeda.

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah kelas IV¹ dan IV² MIN 11 Banda Aceh, kemampuan berdasarkan *pre-test* dimana kelas yang menjadi sampel berdasarkan pertimbangan, observasi serta wawancara peneliti dengan guru yang

³² Suharsimi arikunto, *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, (Jakarta : Rineka cipta,2006), h. 170

bersangkutan di MIN 11 Banda Aceh, karena secara individual kelas tersebut berkemampuan homogen.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan tindakan sesuai dengan aturan tertentu. Menurut Arikunto, Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara atau aturan-aturan tertentu. Tes diberikan pada waktu-waktu tertentu saat diberikan suatu tindakan³³ Tes diberikan saat awal pembelajaran (*pretest*) dan akhir pembelajaran (*posttest*). *Pretest* adalah kegiatan menguji tingkatan pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan disampaikan. *Pretest* diberikan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Tujuan diberikan *pretest* adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang disampaikan. Dengan mengetahui kemampuan awal siswa ini, guru akan dapat menentukan cara penyampaian pelajaran yang akan ditempuhnya nanti. Sedangkan, *posttest* adalah bentuk pertanyaan yang diberikan setelah proses pembelajaran dilakukan. *Posttest* diberikan untuk melihat hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Tujuan diberikan *posttest* adalah untuk melihat kemampuan siswa dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

2. Angket

³³Sugiyono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ... h. 54.

Angket sering juga disebut *kuesioner* atau Lembar angket Siswa. Angket merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menggunakan pertanyaan atau pernyataan kepada responden. Menurut Sugiyono, angket atau *kuesioner* adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.³⁴ Tujuan diberikan angket adalah untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap perlakuan yang telah diberikan. Perlakuan yang diberikan berupa model pembelajaran *team game tournament* (TGT) dan media audio visual dan. Siswa atau responden akan memberikan tanggapan terhadap proses pembelajaran dengan memakai model dan media tersebut.

Daftar pernyataan merupakan hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) dan media audio visual 10 item pernyataan yang bersifat positif dan negative. Pernyataan positif dengan kategori sangat setuju (SS) diberi skor 4, setuju (S) diberi skor 3, tidak setuju (TS) diberi skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) diberi skor 1. Begitu pula dengan pernyataan yang bersifat negatif kategori sangat setuju (SS) diberi skor 1, setuju (S) diberi skor 2, tidak setuju (TS) diberi skor 3, dan sangat tidak setuju (STS) diberi skor 4.

E. Instrumen Penelitian

³⁴ Sugiyono. *Metodologi Penelitian Pendidikan, ...* h.55.

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar tes kemampuan berfikir kritis.

Lembar tes digunakan untuk memperoleh data tentang skor kemampuan berfikir kritis siswa sesudah diterapkan model *Team Game Toernament* (TGT) dengan media audio visual pada tema 2 selalu berhemat energi. Soal berfikir kritis yang digunakan untuk mengukur kemampuan berfikir kritis siswa berupa soal uraian. Dalam penelitian ini, soal berfikir kritis disusun oleh peneliti sesuai bimbingan dan arahan dari dosen dan siswa yang bersangkutan. Sebelum soal berfikir kritis diujikan, terlebih dahulu diadakan validasi. Alasannya, instrumen yang valid akan menghasilkan data yang valid pula. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.³⁵ Untuk itu perlu adanya validator yang dianggap ahli untuk memvalidasi soal. Soal berfikir kritis disusun berdasarkan indikator kemampuan berfikir kritis yang diperoleh dan sesuai dengan kebutuhan peneliti.

2. Lembar Angket

Lembar angket siswa digunakan untuk melihat respon siswa terhadap tindakan yang telah diberikan. Lembar angket siswa yang digunakan berbentuk

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, ..., h.* 267

pernyataan sebanyak 10 butir pernyataan. Angket ini diberikan setelah akhir pembelajaran atau setelah diberikan tindakan.

F. Teknik Analisis Data

1. Tes

Setelah data hasil diperoleh, tahap selanjutnya adalah pengolahan data. Tahap ini penting karena pada tahap inilah hasil penelitian dirumuskan. Data yang telah terkumpul selanjutnya diolah dengan menggunakan statistic. Tahap-tahap analisis data dalam penelitian ini terdiri dari uji validitas item, uji reliabilitas, uji daya beda item, indeks kesukaran.

a. Uji validitas item

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat validitas dan kesahihan suatu instrumen dalam pengumpulan data.³⁶ Suatu soal dikatakan valid apabila sudah divalidasi oleh validator asli. Untuk mengetahui kevalidan butir soal ditentukan dengan menghitung korelasi skor total dengan skor soal dengan rumus korelasi product moment angka kasar dengan kriteria sebagai berikut:

$$F_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x \sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2) (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

F_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

³⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 8

Σxy = Jumlah perkalian x dengan y

x^2 = kuadrat dari x

y^2 = Kuadrat dari y

Tabel 3.2 Kriteria Validitas Instrumen Tes

Nilai Validitas	Kriteria
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Cukup
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas memiliki pengertian kepercayaan. Suatu tes dapat dinyatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap, maka reliabilitas berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes.³⁷ Reliabilitas adalah ketetapan alat penilaian dalam menilai yang dinilai, artinya kapan pun alat penelitian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama.

Formula yang digunakan dalam penelitian ini adalah formula *Spearman-Brown* Gasal-Genap dengan terlebih dahulu menghitung koefisien korelasi “r” *product moment* ($r_{xy} = r_{hh} - r_{x\frac{11}{22}}$) dengan menggunakan rumus:

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka cipta, 2002), h.

$$R_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \text{koefisien korelasi antara variable x dan variable y} \\ \sum xy &= \text{jumlah perkalian x dengan y} \\ X^2 &= \text{kuadrat dari x} \\ Y^2 &= \text{kuadrat dari y} \end{aligned}$$

Kemudian dihitung koefisien reliabilitas ($r_{11} = r_{tt}$) dengan rumus:

$$r_{11} = \frac{2r \frac{11}{12}}{1 + r \frac{11}{12}}$$

Keterangan:

$$\begin{aligned} r_{11} &= \text{koefisien reliabilitas tes secara keseluruhan} \\ r \frac{1}{2} \frac{1}{2} &= \text{koefisien korelasi } product \text{ moment} \end{aligned}$$

Tabel 3.3 Kriteria Reliabilitas

Nilai Validitas	Kriteria
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Cukup
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

c. Uji Daya Beda Item

Menurut Sudijono, daya beda item adalah kemampuan suatu butir item tes hasil belajar untuk dapat membedakan antara testee yang berkemampuan tinggi dengan testee yang berkemampuan rendah sehingga sebagian besar *testee* yang memiliki kemampuan tinggi untuk menjawab butir item tersebut lebih banyak yang menjawab betul, sementara testee yang memiliki kemampuan rendah untuk menjawab butir item tersebut sebagian besar tidak bisa menjawab item dengan betul.³⁸ Daya beda dari butir soal menyatakan seberapa jauh kemampuan butir soal tersebut mampu membedakan antara *testee* yang mengetahui jawaban benar dengan testee yang tidak dapat menjawab soal.

Untuk mengetahui daya beda item dapat dipergunakan rumus sebagai berikut:

$$D = P_A - P_B$$

Dengan :

$$P_A = \frac{B_A}{J_A} \text{ dan } P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D = Diskrimintory testee (angka yang beda item)

P_A = Proporsi testee kelompok atas yang dapat menjawab benar

P_B = Proporsi testee kelompok bawah yang dapat menjawab benar

B_A = Banyaknya testee kelompok atas yang dapat menjawab benar

³⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2004), h. 385-386

B_B = Banyaknya teste kelompok bawah yang dapat menjawab benar

J_A = Jumlah testee yang termasuk kedalam kelompok atas

J_B = Jumlah testee yang termasuk dalam kelompok bawah

Tabel 3.4 Daya Beda Item

Daya Beda Item	Kriteria	Interpretasi
>0,20	Jelek	Butir item yang bersangkutan daya pembedanya sangat lemah, dianggap tidak memiliki daya beda yang baik
0,20 – 0,40	Sedang	Butir item yang bersangkutan memiliki daya pembeda yang cukup (Sedang)
0,40 – 0,70	Baik	Butir item yang bersangkutan memiliki daya pembeda yang baik
0,70 – 1,00	Sangat Baik	Butir item yang bersangkutan memiliki daya beda yang baik sekali
Bertanda Negatif	Jelek Sekali	Butir item yang bersangkutan memiliki daya pembedanya negative (Jelek sekali)

d. Indeks kesukaran

Menurut Sudjono bermutu atau tidaknya butir-butir soal item tes hasil belajar pertama-tama dapat diketahui dari derajat kesukaran atau taraf kesulitan yang dimiliki oleh masing-masing butir item. Indeks kesukaran dapat diketahui dengan melihat berapa banyak siswa yang dapat menjawab benar soal tersebut. Berikut rumus menghitung indeks kesukaran:

$$P = \frac{B}{J_s}$$

Keterangan:

P = Tingkat Kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab benar

J_s = Jumlah seluruh siswa

Tabel 3.5 Indeks Kesukaran

Nilai Indeks Kesukaran	Kriteria
<0,25	Terlalu Sukar
0,25 – 0,75	Sedang
>0,75	Terlalu Mudah

e. Pengujian hipotesis

Data yang telah terkumpul selanjutnya diolah dengan menggunakan statistik, untuk menguji hipotesis digunakan uji-t, sebelum dilakukan pengujian hipotesis penelitian perlu terlebih dahulu dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

1) Mentabulasi data kedalam daftar frekuensi

a) Hitung rentang yaitu:

$$\text{Rentang (R)} = \text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil}$$

b) Hitung banyak kelas interval dengan aturan sturges yaitu:

$$(K) = 1 + (3,3) \log n$$

c) Hitung panjang kelas interval dengan rumus:

$$(P) = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

d) Menentukan ujung bawah kelas interval pertama. Untuk bisa terpilih, sama dengan data terkecil atau nilai yang lebih kecil dari data yang terkecil, tetapi selisihnya harus kurang dari panjang kelas yang telah ditentukan³⁹

e) Menentukan rata-rata digunakan persamaan

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

f_i = Frekuensi kelas interval data

x_i = Nilai tengah atau tanda kedua interval⁴⁰

2) Menghitung varians

³⁹ Husaini Usman Dan Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistika*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008) h.71

⁴⁰ Husaini Usman Dan Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistika...* h.90)

Varians (S^2) adalah suatu nilai yang menunjukkan tingkat variasi suatu kelompok disebut dengan simpangan baku. Jika simpangan baku tersebut dikuadratkan, maka ia dapat disebut dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{n \sum f_{ixi}^2 - \sum (f_{ixi})^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:

n = Banyaknya sampel

S^2 = Varians

f_i = Frekuensi

X_i = Tanda Kelas Interval

Untuk mencari varians gabungan ($S_{gabungan}$) dihitung dengan rumus:

$$S_g = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

S_g = varians gabungan

n = banyak data

S_1 = varians kelas eksperimen

S_2 = varians kelas control

3) Menguji normalitas data

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian ini dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak, kriteria pengujian adalah tolak H_0 jika $\tau^2 \geq \tau_{(1-\alpha)(k-1)}^2$ dengan $\alpha = 0,05$ dalam hal lainnya diterima.⁴¹ Dalam hal ini, perumusan hipotesisnya sebagai berikut:

H_0 : Data skor *pretest* berdistribusi normal

H_a : Data skor *pretest* tidak berdistribusi normal

Untuk mempermudah dalam penelitian ini peneliti menggunakan *software* SPSS versi 16.00 langkah-langkah melakukan pengujian: Menentukan nilai α (nilai α yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,05). Mengolah data yang diperoleh dengan menggunakan *software* SPSS versi 16.00. Jika pada kolom sig. Nilainya lebih dari $\alpha = 0.05$ maka H_0 diterima.

4) Menguji homogenitas varians

Setelah data kelas berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians dengan tujuan untuk mengetahui apakah beberapa varians populasi adalah sama atau tidak.

Perumusan hipotesisnya sebagai berikut:

H_0 : Skor kelompok eksperimen dan kontrol homogen

H_a : Skor kelompok eksperimen dan kontrol tidak homogen

Untuk mempermudah dalam penelitian ini peneliti menggunakan *software* SPSS versi 16.00. Langkah-langkah melakukan pengujiannya: Menentukan hipotesis

⁴¹ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), h.95.

statistik kesamaan varians, Mengolah data yang diperoleh dengan menggunakan *software* SPSS versi 16.00, Jika nilai pada kolom sig.> 0.05 maka H_0 diterima.

Data memenuhi uji normalitas dan homogenitas maka, data yang diperoleh dari hasil tes penelitian diuji dengan menggunakan rumus uji-t yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = variable yang diuji

\bar{x}_1 = nilai rata-rata hasil tes siswa kelas eksperimen

\bar{x}_2 = nilai rata-rata hasil tes siswa kelas kontrol

S_g = Standart deviasi gabungan

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini uji-t dua pihak, dengan taraf signifikan = 0,05. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ Tidak terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual

terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

2. Angket

Data respon yang diperoleh dari angket akan dianalisis dengan menggunakan rata-rata keseluruhan skor yang telah ditentukan. Berikut ini adalah rumus untuk menghitung skor rata-rata siswa:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Persentase Jawaban Responden

F = Jumlah frekuensi jawaban responden

N = Jumlah responden

100% = bilangan konstanta⁴²

Setelah proses data tersebut dibahas dan dimasukkan ke dalam tabel seperti di bawah ini yang meliputi kriteria yang telah ditentukan sebagai berikut:

Adapun kriteria tanggapan siswa adalah sebagai berikut:

0 – 10% = Tidak tertarik

11 – 40% = Sedikit tertarik

41 – 60% = Cukup tertarik

⁴²Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 89

61 – 90% = Tertarik

91 – 100% = Sangat tertarik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di MIN 11 Banda Aceh pada tanggal 14 september 2017 s/d 28 september 2017 pada siswa kelas IV² sebagai kelas eksperiment dan siswa Kelas IV¹ sebagai kelas kontrol. Sebelum dilaksanakan penelitian, telah dilakukan observasi langsung ke sekolah untuk melihat situasi dan kondisi sekolah serta berkonsultasi langsung dengan guru kelas IV² dan IV¹. Adapun penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan tentang bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap kemampuan berfikir kritis siswa, dan respon siswa terhadap penerapan

model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual.

Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.1 jadwal kegiatan penelitian

No	Hari/tanggal	Waktu (menit)	Kegiatan	Kelas
1	Kamis/21-09-2017	30	<i>Pre-test</i>	Eksperimen
2	Rabu/27-09-2017	70	Mengajar	Eksperimen
3	Kamis/28-09-2017	30	<i>Post-test</i>	Eksperimen

Pokok bahasan yang diajarkan adalah macam-macam sumber energi. Untuk mengukur kemampuan berfikir kritis siswa pada kedua kelompok tersebut maka diberikan soal tes berbentuk uraian. Berikut ini akan disajikan data hasil tes kemampuan berfikir kritis pada materi macam-macam sumber energi.

B. Analisis Data

Data yang akan dianalisis pada penelitian ini adalah data tes kemampuan berfikir kritis siswa dan respon siswa terhadap model *Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual pada materi macam-macam sumber energi dan manfaatnya.

1. Analisis kemampuan berfikir kritis siswa

Kemampuan berfikir kritis siswa diketahui dari hasil analisis soal tes kemampuan berfikir kritis siswa yang dijawab siswa setelah belajar menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual. Nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) pelajaran IPA kelas IV adalah 75. Berikut merupakan perbandingan hasil kemampuan berfikir kritis siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.2 perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

No	Kelas eksperimen			Kelas Kontrol		
	Kode siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Kode siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	R1	60	80	T1	50	70
2	R2	50	70	T2	50	80
3	R3	60	90	T3	60	80
4	R4	60	90	T4	60	60
5	R5	50	80	T5	60	80
6	R6	50	80	T6	70	70
7	R7	50	90	T7	60	70
8	R8	70	60	T8	60	80
9	R9	70	80	T9	60	70

10	R10	60	80	T10	40	90
11	R11	60	80	T11	60	60
12	R12	40	80	T12	60	80
13	R13	30	80	T13	60	70
14	R14	40	90	T14	60	80
15	R15	60	90	T15	10	70
16	R16	70	80	T16	50	90
17	R17	50	90	T17	50	90
18	R18	60	80	T18	70	80
19	R19	60	10	T19	70	10
20	R20	60	80	T20	60	80
21	R21	50	90	T21	60	60
22	R22	50	80	T22	50	80
23	R23	30	80	T23	50	50
24	R24	20	80	T24	30	90
25	R25	60	80	T25	60	90
26	R26	60	90	T26	60	60
27	R27	50	80	T27	50	70
28	R28	70	70	T28	50	70
29	R29	70	80	T29	50	70
30	R30	50	90	T30	50	50
31	R31	50	80	T31	70	90
32	R32	60	80	T32	60	90
33	R33	60	80	T33	60	90
34	R34	60	90	T34	50	60

35	R35	30	70	T35	40	60
36	R36	60	80	T36	60	70
37	R37	60	90	T37	70	60
38	R38	10	90	T38	30	50
Jumlah		2010	3040		2070	2720
Rata-rata		57,39	83,55		58,97	73,7

Sumber: Hasil jawaban tes siswa kelas eksperimen dan kontrol

a. Pengolahan data *pre-test* kelas eksperimen

1) Banyak data (n) = 38

2) Menentukan rentang

Rentang (R) = data terbesar – data terkecil

$$R = 70 - 10$$

$$R = 60$$

3) Menentukan banyak kelas interval (K)

Banyak kelas (K) = $1 + (3,3) \log n$

$$= 1 + (3,3) \log 38$$

$$= 1 + 5,21$$

$$= 6,21 \text{ (diambil 6)}$$

4) Panjang kelas interval (P)

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}} = \frac{60}{6} = 10 \text{ (diambil } P = 10)$$

Tabel 4.3 daftar distribusi frekuensi nilai *pre-test* kelas eksperimen

Nilai	f_i	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$
10-19	1	14,5	210,25	14,5	210,25
20-29	1	24,5	600,25	24,5	600,25
30-39	3	34,5	1190,25	103,5	10712,25
40-49	2	44,5	1980,25	89	7921
50-59	10	54,5	2970,25	545	297025
60-69	16	64,5	4160,25	1032	1065024
70-79	5	74,5	5550,25	372,5	138756,25
Jumlah	38			2181	1520249

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pretest Siswa kelas eksperimen (Tahun 2017)

Berdasarkan data diatas diperoleh nilai rata-rata dan varians sebagai berikut:

5) Perhitungan mean

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} = \frac{2181}{38} = 57,39$$

6) Perhitungan varians dan simpangan baku

$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{38 (1520249) - (2181)^2}{38 (38-1)}$$

$$S^2 = \frac{57769462 - 4756761}{38 (37)}$$

$$S^2 = \frac{53012701}{1406}$$

$$S^2 = 37704,62$$

$$S^2 = \sqrt{37704,62}$$

$$S = 194,17$$

b. Pengolahan data *pre-test* kelas kontrol

1) Banyak data (n) = 38

2) Menentukan rentang

Rentang (R) = data terbesar – data terkecil

$$R = 70 - 10$$

$$R = 60$$

3) Menentukan banyak kelas interval (K)

$$\text{Banyak kelas (K)} = 1 + (3,3) \log n$$

$$= 1 + (3,3) \log 38$$

$$= 1 + 5,21$$

$$= 6,21 \text{ (diambil 6)}$$

4) Panjang kelas interval (P)

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}} = \frac{60}{6} = 10 \text{ (diambil P = 10)}$$

Tabel 4.4 daftar distribusi frekuensi nilai *pre-test* kelas kontrol

Nilai	f_i	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$
10-19	1	14,5	210,25	14,5	210,25
20-29	0	0	0	0	0
30-39	2	34,5	1190,25	69	4761
40-49	2	44,5	1980,25	89	7921
50-59	11	54,5	2970,25	599,5	359400,25
60-69	17	64,5	4160,25	1096,5	1202312,25
70-79	5	74,5	5550,25	372,5	138756,25
Jumlah	38			2241	1713361

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pretest Siswa kelas kontrol (Tahun 2017)

Berdasarkan data diatas diperoleh nilai rata-rata dan varians sebagai berikut:

5) Perhitungan mean

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} = \frac{2241}{38} = 58,97$$

6) Perhitungan varians dan simpangan baku

$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{38(1713361) - (2241)^2}{38(38-1)}$$

$$S^2 = \frac{65107718 - 5022081}{38 (37)}$$

$$S^2 = \frac{60085637}{1406}$$

$$S^2 = 42735,16$$

$$S^2 = \sqrt{42735,16}$$

$$S = 206,72$$

2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing skor *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Uji statistik yang digunakan adalah *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Dengan kriteria pengujian, tolak H_0 jika Sig. < 0,05 dalam hal lain H_0 diterima hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 hasil uji normalitas.

Kelas	<i>Pre-test</i>	Keterangan
Eksperimen	0,376	Normal
kontrol	0,413	Normal

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikan yang lebih besar dari 0,05 yaitu kelas eksperimen (0,376 >

0,05 dan $0.413 > 0.05$). kelas kontrol ($0,153 > 0,05$ dan $0,696 > 0,05$) maka data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berkontribusi normal.

3. Uji Homogenitas Varians

Setelah data kelas berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians yang bertujuan untuk mengetahui apakah beberapa varians populasi adalah sama atau tidak. Jika signifikansi yang diperoleh $> 0,05$ maka varians data homogen. Jika signifikansi yang diperoleh $< 0,05$ maka varians data tidak homogen. Hasil uji *Homogeneity of Variances* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6 uji homogenitas varians *pre-test* dan kelas eksperimen dan kontrol

Kelas	<i>Pre-test</i>	Keterangan
Eksperimen	0,252	Homogen
kontrol	0,519	Homogen

Berdasarkan tabel 4.8 diperoleh bahwa nilai kelas eksperimen pretest sig = 0,252, Sedangkan kelas kontrol pretest sig = 0,519. Nilai signifikansi tersebut lebih dari taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu H_0 diterima, sehingga H_a ditolak sehingga dari kedua kelompok data *pretest* tersebut homogen.

Setelah data *pre-test* diuji normalitas dan homogenitas maka dapat dihitung data *post-test* sebagai berikut:

a. Pengolahan data *post-test* kelas eksperimen

- 1) Banyak data (n) = 38
- 2) Menentukan rentang

Rentang (R) = data terbesar – data terkecil

$$R = 90 - 10$$

$$R = 80$$

3) Menentukan banyak kelas interval (K)

$$\text{Banyak kelas (K)} = 1 + (3,3) \log n$$

$$= 1 + (3,3) \log 38$$

$$= 1 + 5,21$$

$$= 6,21 \text{ (diambil 6)}$$

4) Panjang kelas interval (P)

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}} = \frac{80}{6} = 13,3 \text{ (diambil } P = 13)$$

Tabel 4.7 daftar distribusi frekuensi nilai *post-test* kelas eksperimen

Nilai	f_i	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$
10-22	1	16	256	16	256
23-35	0	29	841	29	841
36-48	0	42	1764	42	1764
49-61	1	55	3025	55	3025
62-74	3	68	4624	204	41616
75-87	21	81	6561	1701	2893401
88-100	12	94	8836	1128	1272384
Jumlah	38			3175	4213287

Sumber: Hasil Pengolahan Data *posttest* Siswa kelas eksperimen (Tahun 2017)

Berdasarkan data diatas diperoleh nilai rata-rata dan varians sebagai berikut:

5) Perhitungan mean

$$\bar{x} = \frac{\sum fixi}{\sum fi} = \frac{3175}{38} = 83,55$$

6) Perhitungan varians dan simpangan baku

$$S^2 = \frac{n\sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{38(4213237) - (3175)^2}{38(38-1)}$$

$$S^2 = \frac{160104906 - 10080625}{38(37)}$$

$$S^2 = \frac{150024281}{1406}$$

$$S^2 = 106702,903$$

$$S^2 = \sqrt{106702,903}$$

$$S = 326,65$$

b. Pengolahan data *post-test* kelas kontrol

1) Banyak data (n) = 38

2) Menentukan rentang

Rentang (R) = data terbesar – data terkecil

$$R = 70 - 10$$

$$R = 60$$

3) Menentukan banyak kelas interval (K)

$$\text{Banyak kelas (K)} = 1 + (3,3) \log n$$

$$= 1 + (3,3) \log 38$$

$$= 1 + 5,21$$

$$= 6,21 \text{ (diambil 6)}$$

4) Panjang kelas interval (P)

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}} = \frac{60}{6} = 10 \text{ (diambil } P = 10)$$

Tabel 4.8 daftar distribusi frekuensi nilai *post-test* kelas kontrol

Nilai	f_i	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$
10-19	1	14,5	210,25	14,5	210,25
20-29	0	0	0	0	0
30-39	2	34,5	1190,25	69	4761
40-49	2	44,5	1980,25	89	7921
50-59	11	54,5	2970,25	599,5	359400,25
60-69	17	64,5	4160,25	1096,5	1202312,25
70-79	5	74,5	5550,25	372,5	138756,25
Jumlah	38			2241	1713361

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pretest Siswa kelas kontrol (Tahun 2017)

Berdasarkan data diatas diperoleh nilai rata-rata dan varians sebagai berikut:

5) Perhitungan mean

$$\bar{x} = \frac{\sum fixi}{\sum fi} = \frac{2241}{38} = 58,97$$

6) Perhitungan varians dan simpangan baku

$$S^2 = \frac{n\sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{38(1713351) - (2241)^2}{38(38-1)}$$

$$S^2 = \frac{65107718 - 5022081}{38(37)}$$

$$S^2 = \frac{60085637}{1406}$$

$$S^2 = 42735,16$$

$$S^2 = \sqrt{42735,16}$$

$$S = 206,72$$

Berdasarkan perolehan skor *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel 4.2 diketahui bahwa skor rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 57,39, sementara skor rata-rata *pre-test* kelas Kontrol sebesar 58,97, sedangkan skor rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 83,55, dan kelas kontrol

sebesar 73,7. Dengan demikian siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dibandingkan kelas kontrol.

4. Pengujian Hipotesis

Statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah *uji-t*, adapun rumusan hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

Keterangan :

H_a : Terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Pengujian hipotesis pada *posttest* siswa dengan menggunakan perhitungan nilai rata-rata dan nilai standar deviasi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh data *posttest* untuk kelas eksperimen (kelas IV²) $\bar{x} = 83,55$, $S^2 = 326,65$ Sedangkan untuk kelas kontrol (kelas IV¹) $\bar{x} = 58,97$ $S^2 = 206,72$. Untuk menghitung nilai deviasi gabungan ke dua sampel maka diperoleh:

$$S_g = \frac{(n_1 - 1) S_1 + (n_2 - 1) S_2}{(n_1 + n_2) - 2}$$

$$S = \frac{(38-1)(326,65) + (38-1)211,8}{38+38-2}$$

$$S = \frac{(37)326,65 + (37)211,8}{74}$$

$$S = \frac{12086,05 + 7836,6}{74}$$

$$S = \frac{19922,65}{74}$$

$$S = 269,225$$

$$S = \sqrt{269,225}$$

$$S = 16,40$$

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh, $S_g = 16,40$ maka dapat dihitung uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{83,55 - 73,7}{16,40 \sqrt{\frac{1}{38} + \frac{1}{38}}}$$

$$t = \frac{9,85}{16,40 \sqrt{0,052}}$$

$$t = \frac{9,85}{(16,40)(0,228)}$$

$$t = \frac{9,85}{3,7392}$$

$$t = 2,63$$

Pengujian hipotesis pada *post-test* siswa dengan menggunakan perhitungan nilai rata-rata dan nilai standar deviasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan uji t menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan. Hasil analisis data uji t eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.9 hasil analisis data uji-t kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas	SD	Db	A	t _{hitung}	t _{tabel}	Keterangan	Kesimpulan
Eksperimen dan kontrol	16,40	74	0,05	2,63	1,66	t _{hitung} > t _{tabel}	H _a diterima

Berdasarkan tabel 4.9 diatas, maka diperoleh hasil t_{hitung} = 2,63 kemudian dicari t_{tabel} dengan dk = (n₁ + n₂ - 2), dk = (38+38 - 2) = 74 pada taraf signifikan = 0,05 maka dari tabel distribusi t diperoleh nilai t_{(0,95) (74)} = 1,66 karena t_{hitung} > t_{tabel} yaitu 2,63 > 1,66 sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada tema 2 selalu berhemat energi di kelas IV MIN 11 Banda Aceh.

5. Analisis Data Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan Media Audio Visual Terhadap kemampuan berfikir kritis Siswa.

Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap kemampuan berfikir kritis siswa yang diterapkan pada tema macam-macam sumber energi.

Tabel 4.10 hasil angket respon siswa

Indikator	No	Pernyataan	Frekuensi (F) & persentase (P)			
			SS	S	TS	STS
1. Apakah siswa berpendapat bahwa model pembelajaran team game tournament (TGT) dengan media audio visual adalah pembelajaran yang baru bagi mereka?	1.	Model dan media Pembelajaran yang digunakan pada materi macam-macam sumber energi adalah model baru bagi saya	10 (26,3%)	10 (26,3)	9 (23,6%)	9 (23,6%)
	2.	Belajar dengan menggunakan model dan media ini menambah rasa keingintahuan saya	9 (23,6%)	10 (26,3%)	9 (23,6%)	10 (26,3%)
	3.	Saya merasa senang belajar dengan model dan media pembelajaran yang baru diterapkan pada materi macam-macam sumber energi	11 (28,9%)	10 (26,3%)	9 (23,6%)	8 (21,0%)
	4.	Model Pembelajaran yang diterapkan pada materi macam-macam sumber	10 (26,3%)	8 (21,0%)	10 (26,3%)	10 (23,6%)

		energi sama seperti pembelajaran sebelumnya				
Jumlah						
2. Apakah siswa merasa senang dengan model pembelajaran team game tournament dan media audio visual	5.	Kegiatan pembelajaran macam-macam sumber energi membuat saya lebih tertarik untuk mempelajarinya	11 (28,9%)	10 (26,3%)	9 (23,6%)	8 (21,0%)
	6.	Model pembelajaran dan media yang digunakan pada materi macam-macam sumber energi sangat tidak mengesankan	8 (21,0%)	9 (23,6%)	11 (28,9)	10 (26,3%)
	7.	Mengikuti pembelajaran pada macam-macam sumber energi dengan model dan media yang digunakan guru membuat saya tidak termotivasi dalam pembelajaran IPA	9 (23,6%)	10 (26,3%)	9 (23,6%)	10 (26,3%)
Jumlah			28	23	32	31
3. Apakah siswa merasa terbantu dengan model pembelajaran team game tournament dengan media audio visual	8.	Saya mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA dengan menggunakan model dan media ini	10 (26,3%)	8 (21,0%)	10 (26,3%)	10 (26,3%)
	9.	Model dan media pembelajaran yang baru diterapkan oleh guru tidak membantu saya dalam pembelajaran IPA	10 (26,3%)	10 (26,3%)	10 (26,3%)	8 (21,0%)

	10.	Model dan media yang digunakan sangat jelas, menarik dan mudah dipahami	10 (26,3%)	10 (26,3%)	9 (23,6%)	9 (23,6%)
Jumlah			33	28	27	26

Dari angket respon belajar siswa yang diisi 38 siswa yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan model *kooperatif tipe team game touenament* (TGT) dengan media audio visual terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada subtema macam-macam sumber energi di kelas IV MIN 11 Banda Aceh. Pengolahan data respon siswa menghasilkan persentase dengan jawaban yang positif dilihat dari setiap indikator yaitu, indikator (1) mendapatkan hasil persentase SS = 105,1%, S = 99,9%, TS = 97,1%, STS = 94,5%. Indikator (2) SS = 76,2%, S = 76,2%, TS = 76,1%, STS = 73,6%. Indikator (3) SS = 78,9%, S = 73,6%, TS = 76,2%, STS = 70,9%.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penggunaan Model *Team Game Tournamen* (TGT) Dengan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Subtema Macam-Macam Sumber Energi Kelas IV MIN 11 Banda Aceh.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari proses pembelajaran dengan menggunakan model *Team Game Tournamen* (TGT) dengan media audio visual pada kelas eksperimen, skor rata-rata *posttest* lebih tinggi sebesar 83,55 dibandingkan kelas kontrol yang melaksanakan proses pembelajaran tanpa

menggunakan model dan media hanya memiliki skor sebesar 73,7 Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Team Game Tournamen* (TGT) dengan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada subtema macam-macam sumber energi kelas IV MIN 11 Banda Aceh.

Berdasarkan dari kelima indikator keterampilan berfikir kritis yang dikembangkan, indikator mengungkapkan masalah dan isu mengalami peningkatan yang lebih banyak. Peningkatan ini terjadi karena model *Team Games Tournamen* (TGT) dengan media audio visual adalah salah satu tipe atau model yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih *rileks* disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.⁴³

Peningkatan keempat indikator lainnya yaitu memahami konsep relevan dan tidak relevan, menentukan hipotesis yang sederhana, dan mengembangkan kesimpulan dari suatu kejadian pada kelompok eksperimen masih tergolong rendah. Sedangkan untuk kelompok kontrol kelima indikator tersebut masih tergolong rendah. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan statistik uji-t, pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$, dan digunakan uji pihak kanan *posstest*, dimana kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$, diperoleh nilai $t_{(0,95) (74)} = 2,63$

⁴³ Turikan Taniredja dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2013). hal. 67

> 1,66 dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak pada taraf kepercayaan 95%. Data yang diperoleh dari hasil uji beda atau uji *t-test*, dapat membuktikan bahwa kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol. Karena pada materi ini kelas eksperimen menggunakan model *Team Game Tournamen* (TGT) dengan media audio visual dengan materi yang dikemas secara menarik sehingga membantu siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa tersebut, sesuai dengan pendapat Yusufhadi Miarso yang mengatakan bahwa fungsi media adalah dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.⁴⁴

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *team game tournamen* (TGT) dan media Audio Visual dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa, dibandingkan dengan pembelajaran yang klasikal, dikarenakan model dan media dapat mencakup semua aspek yang memotivasi siswa untuk belajar, selain itu juga dengan materi macam-macam sumber energi, siswa dapat mengetahui, mengingat dan mengamati berbagai sumber energi dan manfaatnya melalui permainan dan video yang disajikan tanpa harus melihat atau mencari sumber tersebut secara langsung.

Hal ini dapat dipengaruhi oleh model dan media yang digunakan dalam kelas eksperimen. Penggunaan model dan media dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis subtema macam-macam sumber energi di kelas IV MIN 11 Banda Aceh.

⁴⁴ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2004), h. 458-460.

Peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa penggunaan model *Team Game Tournmen* (TGT) dengan media audio visual memberikan dorongan kepada siswa agar mudah memahami materi yang dipelajarinya melalui video dan permainan. Mereka dapat melihat langsung mendengar dan sekaligus bermain sehingga membangun sendiri pengetahuannya.

2. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Model *Team Game Tournamen* (TGT) dengan Media Audio Visual Pada Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV MIN 11 Banda Aceh.

Berdasarkan hasil analisis respon siswa terhadap pembelajaran dengan penggunaan model *Team Game Tournamen* (TGT) dengan media audio visual diperoleh bahwa sebagian besar siswa berdampak positif terhadap pembelajaran. Setiap siswa mempunyai kemampuan dan keinginan yang berbeda-beda, kemampuan dan keberhasilan siswa dalam belajar sangat besar pengaruhnya oleh respon terhadap model dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Berdasarkan angket yang dibagikan kepada siswa terhadap penggunaan model *Team Game Tournamen* (TGT) dengan media audio visual pada subtema macam-macam sumber energi dapat diketahui bahwa hampir seluruh siswa masuk dalam kriteria sangat tertarik, hal ini terlihat dari persentase setiap indikator. Siswa sangat tertarik dengan model dan media tersebut karena sebelumnya siswa di MIN 11 Banda Aceh belum pernah menggunakan model dan media secara bersamaan dalam pembelajaran sehingga siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian

yang dilakukan oleh Ryan Afrizal bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih baik efektif dan mudah bila dibantu dengan model dan sarana audio visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan.⁴⁵

Angket respon siswa ini diberikan pada akhir pembelajaran, yaitu setelah menyelesaikan hasil akhir (*posstest*) pengisian angket respon siswa ini bertujuan untuk mengetahui perasaan, minat, dan pendapat siswa mengenai penggunaan model *Team Game Tournamen* (TGT) dengan media audio visual.

⁴⁵ Ryan Afrizal, Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Di Kelas X SMKN 1 Bana Aceh, *Skripsi*, (Banda Aceh, UIN Arraniry, 2014), h. 19

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa khususnya pada subtema macam-macam sumber energi di MIN 11 Banda Aceh di kelas IV². Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual atau kelas eksperimen 83,55 dan kelas yang tidak di beri perlakuan atau kelas kontrol nilai rata-rata 73,7. Sesuai dengan hasil pegujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 2,63$ dan $t_{tabel} = 1,66$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,63 > 1,66$.
2. Respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual pada subtema macam-macam sumber energi di MIN 11 Banda Aceh, menunjukkan bahwa mereka sangat tertarik. Hal ini dapat dilihat dari persentase setiap indikator yang disajikan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan disarankan:

1. Mengingat penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa khususnya pada subtema macam-macam sumber energi, maka disarankan kepada guru untuk menerapkan pada tema-tema lain yang relevan.
2. Diharapkan guru-guru disekolah tersebut menggunakan model dan media pembelajaran guna untuk menarik perhatian siswa, membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Sadiman. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta:PT Raja Grafindo.
- Anas Sudiyono. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Deni Kurniawan. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Husaini. 2008. *Pengantar Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah. 2012. *Model pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herman Hudojo. 2009. *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran matematika*. Malang: Jurusan Matematika Fakultas MIPA Universitas Negeri Malang.
- H.A.R Tilaar. 2011. *Pedagogik Kritis*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kementrian pendidikan dan kebudayaan. 2013. *Tematik terpadu*. Jakarta: lazuardi GIS dan Polteknik Negeri Media Kreatif.
- Mawardi Dkk. 2013. *Pengembangan Micro Perkuliahan Praktis Micro Teaching*. Banda Aceh : IDC Fakultas Tarbiyah IAIN Arraniry.
- Nurochim. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Otto Soemarwoto. 2004. *Ekologi Lingkungan Hidup Dan Pembangunan*. Jakarta: Djambatan.
- Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. 1985. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rusman. 2013. *Model Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Angkasa.
- Ryan Afrizal. 2014. *Skripsi*, Banda Aceh: UIN Arraniry.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Susilawati. 2013. *Tematik Terpadu Tema Selalu Berhemat Energi*. Jakarta: Erlangga
- Syaiful Bahri Djamarah. 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Robert Slavin. 2010. *Cooperatifve Learning Teari Riset Dan Praktik*. Jakarta: Nusamedia.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: kencana
- Tukiran Tanireja. 2013. *Mode Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Winastwan Gora dan Sunto. 2000. *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Alex Media Komputinto.
- Trianto. 2009. *Mendesai Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada.
- W.J.S Poerw Darminta. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-5774/Un.08/FTK/KP.07.6/07/2017

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang** :
- a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
 - b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
- Meningat** :
1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
 3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** :
- Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 01 November 2016

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:

1. Mawardi, M. Pd. sebagai pembimbing pertama
2. Wati Ovirana, M.Pd. sebagai pembimbing kedua

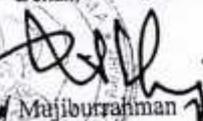
Untuk membimbing skripsi :

Nama : Ruja Wati
NIM : 201325119
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah(PGMI)
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi di Kelas IV MIN 11 Banda Aceh

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2017;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2016/2017
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 10 Juli 2017

An. Rektor
Dekan;


Majiburrahman





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

or : B- 7772 /Un.08/TU-FTK/ TL.00/09/2017

18 September 2017

Di -
: Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : Ruja Wati
N I M : 201 325 119
Prodi / Jurusan : PGMI
Semester : IX
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Jl. Lingkar Kampus UIN Ar-Raniry , Lr. Ibnu Sina No. 5 B. Aceh

Untuk mengumpulkan data pada:

MIN 11 Banda Aceh

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi di kelas IV MIN 11 Banda Aceh

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha,



SAG UMUM BAG UMUM



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH

Jln. Mohd. Jam No.29 Telp. 27959 – 22907 Fax. 22907
BANDA ACEH (Kode Pos 23242)

Nomor : B- ~~14~~ /Kk.01.08/4/TL.00/09/2017
Sifat : Biasa
Lampiran : Nihil
Hal : **Rekomendasi Melakukan Penelitian**

22 September 2017

Yth, Kepala MIN 11
Kota Banda Aceh

Assalāmu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Nomor : B-7772/Un.08 /TU-FTK/TL.00./09/2017 tanggal 18 September 2017 , perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini kami mohon bantuan Saudara untuk dapat memberikan data maupun informasi lainnya yang dibutuhkan dalam rangka memenuhi persyaratan bahan penulisan **Skripsi**, dengan judul "**Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi di Kelas IV MIN 11 Banda Aceh**" kepada saudara :

Nama : Ruja Wati
NIM : 201 325 119
Prodi/Jurusan : PGMI
Semester : IX

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan kepala madrasah yang bersangkutan dan Sepanjang Tidak mengganggu proses belajar mengajar
2. Tidak memberatkan madrasah.
3. Tidak menimbulkan keresahan-keresahan lainnya di Madrasah.
4. Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil penelitian sebanyak 1 (satu) Eksemplar ke kantor kementerian agama kota banda aceh

Demikian rekomendasi ini kami keluarkan, atas perhatian dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Kasi Pendidikan Madrasah,



Tembusan :

1. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Aceh.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI II BANDA ACEH

Jl. Lingkar Kampus UIN Ar – Raniry Darussalam Banda Aceh No. Telp: 06517408670
 BANDA ACEH KODE POS :23111

Nomor : B- 236 /Mi.01.12.10/Kp.07.2/10/2017
 Lampiran : Nihil
 Hal : Telah Mengadakan Penelitian

05 Oktober 2017

Yth. Prodi PGMI
 Fak. Tarbiyah UIN Ar- Raniry
 di
 Banda Aceh

Dengan hormat,
 Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Nomor: B-7775/Un.08/TU-FTK/TL.00/09/2017 tanggal 18 September 2017 perihal izin melakukan Penelitian, dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : Ruja Wati
 Nim : 201 325 119
 Program Studi : PGMI
 Semester : IX

Benar yang namanya tersebut di atas telah melakukan Penelitian pada MIN 11 Banda Aceh pada tanggal 14-29 September 2017, untuk keperluan menyusun **Skripsi** dengan judul : **“Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi di Kelas IV MIN 11 Banda Aceh ”** , guna menyelesaikan Pendidikan Program Sarjana (S I) di Fakultas PGMI UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Demikianlah surat keterangan ini kami perbuat, untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kepala Madrasah

 Kepala

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 11 Banda Aceh
Kelas/Semester :IV/1 (Ganjil)
Tema 2 : Selalu Berhemat Energi
Sub Tema 1 : Macam-macam Sumber Energi
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2x35 Menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) IPA

- 3.4 Membedakan berbagai bentuk energi melalui pengamatan dan mendeskripsikan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.7 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari serta kemudahan yang diperoleh oleh masyarakat dengan memanfaatkan teknologi tersebut.

C. INDIKATOR

- 3.4.1 Mengidentifikasi berbagai macam energi yang terdapat pada lingkungan dan alam sekitar
- 3.4.2 Menjelaskan berbagai manfaat dari sumber energi yang terdapat pada lingkungan dan alam sekitar dalam kehidupan sehari-hari
- 4.7.1 Membuat laporan mengenai berbagai bentuk energi beserta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui penerapan model pembelajaran team game tournamen (TGT) serta didukung oleh media audio visual siswa mampu mengidentifikasi macam-macam sumber energi dan menjelaskan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari
2. Melalui diskusi kelompok siswa mampu membuat laporan tentang sumber energi dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Macam-macam sumber energi dan manfaatnya

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Model : *Team Game Tournament* (TGT)
2. Metode : Ceramah, Diskusi kelompok, Tanya jawab

G. ALAT/ MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat/Media:
 - a. PapanTulis
 - b. Spidol
 - c. Laptop (video)
 - d. Dan meja tournament
2. Sumber Belajar:
 - a. Buku Guru
 - b. Buku Siswa
 - c. Internet
 - d. Tabloit/bulletin

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru mengucapkan salam• Guru menyapa siswa• Guru mengkondisikan kelas• Guru menanyakan kehadiran siswa• Guru menyuruh siswa untuk berdoa sebelum belajar	

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tema pembelajaran • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini • Guru mengaitkan pengalaman awal siswa dengan mengajukan pertanyaan • Apakah kalian pernah melihat ibu menjemur pakaian? • Mengapa pakaian itu bisa kering dan bagaimana itu bisa terjadi • Guru memperkenalkan model yang akan dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung 	10 menit
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>1. Presentasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memperlihatkan video tentang macam-macam sumber energi melalui laptop • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya <p>2. Kelompok Belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan siswa kedalam beberapa kelompok • Siswa diminta mencatat apa yang mereka lihat didalam video tersebut • Siswa belajar bersama dengan kelompoknya tentang materi sumber energi dan manfaatnya dengan bimbingan guru <p>3. Permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan permainan yang berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKS, kemudian guru menyuruh siswa menyelesaikan LKS tersebut tepat waktu untuk mendapatkan skor terbaik • Guru berkeliling melihat apakah ada kelompok yang sulit dalam mengerjakan LKSnya • Guru menilai sekilas tentang LKS yang mereka kerjakan 	55 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyuruh siswa menukarkan LKS tersebut dengan kelompok lain searah jarum jam • Guru dan siswa menilai hasil dari kerja mereka untuk melihat 3 kelompok manakah yang nilainya paling tinggi • Guru menyuruh siswa memilih salah satu dari anggota yang nilainya tertinggi tersebut untuk mengikuti turnamen <p>4. Turnamen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang mengikuti turnamen, akan memilih soal yang sudah dituliskan dalam kertas yang sudah di gulung • Siswa menjawab soal tersebut di dalam kertas yang sudah dibagikan oleh guru • Guru menuliskan skor mereka dipapan tulis • Selanjutnya siswa diberi soal rebutan untuk menambah skor mereka • Guru menghitung skor mereka dan mengumumkan pemenang dari tournament tersebut <p>1. Penghargaan Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penghargaan berbentuk hadiah kepada kelompok yang menang • Guru memberikan motivasi kepada siswa yang tidak mendapatkan agar siswa tersebut tidak tersinggung • Siswa kembali ketempat duduk masing-masing • Kemudian guru memberikan lembar evaluasi pada setiap siswa agar materi tersebut akan selalu diingat oleh siswa • Siswa mengumpulkan lembar evaluasinya 	
Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimpulkan dan guru member penguatan • Guru bertanya tentang apakah yang sudah anak ibu lakukan 	5

penutup	<p>untuk memanfaatkan sumber energi yang ada dilingkungan kita.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan bagaimana pembelajaran kita hari ini? • Guru memberikan pesan moral • Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam. 	menit
----------------	--	-------

I. PENILAIAN

No	Aspek Penilaian	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Pengetahuan a. Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang macam-macam sumber energi	Pengamatan dan tes (lisan/tulisan)	Penyelesaian tugas secara individu dan kelompok
2.	Sikap b. terlibat aktif dalam pembelajaran tentang macam-macam sumber energi	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
3.	Keterampilan c. Terlibat aktif dalam pembelajaran dan tampil dalam menceritakan macam-macam sumber energi	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik secara individu maupun kelompok) dan saat diskusi

a. Aspek Keterampilan

Kriteria	Bagus Sekali	Cukup	Berlatih Lagi
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara. (3)	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan. (2)	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara. (1)
Komunikasi nonverbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)	Merespons dan menerapkan komunikasi nonverbal dengan tepat. (3)	Merespons dengan tepat terhadap komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman. (2)	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman. (1)

LEMBAR KERJA SISWA

Nama anggota kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.

Kelas :

Petunjuk :

1. Mulailah dengan membaca bismillah
2. Tulislah nama anggota kelompok mu ditempat yang sudah disediakan
3. Diskusikan dengan anggota kelompok mu tentang hal-hal yang sudah di amati di video
4. Isilah kolom dibawah ini:

No	Nama sumber energi	Manfaatnya	Contoh pemanfaatan lainnya dalam kehidupan sehari-hari
1.	Energi angin		
2.	Energi listrik		

3.	Energi matahari		
4.	Energi air		

Kesimpulan:

LEMBAR EVALUASI

Nama :

Kelas :

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan sumber energi?
2. Subutkan manfaat dari energi panas?
3. Energi yang paling terbesar yang ada dimuka bumi ini adalah?
4. Sebutkan energy apa yang terjadi pada setrika?
5. Ada berapa macam sumber energi yang terdapat di bumi?

Jawab :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

KUNCI JAWABAN LE

1. Sumber energi adalah segala sesuatu yang ada di sekitar kita yang mampu menghasilkan energi
2. Manfaat dari energi panas adalah untuk mengeringkan suatu benda seperti pakaian, mengeringkan padi, dll
3. Energi yang terbesar yang ada di bumi adalah energi matahari
4. Energi listrik berubah menjadi energi panas
5. Sumber energi yang terdapat di bumi ada 6 yaitu energi panas, energi gerak, energi getaran, energi kimia, energi listrik, dan energi cahaya.

KISI-KISI SOAL KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS

No.	Indikator Kemampuan Berfikir Kritis	Soal Kemampuan Berfikir Kritis	Kunci Jawaban	Ket
1.	Mengungkapkan masalah dan isu	<p>1. Ibu selalu mencuci pakaian sekolah doni apabila baju tersebut sudah kotor dan menjemurnya diterik matahari apakah yang terjadi ketika ibu menjemur pakaian yang basah diterik matahari? dan bagaimana pakaian itu bisa kering? JAWAB:</p> <p>2. Uja mempunyai beberapa alat yang bisa membuat suatu pekerjaan dirumahnya menjadi lebih mudah salah satunya adalah setrika, setrika tersebut dapat membuat baju uja lebih rapi dan Setrika adalah salah satu pemanfaatan energi listrik, sebutkan pemanfaatan energi listrik lainnya yang ada dirumah mu</p>	<p>Pakaian tersebut akan menjadi kering karena cahaya matahari mengeluarkan rasa panas yang dapat mengeringkan pakaian tersebut</p> <p>Pemanfaatan energi listrik yang ada dirumah adalah yaitu seperti televisi, lemari es, penanak nasi, kipas angin, dispenser, ac, lampu, dll</p>	

JAWAB:

Memahami konsep relevan dan tidak relevan

3. Yuni membuat tabel macam-macam sumber energi. Apakah jawaban yuni sudah benar ? coba perhatikan tabel yang sudah diisi oleh yuni dibawah ini. Kemudian berikan jawaban yang benar pada kolom jawaban yang benar

Gambar	Sumber energi	Jawaban yang benar
	Energi listrik	
	Energi panas	

Gambar	Sumber energi	Jawaban yang benar
	Energi listrik	Energi panas
	Energi panas	Energi listrik
	Energi panas	Energi angin
	Energi listrik	Energi gerak

2.



Energi panas



Energi listrik

4. Lengkapilah tabel dibawah ini

No	Nama benda	Manfaat	Sumber energi
1.	Lilin		
2.	Setrika		
3.	Layang-layang		

5. Gambar dibawah ini merupakan pemanfaatan dari energi angin,

No	Nama benda	Manfaat	Sumber energi
1.	Lilin	Untuk menerangkan tempat yang gelap	Energi panas
2.	Setrika	Untuk merapikan baju	Energi listrik
3.	Layang-layang	Untuk membuat tubuh aktif bergerak	Energi angin

Yaitu untuk menggerakkan perahu yang digunakan oleh nelayan dan untuk memberikan rasa sejuk terhadap manusia



apakah contoh lain dari pemanfaatan energi tersebut dalam kehidupan sehari-hari

JAWAB:

Memprediksi akibat dari suatu kejadian

6. Angin adalah salah satu sumber energi yang sangat diperlukan, bagaimana jika sumber energi angin tersebut tidak ada? Apa yang terjadi pada kehidupan kita...?

JAWAB:

Yang terjadi pada kehidupan manusia adalah para nelayan yang mencari ikan di laut yang menggunakan perahu tidak dapat kembali atau pergi karena tidak ada angin karena angin dapat mengarahkan perahu tersebut dan manusia tidak dapat merasakan sejuk

3.

4.	Menentukan hipotesis yang sederhana	<p>9. Daun yang sudah kering dipohon ditiup angin kemudian daun itu jatuh ketanah, perubahan apa yang terjadi pada daun tersebut? berikan alasanmu!</p> <p>JAWAB:</p>	<p>Perubahan yang terjadi pada daun tersebut adalah perubahan dari energi diam menjadi energi gerak. Karena angin dapat membuat suatu benda yang ringan tersebut dapat berubah tempat begitu juga dengan daun tersebut</p>	
5.	Menggambarkan kesimpulan dari suatu kejadian	<p>10. Cahaya matahari merupakan sumber utama kehidupan makhluk hidup, salah satunya kehidupan tumbuhan hijau, jelaskan bagaimana cahaya matahari tersebut dapat membuat tumbuhan tersebut hidup...</p> <p>JAWAB:</p>	<p>Sinar matahari membuat karbondioksida dan air dari udara menjadi gula yang nantinya zat-zat tersebut akan diserap oleh tumbuhan sehingga tumbuhan tersebut dapat tumbuh</p>	

Nama :

Kelas :

SOAL POST TEST

1. Roni dan Nita sedang memanfaatkan perubahan energi. Roni meniup pasir di pantai dan Nita memompa ban sepeda. Apa perbedaan percobaan roni dan Nita dalam memanfaatkan perubahan energi?

JAWAB:

2. Angin adalah salah satu sumber energi yang sangat diperlukan, bagaimana jika sumber energi angin tersebut tidak ada? Apa yang terjadi pada kehidupan kita...?

JAWAB:

3. Ibu selalu mencuci pakaian sekolah doni apabila baju tersebut sudah kotor dan menjemurnya diterik matahari apakah yang terjadi ketika ibu menjemur pakaian yang basah diterik matahari? dan bagaimana pakaian itu bisa kering?

JAWAB:

4. Gambar dibawah ini merupakan pemanfaatan dari energi angin,



apakah contoh lain dari pemanfaatan energi tersebut dalam kehidupan sehari-hari

JAWAB:

5. Uja mempunyai beberapa alat yang bisa membuat suatu pekerjaan dirumahnya menjadi lebih mudah salah satunya adalah setrika, setrika tersebut dapat membuat baju uja lebih rapi dan Setrika adalah salah satu pemanfaatan energi listrik, sebutkan pemanfaatan energi listrik lainnya yang ada dirumah mu

JAWAB:

Nama :

Kelas :

SOAL PRE TEST

1. Ibu selalu mencuci pakaian sekolah doni apabila baju tersebut sudah kotor dan menjemurnya diterik matahari apakah yang terjadi ketika ibu menjemur pakaian yang basah diterik matahari? dan bagaimana pakaian itu bisa kering?

JAWAB:

2. Gambar dibawah ini merupakan pemanfaatan dari energi angin,



apakah contoh lain dari pemanfaatan energi tersebut dalam kehidupan sehari-hari

JAWAB:

3. Roni dan Nita sedang memanfaatkan perubahan energi. Roni meniup pasir di pantai dan Nita memompa ban sepeda. Apa perbedaan percobaan roni dan Nita dalam memanfaatkan perubahan energi?

JAWAB:

4. Angin adalah salah satu sumber energi yang sangat diperlukan, bagaimana jika sumber energi angin tersebut tidak ada? Apa yang terjadi pada kehidupan kita...?

JAWAB:

5. Uja mempunyai beberapa alat yang bisa membuat suatu pekerjaan dirumahnya menjadi lebih mudah salah satunya adalah setrika, setrika tersebut dapat membuat baju uja lebih rapi dan Setrika adalah salah satu pemanfaatan energi listrik, sebutkan pemanfaatan energi listrik lainnya yang ada dirumah mu

JAWAB:

Kisi-kisi angket tanggapan siswa terhadap model pembelajaran *Team Game Tournamen* dengan Media Audio Visual

No	Indikator pertanyaan	Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1.	Apakah siswa berpendapat bahwa model pembelajaran team game tournament (TGT) dengan media audio visual adalah pembelajaran yang baru bagi mereka?	1, 6, 7	3	4
2.	Apakah siswa merasa senang dengan model pembelajaran team game tournament dan media audio visual	2, 5	8	3
3.	Apakah siswa merasa terbantu dengan model pembelajaran team game tournament dengan media audio visual	4, 10	9	3
	Jumlah	7	4	10

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN TEAM GAME
TOURNAMENT DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL**

Nama :

Kelas :

Hari/tanggal :

Petunjuk pengisian angket:

1. Sebelum mengisi angket respon siswa ini. Terlebih dahulu anda harus membaca dengan teliti setiap pernyataan yang diajukan.
2. Berilah tanda *chek list* pada jawaban anda
3. Angket ini harap diisi dengan sejujurnya

Keterangan :

SS : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Model dan media Pembelajaran yang digunakan pada materi macam-macam sumber energi adalah model baru bagi saya				
2.	Kegiatan pembelajaran macam-macam sumber energi membuat saya lebih tertarik untuk mempelajarinya				

3.	Model Pembelajaran yang diterapkan pada materi macam-macam sumber energi sama seperti pembelajaran sebelumnya				
4.	Model dan media yang digunakan sangat jelas, menarik dan mudah dipahami				
5.	Model pembelajaran dan media yang digunakan pada materi macam-macam sumber energi sangat mengesankan				
6.	Belajar dengan menggunakan model dan media ini menambah rasa keingintahuan saya				
7.	Saya merasa senang belajar dengan model dan media pembelajaran yang baru diterapkan pada materi macam-macam sumber energi				
8.	Mengikuti pembelajaran pada macam-macam sumber energi dengan model dan media yang digunakan guru membuat saya tidak termotivasi dalam pembelajaran IPA				
9.	Saya mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA dengan menggunakan model dan media ini				
10.	Model dan media pembelajaran yang baru diterapkan oleh guru membantu saya dalam pembelajaran IPA				

SOAL KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS

1. Roni dan Nita sedang memanfaatkan perubahan energi. Roni meniup pasir di pantai dan Nita memompa ban sepeda. Apa perbedaan percobaan roni dan Nita dalam memanfaatkan perubahan energi?

JAWAB:

2. Yuni membuat tabel macam-macam sumber energi. Apakah jawaban yuni sudah benar ? coba perhatikan tabel yang sudah diisi oleh yuni dibawah ini. Kemudian berikan jawaban yang benar pada kolom jawaban yang benar

Gambar	Sumber energi	Jawaban yang benar
	Energi listrik	
	Energi panas	
	Energi panas	
	Energi listrik	

3. Daun yang sudah kering dipohon ditiup angin kemudian daun itu jatuh ketanah, perubahan apa yang terjadi pada daun tersebut? berikan alasanmu!

JAWAB:

4. Angin adalah salah satu sumber energi yang sangat diperlukan, bagaimana jika sumber energi angin tersebut tidak ada? Apa yang terjadi pada kehidupan kita...?

JAWAB:

5. Lengkapilah tabel dibawah ini

No	Nama benda	Manfaat	Sumber energi
1.	Lilin		
2.	Setrika		
3.	Layang-layang		

6. Ibu selalu mencuci pakaian sekolah doni apabila baju tersebut sudah kotor dan menjemurnya diterik matahari apakah yang terjadi ketika ibu menjemur pakaian yang basah diterik matahari? dan bagaimana pakaian itu bisa kering?

JAWAB:

7. Yasril dan afdal pergi berlibur kepantai bersama keluarganya kemudian mereka berenang dan membasahi rambutnya, setelah kembali kerumah rambut yasril dan afdal masih basah, yasril mengeringkan rambutnya dengan berjemur diterik matahari sedangkan afdal mengeringkan rambutnya dengan menyalakan kipas angin. Jelaskan bagaimana perbedaan energi cahaya matahari yang digunakan yasril dengan energi listrik yang digunakan oleh afdal?

JAWAB:

8. Gambar dibawah ini merupakan pemanfaatan dari energi angin,



apakah contoh lain dari pemanfaatan energi tersebut dalam kehidupan sehari-hari

JAWAB:

9. Uja mempunyai beberapa alat yang bisa membuat suatu pekerjaan dirumahnya menjadi lebih mudah salah satunya adalah setrika, setrika tersebut dapat membuat baju uja lebih rapi dan Setrika adalah salah satu pemanfaatan energi listrik, sebutkan pemanfaatan energi listrik lainnya yang ada dirumah mu

JAWAB:

10. Cahaya matahari merupakan sumber utama kehidupan makhluk hidup, salah satunya kehidupan tumbuhan hijau, jelaskan bagaimana cahaya matahari tersebut dapat membuat tumbuhan tersebut hidup...

JAWAB:

Titik Persentase Distribusi t (dk = 41 – 80)

df	Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
		0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41		0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42		0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43		0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44		0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45		0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46		0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47		0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48		0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49		0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50		0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51		0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52		0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53		0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54		0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55		0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56		0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57		0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58		0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59		0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60		0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61		0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62		0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63		0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64		0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65		0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66		0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67		0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68		0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69		0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70		0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71		0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72		0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73		0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74		0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75		0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76		0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77		0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78		0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79		0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80		0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Uji Normalitas Dan Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen Dan Kontrol

1. Normalitas pretes kelas eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		38
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	13.13081525
Most Extreme Differences	Absolute	.148
	Positive	.115
	Negative	-.148
Kolmogorov-Smirnov Z		.913
Asymp. Sig. (2-tailed)		.376

a. Test distribution is Normal.

2. Normalitas pretes kelas kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		38
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	13.13081525
Most Extreme Differences	Absolute	.148
	Positive	.115
	Negative	-.148
Kolmogorov-Smirnov Z		.913
Asymp. Sig. (2-tailed)		.376

a. Test distribution is Normal.

3. Homogenitas pretest kelas eksperimen

Test of Homogeneity of Variances

pretestkelaseksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.413	4	32	.252

4. Homogenitas pretest kelas kontrol

Test of Homogeneity of Variances

pretestkelaskontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.825	4	31	.519

FOTO PENELITIAN



Foto 1: Guru membuka pembelajaran



Foto 2: Siswa mengerjakan soal *pretest*



Foto 3: Guru menayangkan vidio



Foto 7: guru memberikan penghargaan



Foto 8: Guru Menutup Pembelajaran



Foto 9 guru memberikan soal post-test



Foto 4: Siswa menuliskan apa yang ada dalam vidio yang di putar oleh guru.



Foto 5: siswa mengerjakan LKS sebagai permainan



Foto 6: Siswa Melakukan tournament



Foto 10 guru membagikan soal angket

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Ruja wati
2. Nim : 201325119
3. Tempat/Tanggal Lahir : Desa Pulo Air, 07 Agustus 1994
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. Kebangsaan/ Suku : Indonesia/Aceh
7. Status : Belum Kawin
8. Alamat : Rukoh, Darussalam
9. HP/Email : 085226264863/
: Rujawatioppa67@gmail.com
10. Pekerjaan : Mahasiswi
11. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Rabinsyah
 - b. Ibu : Idar wati
12. Pekerjaan Orang tua
 - a. Pekerjaan Ayah : Petani
 - b. Ibu : Mengurus Rumah Tangga
13. Alamat Orang Tua : Desa Pulo Air Kec. Kluet Tengah, Kab. Aceh Selatan
14. Pendidikan
 - a. SD : SD negeri 3 Mersak, Tahun 2007
 - b. SMP : SMP Negeri 1 Kluet Tengah , Tahun 2010
 - c. SMA : SMA Negeri 1 Kluet Tengah, Tahun 2013
 - d. Perguruan Tinggi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Masuk Tahun 2013

Darussalam, 04 Desember 2017

Penulis

Ruja wati



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp. 0651-7552921, 7551857, Fax. 0651-7552922

Web : , Email : library@ar-raniry.ac.id

FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Puja Wati
 NIM : 201325119
 Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan keguruan / PGM
 E-mail : Pujawati022614@gmail.com

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah :

Tugas Akhir KKU Skripsi (tulis jenis karya ilmiah)
 Yang berjudul (tulis judul karya ilmiah yang lengkap):

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GACIE
 TOURNAMENT (STGT) DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN
 BERPIKIR KRITIS BERKAWAS DI KELAS IV MIN 11 BANDA ACEH

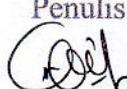
Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh berhak menyimpan, mengalih-media formatkan, mengelola, mendiseminasikan, dan mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademik tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis, pencipta dan atau penerbit karya ilmiah tersebut.

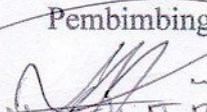
UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh akan terbebas dari segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

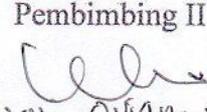
Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 17 Maret 2018

Mengetahui:

Penulis

 (..... Puja wati)

Pembimbing I

 (..... Howardi R. Pd)

Pembimbing II

 (..... wat Ovianna MP)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp. 0651-7552921, 7551857, Fax. 0651-7552922

Web : , Email : library@ar-raniry.ac.id

FORM PENYERAHAN SOFT COPY
KARYA ILMIAH MAHASISWA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ruzia Wati
 NIM : 2013 25119
 Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan keguruan / PGMI
 E-mail : ruziawati.opa.6711@gmail.com

Dengan ini menyerahkan soft copy dalam CD karya ilmiah saya ke UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang berjudul: EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KENAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI KELAS IV MIN 11 BANDA ACEH

Saya juga memberikan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) kepada UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dengan Hak tersebut UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh berhak menyimpan, mengalih media formatkan, mengelola, mendesiminasikan, dan mempublikasikannya di internet atau media lain: secara *fulltext*.

Untuk kepentingan akademik tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis, pencipta dan atau penerbit karya ilmiah tersebut.

UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh akan terbebas dari segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

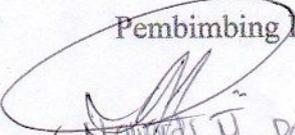
Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

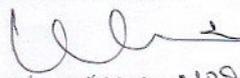
Dibuat di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 12 Maret 2018

Mengetahui:

Penulis

 (..... Ruzia Wati))

Pembimbing I

 (..... M. Nur Hafid, S.Pd))

Pembimbing II

 (..... Wati Quliana, M.Pd))