

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TPS BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL BALI TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA KELAS IV SD GUGUS IV SAWAN

Cening Sri Wati¹, Md. Sulastri², Pt. Nanci Riastini³

^{1,3}Jurusan PGSD, ²Jurusan BK, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

Email: c3_nink@yahoo.co.id¹, sulastri.made@yahoo.com²,
chem_currie@yahoo.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada pemahaman konsep IPA antara siswa yang belajar melalui pembelajaran dengan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media permainan tradisional Bali dan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV Sekolah Dasar di Gugus IV Kecamatan Sawan tahun pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan *post test only control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD di Gugus IV Kecamatan Sawan tahun pelajaran 2012/2013, yang terdiri dari 8 kelas dengan jumlah populasi 205 siswa. Sampel diambil dengan cara *simple random sampling* melalui teknik undian, tetapi yang diundi adalah kelas. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pemahaman konsep IPA. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan *Independent Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman konsep IPA antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran TPS berbantuan media permainan tradisional Bali dan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Besarnya t_{hit} adalah 18,78, sedangkan t_{tab} dengan taraf signifikansi 5% dan $db = 96$ adalah 1,990. Hal ini berarti, t_{hit} lebih besar dari t_{tab} ($t_{hit} > t_{tab}$). Di samping itu, rata-rata skor pemahaman konsep IPA siswa yang belajar dengan model pembelajaran TPS berbantuan media permainan tradisional Bali (32,26) lebih tinggi dari pada siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional (12,20). Dengan demikian, model pembelajaran TPS berbantuan media permainan tradisional Bali berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA pada siswa kelas IV di Gugus IV Kecamatan Sawan tahun pelajaran 2012/2013.

Kata kunci: TPS, permainan tradisional, pemahaman konsep.

Abstract

The aim of the research is determine significant differences in the understanding of science concepts among students who studied with Think Pair Share (TPS) learning model aided Balinese traditional game media and students who studied with conventional learning in fourth grade elementary school students in Cluster IV Sawan district in 2012/2013 school year. The research's design was quasi-experimental with post-test only control group design. The research population was all fourth grade in Cluster IV Sawan district in 2012/2013 school year, which consists of 8 classes with a population of 205 students. Samples were taken by simple random sampling technique through a class lottery. Data collection instruments used is a test of understanding science concepts. Data were analyzed using descriptive statistics and independent sample t-test. The results of the research showed that there were significant differences in understanding of science concepts among students who studied with TPS learning model aided Balinese traditional game media and the students who studied with conventional learning. The value of t_{count} is 18.78, while t_{table} with a significance level of 5% and $df = 96$ is 1.990. This means,

t_{count} greater than t_{table} ($t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$). In addition, the average score of students' understanding of science concepts are studied with TPS learning model aided Balinese traditional game media (32.26) is higher than the students who studied with conventional learning model (12,20). This means, TPS learning model aided Balinese traditional game influence on students's understanding of science concepts in fourth grade Cluster IV Sawan district in 2012/2013 school year.

Keywords: TPS, traditional game, science concepts

PENDAHULUAN

Keberhasilan pembelajaran IPA di sekolah dasar ditentukan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang berpengaruh adalah keaktifan siswa dalam pembelajaran. Keaktifan siswa ini akan dapat menciptakan *multiple* kompetensi dalam diri siswa.

Namun kenyataannya, teori di atas tidak sesuai dengan fakta di lapangan. Berdasarkan hasil penelitian Suja (2006:772) menunjukkan bahwa "kegiatan belajar mengajar sains di kelas sebagian besar pendekatan ekspositori dengan metode ceramah dan menulis di papan tulis. Sementara itu, siswa hanya mendengar dan menyalin tulisan guru". Begitu pula hasil penelitian Sadia (2008:228), "metode pembelajaran yang dominan digunakan guru adalah metode ceramah (45,6%)". Hal tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga siswa hanya berperan sebagai penerima informasi yang bersifat pasif. Hal tersebut tidak sesuai dengan hakikat pembelajaran IPA SD yang sesungguhnya.

Hakikat IPA meliputi empat unsur utama. *Pertama*, rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, dan hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar, serta bersifat *open ended*. *Ke dua*, prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah. Metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan. *Ke tiga*, produk berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum. *Ke empat*, aplikasi berupa perencanaan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-

hari. Dalam proses pembelajaran IPA, keempat unsur itu diharapkan dapat muncul, sehingga peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh, memahami fenomena alam melalui pemecahan masalah, metode ilmiah, dan meniru cara ilmuwan bekerja dalam menemukan fakta baru. Dengan demikian, pemahaman konsep IPA siswa menjadi optimal.

Berkaitan dengan pemahaman konsep IPA, menurut Krathwohl (2002:228) menyatakan pendapatnya bahwa "siswa dapat dikatakan memahami sebuah konsep jika mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan awal yang dimiliki sebelumnya". Dalam hal ini pemahaman konsep adalah kemampuan yang tidak hanya memahami, tetapi juga dapat menghubungkan pengetahuan awal dengan pengetahuan baru untuk memperoleh makna dari ide abstrak. Selain itu, pemahaman juga dapat ditunjukkan dengan membandingkan sesuatu dengan hal yang lain, dapat membedakan dan dapat mempertentangkan. Kemampuan tersebut dapat digunakan seseorang untuk mengelompokkan suatu objek atau kejadian tertentu. Kategori pemahaman konsep menurut Krathwohl (2002:228), meliputi "*interpreting* (menafsirkan), *exemplifying* (mencontohkan), *classifying* (mengklasifikasikan), *summarizing* (meringkas), *inferring* (menyimpulkan), *comparing* (membandingkan), dan *explaining* (menjelaskan)". Dalam penelitian ini aspek pemahaman konsep yang diukur adalah mencontohkan, menginterpretasi, mengekstrapolasi, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan konsep.

Mengacu pada pemahaman konsep IPA siswa SD, data lapangan yang diperoleh dari tes awal pemahaman konsep IPA seluruh siswa sekolah dasar di Gugus

IV Kecamatan Sawan menunjukkan bahwa siswa tidak memahami konsep IPA. Dari 205 siswa, hanya 1,46% siswa berada pada tingkat pemahaman dengan kriteria baik. Berikutnya, 50,73% siswa berada pada tingkat pemahaman dengan kriteria kurang dan 37,56% siswa yang lainnya berada pada tingkat pemahaman sangat kurang.

Berdasarkan permasalahan di atas, salah satu model pembelajaran inovatif yang mampu memfasilitasi siswa untuk lebih meningkatkan pemahaman konsep IPA adalah model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS). “TPS merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa” (Trianto, 2012:81). Kagan (dalam Eggen, 2012:134) juga menyatakan bahwa “TPS adalah strategi kerja kelompok yang meminta siswa individual di dalam pasangan belajar untuk pertama-tama menjawab pertanyaan dari guru dan kemudian berbagi jawaban itu dengan seorang rekan”. Berdasarkan pendapat tersebut, diketahui bahwa model pembelajaran TPS memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara mandiri, kemudian mendiskusikan hasil pemikirannya dengan seorang teman, dan membagikan hasil diskusinya tersebut. Model ini akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir dan berbagi bersama pasangannya. Di samping itu, pembelajaran ini akan mengarahkan siswa untuk menjadi lebih aktif dan kreatif. Kegiatan yang demikian membuat siswa aktif membangun pengetahuan sendiri, sehingga pemahaman konsep mereka menjadi optimal.

Untuk memaksimalkan proses pembelajaran dengan model TPS, maka model ini dipadukan dengan permainan tradisional Bali sebagai mediana. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang mengandung nilai-nilai luhur yang perlu dilestarikan. Menurut Taro (2010:1), “produk budaya yang bersifat kolektif ini ditransformasikan secara turun-temurun melalui tradisi lisan dan nonformal”. Selanjutnya, Taro (2010:2) menyatakan “ciri-ciri permainan tradisional di Bali adalah (1) mudah dimainkan, (2) memiliki seperangkat aturan, (3) kadang-kadang diiringi lagu, (4) sarana dan

prasarana tidak terlalu mengikat, (5) kaya variasi, dan (6) fleksibel”. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa permainan tradisional dapat dibuat dan dimainkan sendiri. Ciri permainan tradisional yang fleksibel memungkinkan permainan disesuaikan dengan kebudayaan masyarakat sekitar sehingga ketika dimainkan akan membuat anak-anak mengenal budaya di daerahnya masing-masing.

Selain manfaat di atas, permainan tradisional Bali mempunyai berbagai manfaat lain. Taro (2010:3) menyatakan bahwa “permainan tradisional bermanfaat sebagai media pendidikan dan belajar”. Dalam hal ini, permainan tradisional berperan dalam perkembangan jiwa anak, menumbuhkan kreativitas anak, mengasah kecerdasan majemuk anak, dan meningkatkan aktivitas serta disiplin siswa. Disamping itu, penggunaan permainan tradisional Bali dalam pembelajaran juga berguna untuk menarik perhatian siswa, memahami konsep IPA, dan melestarikan warisan budaya Bali kepada generasi muda.

Dalam penelitian ini, digunakan tujuh permainan tradisional yang berhubungan dengan materi IPA kelas IV sekolah dasar. Adapun permainan tersebut dijelaskan sebagai berikut. 1) Permainan *semal-semalan*, permainan ini adalah permainan yang menggambarkan dampak angin ribut terhadap kelangsungan hidup tupai serta dampaknya terhadap tumbuh-tumbuhan. Permainan ini berhubungan dengan materi perubahan lingkungan. 2) Permainan *Juru Pencar*, permainan ini memberikan pengetahuan tentang cara menangkap ikan di laut dengan cara yang benar tanpa merusak lingkungan. Permainan ini berhubungan dengan materi sumber daya laut. 3) Permainan *Ngengkebang batu*, permainan ini menggambarkan usaha manusia untuk melindungi batu sebagai sumber daya alam dari tangan usil manusia. Permainan ini berhubungan dengan materi sumber daya sungai. 4) Permainan *Poh-pohan*, permainan ini memberikan gambaran tentang suatu proses pertumbuhan tanaman secara bertahap. Permainan poh-pohan ini juga dapat divariasikan sesuai

dengan keinginan si pemain, misalnya divariasikan menjadi jati-jatian (pohon Jati) atau pohon-pohon yang lainnya. Permainan ini berhubungan dengan proses menanam pohon dan perlindungan terhadap pohon tersebut untuk keselamatan lingkungan. 5) Permainan *Ci ci puci*, permainan ini merupakan permainan kata secara tradisional. Peserta yang ditunjuk menyebutkan satu kata, kemudian peserta lain mengembangkannya menjadi sebuah frasa. Topik ditentukan sesuai dengan kesepakatan semua pemain. Dengan demikian, permainan ini dapat disesuaikan dengan materi yaitu menyebutkan faktor penyebab perubahan alam yang telah diketahui siswa. 6) Permainan *Gampes*, permainan ini menggambarkan keserakahan manusia dalam mengambil kekayaan alam yang ada di bumi tanpa mempertimbangkan kebutuhan orang lain. Kekayaan alam disimbolkan dengan batu-batu yang digunakan saat permainan. Permainan ini berhubungan dengan kegiatan manusia yang mengakibatkan kerusakan lingkungan. 7) Permainan *Kotak Pos*, permainan ini merupakan permainan menyebutkan satu kata dari sebuah huruf yang dipilih. Topik kata dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Permainan ini dapat digunakan untuk menyebutkan berbagai perubahan fisik lingkungan alam. Ketujuh permainan itu berhubungan dengan materi IPA yang dipelajari oleh siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada pemahaman konsep IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media permainan tradisional Bali dengan kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV Sekolah Dasar di Gugus IV Kecamatan Sawan tahun pelajaran 2012/2013.

Manfaat praktis yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut. (a) Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dapat diterapkan oleh guru sebagai alternatif dalam menjembatani pengetahuan terhadap hakikat sains (*nature of science*) sehingga dapat meningkatkan pemahaman

konsep, yang bermuara pada pencapaian hasil belajar yang maksimal. (b) Memberikan motivasi kepada guru dalam mengubah kebiasaan mengajar yang sebelumnya berorientasi pada pencapaian materi menuju aktivitas bermakna. (c) Memberikan pengalaman langsung dalam penerapan model pembelajaran yang inovatif dan bermutu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (kuasi eksperimen) yang dilaksanakan di SD yang ada di Gugus IV Kecamatan Sawan, yang terletak di Desa Bungkulan. Penelitian dilakukan pada rentangan waktu semester genap pada tahun pelajaran 2012/1013. Populasi penelitian adalah kelas IV dari 8 SD. Jumlah siswa kelas IV di gugus tersebut adalah 205 siswa. Untuk mengetahui kesetaraan pemahaman konsep IPA siswa kelas IV di masing-masing sekolah dasar, maka terlebih dahulu dilakukan uji kesetaraan menggunakan analisis varians satu jalur (ANOVA A). Berdasarkan hasil analisis dengan pada taraf signifikansi 5%, didapatkan nilai F_{hitung} sebesar 0.068. Nilai F_{tabel} pada $db_A = 7$ dan $db_{dalam} = 197$ adalah sebesar 2,06. Artinya, $F_{tab} > F_{hit}$, sehingga H_0 diterima. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman konsep IPA siswa kelas IV sekolah dasar di Gugus IV Kecamatan Sawan adalah setara.

Sampel penelitian ini diambil dengan cara *random sampling* melalui teknik undian, tetapi yang diundi adalah kelas. Dari hasil undian, diperoleh kelas IV dari SD No. 2 Bungkulan, SD No. 5 Bungkulan, SD No. 6 Bungkulan, dan SD No. 8 Bungkulan, yang terdiri atas 98 siswa, sebagai sampel penelitian. Kelas sampel yang telah didapatkan, kemudian diundi lagi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil undian yang telah diperoleh, yang menjadi kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas IV SD No. 2 Bungkulan dan kelas IV SD No. 8 Bungkulan, sedangkan kelas kontrol adalah kelas IV SD No. 5 Bungkulan dan kelas IV SD No. 6 Bungkulan. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan model pembelajaran TPS berbantuan media

permainan tradisional Bali dan kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *posttest only control group design*. Desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut.

R	X	O ₂
R	-	O ₄

(Sumber : Sugiyono, 2011)

Keterangan:

X = Perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TPS berbantuan media permainan tradisional Bali.

O₂ = Post-test pada kelompok eksperimen (pemahaman konsep IPA)

O₄ = Post-test pada kelompok kontrol (pemahaman konsep IPA)

Prosedur penelitian ini terdiri atas beberapa tahapan, yang dipaparkan sebagai berikut. Tahap Awal, dalam tahap awal ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu a) melaksanakan orientasi dan observasi awal ke sekolah yang dijadikan tempat penelitian. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan mengetahui keadaan awal sekolah dan kemudian memohon ijin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian. b) berdiskusi dengan wali kelas IV di masing-masing sekolah, kegiatan ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa yang dijadikan subyek penelitian. c) menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Pada tahap ini disusun perangkat pembelajaran menggunakan model TPS berbantuan media permainan tradisional Bali. d) melakukan sosialisasi perangkat pembelajaran TPS berbantuan media permainan tradisional Bali kepada guru kelas IV pada kelompok eksperimen. Tahap pelaksanaan, dalam tahap ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu: a) Melakukan pengujian instrumen tes pemahaman konsep, yang meliputi uji validitas konstruk oleh pakar, uji validitas butir tes, uji reabilitas tes, daya pembeda

soal, dan tingkat kesukaran butir soal. b) Melakukan analisis uji coba instrumen penelitian yang dilanjutkan dengan revisi instrumen dan penyempurnaan instrumen yang telah diujikan. c) Melaksanakan pembelajaran dengan model TPS berbantuan media permainan tradisional Bali pada kelompok eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Tahap akhir, dalam tahap ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan a) Mengadakan *post-test* (tes akhir), baik pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep IPA siswa. b) Menganalisis data. Hasil analisis digunakan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan, apakah diterima atau ditolak. c) Menyusun laporan penelitian.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes uraian non-objektif (BUNO). Soal uraian yang digunakan terdiri dari sepuluh butir soal. Besarnya rentang skor yang digunakan adalah 0-4. Siswa yang tidak menjawab mendapat skor minimal dan siswa yang menjawab benar disertai alasan yang jelas mendapat skor maksimal.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian telah divalidasi oleh pakar (validitas konstruk). Selanjutnya, instrumen diujicobakan ke lapangan dan hasilnya dianalisis berdasarkan validitas butir tes, reliabilitas tes, daya pembeda soal (DP), dan tingkat kesukaran butir soal (TK).

Data yang telah diperoleh dari penelitian dideskripsikan menurut variabel pemahaman konsep IPA siswa. Analisis deskriptif menampilkan rata-rata, standar deviasi, modus, median, nilai minimum, nilai maksimum, jangkauan, dan jumlah data dari setiap variabel yang diteliti.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis, yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Metode analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah *independent sample t-test*. Dalam hal ini digunakan rumus *polled varians* karena jumlah anggota sampel tidak sama ($n_1 \neq n_2$) dan varians homogen. Rumus *polled varians* dapat ditulis sebagai berikut.

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} \quad (1)$$

(Sumber: Sugiyono, 2011:13)

Keterangan

\bar{x}_1 = Rata-rata kelompok 1

\bar{x}_2 = Rata-rata kelompok 2

n_1 = Jumlah anggota kelompok 1
 n_2 = Jumlah anggota kelompok 2
 s_1^2 = Varians kelompok 1
 s_2^2 = Varians kelompok 2

HASIL DAN PEMBAHASAN

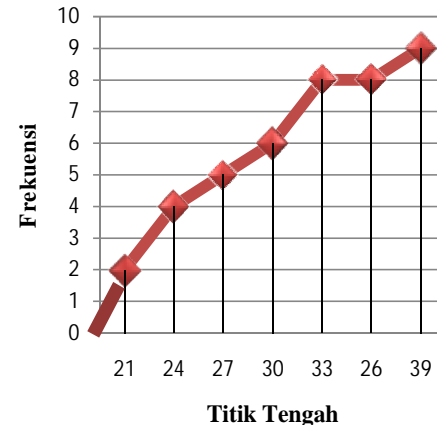
Hasil

Hasil pengolahan data pemahaman konsep pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

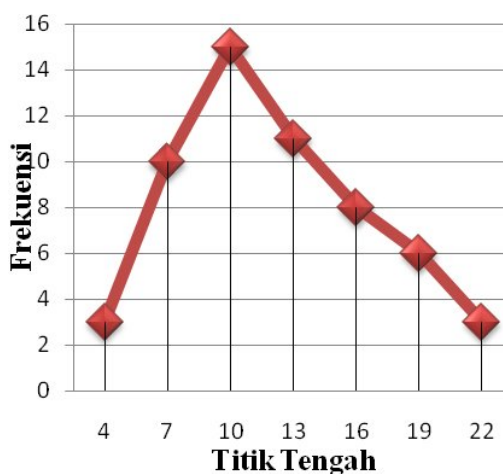
Statistik	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Banyak Sampel	42	56
Nilai Tertinggi	40	23
Nilai Terendah	20	3
Mean	32,29	12,20
Median	33	11,3
Modus	37,8	10,17
Standar Deviasi	5,48	4,98
Varians	30,06	24,78

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada tabel 1 tersebut, pemahaman konsep IPA siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelompok kontrol. Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata skor dan kecenderungan skor pemahaman konsep IPA yang diperoleh kedua kelompok. Rata-rata skor pemahaman konsep IPA siswa kelompok eksperimen adalah 32,29 (kategori sangat tinggi). Begitu pula yang tampak pada kurva poligon, yang mana sebaran data kelompok ini merupakan juling negatif. Artinya, sebagian besar skor siswa cenderung tinggi. Gambaran skor pemahaman konsep IPA kelompok eksperimen dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kurva poligon data pemahaman konsep IPA kelompok eksperimen

Pada kelompok kontrol, rata-rata skor pemahaman konsep IPA siswa adalah 12,20 (kategori sedang). Kurva sebaran data merupakan juling positif, yang artinya sebagian besar skor siswa cenderung rendah. Kurva terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kurva poligon data pemahaman konsep IPA siswa kelompok kontrol

Berdasarkan uji prasyarat analisis data, diperoleh bahwa data pemahaman konsep IPA siswa kelompok eksperimen dan kontrol adalah normal dan homogen. Setelah diperoleh hasil uji prasyarat analisis data, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis tersebut dilakukan menggunakan *independent sample t-test* (tidak berkorelasi) dengan rumus *polled varians*. Kriterianya, H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Ringkasan hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis

Kelompok Data Pemahaman Konsep IPA	Varians	n	Db	t_{hit}	t_{tab}	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen	30,06	42	96	18,78	1,990	$t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak
Kelompok kontrol	24,78	56				

Berdasarkan tabel di atas, tampak bahwa t_{hitung} sebesar 18,78, sedangkan, t_{tabel} dengan $db = 96$ pada taraf signifikansi 5% adalah 1,990. Hal ini berarti, t_{hit} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman konsep IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TPS berbantuan media permainan tradisional Bali dengan kelompok siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV Sekolah Dasar di Gugus IV Kecamatan Sawan tahun pelajaran 2012/2013.

Pembahasan

Besarnya pengaruh model TPS berbantuan media permainan tradisional Bali dan model pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep IPA dapat dibuktikan dari hasil analisis deskriptif. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor pemahaman konsep IPA kelompok eksperimen, yaitu 32,29 lebih

tinggi daripada kelompok kontrol, yaitu 12,20.

Temuan penelitian yang menunjukkan bahwa Model TPS berbantuan media permainan tradisional Bali berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA siswa dengan kecenderungan sebagian besar skor siswa tinggi disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor pertama, model TPS dapat melatih siswa untuk berpikir sendiri, berdiskusi dengan pasangannya, dan menyampaikan hasil diskusinya terkait konsep-konsep IPA yang dipelajari. Kegiatan berpikir akan mengarahkan siswa untuk mengeluarkan kemampuannya dalam memecahkan sebuah permasalahan. Kegiatan diskusi berpasangan akan menambah keyakinan siswa terhadap hasil pemikirannya. Selanjutnya, kegiatan *sharing* atau menyampaikan hasil pemikiran kepada teman sekelasnya akan menambah ingatan siswa terkait pemahamannya terhadap konsep. Ketiga kegiatan tersebut dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik dan menemukan hal-hal yang bermakna dari kegiatan tersebut. Kesempatan

tersebut akan memunculkan hasil pemikiran siswa secara murni dan didukung oleh penguatan dari pasangannya, sehingga berpengaruh terhadap kualitas pemahaman konsep siswa. Hal lain yang terjadi adalah pemahaman yang diperoleh tersebut tidak mudah dilupakan karena proses yang siswa lalui untuk memperolehnya merupakan kegiatan pembelajaran yang bermakna. Temuan tersebut didukung oleh pendapat Trianto (2012:81) yang menyatakan bahwa “TPS merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa”. Pembelajaran tersebut dilakukan melalui tahapan berpikir, berdiskusi, dan berbagi. Prosedur tersebut memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya secara bermakna.

Faktor kedua, perpaduan model TPS dengan media permainan tradisional Bali memberikan kesan yang berbeda pada pembelajaran. Kegiatan bermain akan memberikan kesan yang menyenangkan pada diri siswa, karena kegiatan tersebut sesuai dengan salah satu karakteristik siswa sekolah dasar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sumantri dan Nana Syaodih (2007:6.3), yaitu “karakter pertama anak SD adalah senang bermain”. Melalui kegiatan bermain, siswa dapat mengembangkan proses belajarnya dan memperoleh pengetahuan melalui pengalaman bermain yang dilakukannya. Lebih jauh, pendapat mengenai manfaat positif bermain dengan permainan tradisional dikemukakan oleh Taro (2010:4). Taro menyatakan bahwa “permainan tradisional merupakan media bermain yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dari pengalaman bermainnya”. Dengan demikian, pemahaman konsep siswa yang dikonstruksi sendiri melalui kegiatan bermain dapat melekat dengan baik pada pikiran siswa.

Faktor ke tiga, pembelajaran juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri melalui kegiatan diskusi dan bermain. Pembelajaran demikian dapat merangsang pikiran kreatif siswa untuk memperoleh pengetahuan dan nilai-nilai moral dari kegiatan tersebut. Dengan demikian,

pembelajaran yang dilakukan bersifat kontekstual. Pernyataan di atas, sesuai dengan pendapat Johnson (2011:67) yang menyatakan bahwa “pembelajaran kontekstual melibatkan para siswa dalam aktivitas penting yang membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi”. Dengan cara tersebut, siswa akan mudah memahami konsep pada saat pembelajaran.

Temuan penelitian tersebut sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Astini (2011), yang menemukan bahwa metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar matematika”. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Sasmita (2012), bahwa “metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa”. Penelitian mengenai TPS juga telah dilakukan oleh Rosmawati, dkk (2013). Hasil penelitiannya adalah model TPS dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Di samping itu, penelitian yang menggunakan permainan tradisional Bali juga telah dilakukan oleh Riastini (2012) yang membuktikan bahwa permainan tradisional dalam pembelajaran IPA dapat mempengaruhi hasil belajar *Tri Kaya* siswa. Keberhasilan penelitian-penelitian tersebut mendukung keberhasilan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran TPS berbantuan media permainan tradisional terhadap pemahaman konsep IPA siswa.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TPS berbantuan media permainan tradisional berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA siswa.

PENUTUP

Berdasarkan paparan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman konsep IPA antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media permainan tradisional Bali dan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV Sekolah Dasar di Gugus IV Kecamatan Sawan tahun pelajaran 2012/2013. Hasil uji-t menunjukkan bahwa t_{hit} adalah 18,78, sedangkan t_{tab} pada taraf

signifikansi 5% dan $db = 96$ adalah 1,990. Di samping itu, rata-rata skor pemahaman konsep IPA siswa yang belajar dengan model pembelajaran TPS berbantuan media permainan tradisional (32,26) lebih tinggi daripada rata-rata skor siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional (12,20).

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian tersebut, beberapa saran yang dapat diajukan guna peningkatan kualitas pembelajaran di SD adalah guru SD hendaknya menggunakan model-model pembelajaran inovatif dalam pembelajaran di sekolah dengan beberapa modifikasi agar sesuai dengan kondisi sekolah dan peserta didik karena kualitas siswa sangat ditentukan oleh kualitas pembelajaran. Terbatasnya waktu penelitian menyebabkan penelitian hanya dilakukan pada mata pelajaran IPA saja. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi awal bagi peneliti lain yang ingin meneliti lebih lanjut dalam skala luas dan variabel yang beragam.

DAFTAR RUJUKAN

- Astini, N. P. V. 2011. Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD No 5 Pendem, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana Tahun Ajaran 2010/2012. *Skripsi* (tidak diterbitkan) Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP UNDIKSHA Singaraja.
- Eggen, Paul dan Don Kauchak. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran Edisi Keenam*. Jakarta: Indeks.
- Johnson, E. B. 2011. *Contextual Teaching & Learning*. Bandung: Kaifa Learning.
- Krathwohl, D. R. 2002. *A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. THEORY INTO PRACTICE*, Volume 41, Number 4, Autumn 2002 Copyright 2002 College of Education, The Ohio State University. Tersedia pada http://www.unco.edu/cet/sir/stating_outcome/documents/krathwohl/pdf. Diakses pada 28 Januari 2013.
- Riastini, Putu Nanci dan I Gede Margunayasa, 2012. Pengaruh Pengintegrasian Konsep *Tri Kaya Parisudha* dan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar *Tri Kaya* Siswa SD Gugus III Kecamatan Buleleng. *Laporan Penelitian* (tidak diterbitkan). FIP UNDIKSHA.
- Rosmawati, dkk. 2013. *Penggunaan Metode Kooperatif Tipe Think Pair Share untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Kelas IV SD Negeri 39 Tanjung Aur Koto Tengah Padang*. Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta Vol 1 No. 2 (2013).
- Sadia, I Wayan. 2008. *Model Pembelajaran Yang Efektif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis (Suatu Persepsi Guru)*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA, No. 2 TH. XXXXI April 2008.
- Sasmita, T. K. 2012. Implementasi Metode Permainan dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan LKS untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Semester I SD No 5 Pejarakan Tahun Pelajaran 2011/2012 *Skripsi* (tidak diterbitkan) Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNDIKSHA Singaraja.
- Sugiyono, 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suja, I Wayan, dkk. 2006. " *Profil Kompetensi Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Buleleng*". Jurnal Pendidikan dan Pengajaran IKIP Negeri Singaraja, No. 4 TH. XXXIX Oktober 2006.

- Taro. 2010. *Bunga Rampai Permainan tradisional Bali*. Bandung:Graha Bandung Kencana
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.