

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTU MEDIA PANPELNEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SD

Annisa Atikandari, Ary Susatyo N. dan Singgih Adhi P.

Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

Surel : anisa.atika23@gmail.com

Abstract : Influence of Learning Model of TGT by Media Panpelnel to Improve Student Learning Result of IPS of Grade III Elementary School. This type of research is quantitative. The research design used is Pre-Experimental Design type that used aad One-Group Pretest-Posttest Design. Based on the results of research that has been done, then obtained the following results. After analyzing the data of cognitive learning result obtained on average at pretest of 42,88 and posttest equal to 84,23 obtained tcount equal to 14,632 while ttable with $db = N-1 = 26-1 = 25$, and 5% significant level equal to 2,056 . Because t count (14,623) > t table (2.056) then H_0 is rejected and H_a accepted. So it can be said that the model of learning TGT assisted panpelnel media can improve on cognitive learning outcomes IPS students III rd class SDN 03 Kesesi Pekalongan.

Keywords : Teams Games Tournament Learning Model, Panpelnel Media, Learning Outcomes

Abstrak : Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Panpelnel untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* jenis yang dipakai adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Setelah dilakukan analisis data nilai hasil belajar kognitif diperoleh rata-rata pada *pretest* sebesar 42,88 dan *posttest* sebesar 84,23 diperoleh t_{hitung} sebesar 14,632 sedangkan t_{tabel} dengan $db = N-1 = 26-1=25$, dan taraf signifikan 5% sebesar 2,056. Karena t_{hitung} (14,623) > t_{tabel} (2,056) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran TGT berbantu media panpelnel dapat meningkatkan hasil belajar kognitif IPS siswa kelas III SDN 03 Kesesi Pekalongan.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Media Panpelnel, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha secara sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk mengembangkan potensi, bakat dan keterampilan yang mereka miliki, dengan mengikut sertakan peserta didik dalam proses pembelajaran langsung didalam kelas, serta menumbuhkan keaktifan pada diri peserta didik. Selain itu pendidikan merupakan salah yang digunakan untuk dapat mengembangkan potensi dan bakat-bakat yang dimiliki oleh peserta didik agar mereka dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan Negara. Serta berperan penting dalam

kehidupan peserta didik guna mencapai kesuksesan, keberhasilan dan kehidupannya kelak.

Menurut Drs. Slameto (dalam Djamarah, 2015: 13) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan sebuah interaksi antara berbagai potensi diri siswa (fisik, non fisik, emosi dan intelektual), interaksi siswa dengan guru,

siswa dengan siswa lainnya, serta lingkungan dengan konsep dan fakta, interaksi dari berbagai stimulus dengan berbagai respons terarah untuk melahirkan perubahan.

Berdasarkan observasi dan tanya jawab secara langsung dengan Ibu Mariyati, S.Pd.SD selaku guru kelas III di SDN 03 Kesesi Pekalongan, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS rendah, guru dalam mengajar belum menggunakan media pembelajaran, guru masih menggunakan model konvensional, yang berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa merasa jenuh dan kurang fokus serta cenderung tidak memperhatikan pada saat pembelajaran IPS. Pada materi jenis-jenis pekerjaan, pemahaman siswa tentang materi jenis-jenis pekerjaan masih abstrak belum dapat berfikir secara kongkrit dikarenakan guru dalam mengajar belum menggunakan media dan model pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) karena pembelajaran TGT merupakan rangkaian kegiatan belajar yang berpusat pada siswa, proses pembelajaran dengan suasana berkompetensi dan pembelajaran yang bersifat aktif, selain itu siswa dapat belajar sambil bermain, berkerjasama dalam suatu kelompok, dapat menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan melainkan menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan, dalam pembelajaran siswa dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk mencari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan.

Menurut Nurulhayati (dalam, Rusman 2016: 203) pembelajaran

kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa berkerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.

Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang melandasi bahwa dengan kelompok belajar memberikan kesempatan kepada siswa secara aktif dan kesempatan untuk mengungkapkan sesuatu yang dipikirkan siswa kepada teman akan membantunya untuk melihat sesuatu dengan lebih jelas bahkan melihat ketidaksesuaian pandangan mereka sendiri.

Menurut Slavin (dalam, Rusman 2016: 225) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Selain itu pada usia kelas III SD siswa belum dapat berpikir secara abstrak. Melainkan siswa baru mampu berpikir secara konkret sehingga dalam pembelajaran IPS pada materi jenis-jenis pekerjaan, siswa butuh media pembelajaran sebagai penunjang ia dalam memahami materi jenis-jenis pekerjaan, sehingga siswa dapat berpikir secara konkret tidak abstrak lagi dan siswa lebih mudah mengingat dari pada menghafal. Karena pada usia 7-11 tahun sesuai dengan teori piaget dalam Suyono (2012: 84) bahwa anak masih dalam tahap operasional konkret dimana anak

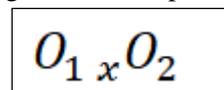
memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkan pada masalah-masalah konkret dan anak belum dapat berurusan dengan masalah abstrak. Dalam hal ini guru perlu menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran di dalam kelas dan melibatkan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa mudah memahami dan mengingat.

Menurut Cecep Kustandi (2016: 46-47) papan flanel (*flannel board*) merupakan media visual yang efektif untuk menyajikan pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula, salah satunya kepada sasaran didik. Selain itu media panpnel merupakan media visual dan grafis yang digunakan guru untuk memberikan gambaran konkret tentang jenis-jenis pekerjaan, dengan menggunakan boneka karakter sesuai dengan pekerjaan dan siswa diminta untuk menempelkan boneka karakter tersebut sesuai dengan pakaian yang digunakan dan tempat boneka karakter bekerja. Media panpnel dibuat dengan tujuan sebagai alat perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas III di SDN 03 Kesesi Pekalongan materi jenis-jenis pekerjaan. Media pembelajaran panpnel dibuat dari kain flannel dan kayu triplek yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran 100 cm x 75 cm terdapat 10 tempat bekerja dan 10 boneka karakter yang menggunakan pakaian sesuai dengan profesinya. Berdasarkan latar belakang masalah dan perumusan masalah dapat yaitu: Apakah model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 03 Kesesi Pekalongan?

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini

adalah *Pre Eksperimental Designs* bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini terdapat pretest dan posttest, pretest dilakukan sebelum diberikan perlakuan sedangkan posttest diberikan setelah diberikan sebuah perlakuan. Menurut Sugiyono (2017: 110) pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar. *One-Group Pretest-Posttest Design*

Variabel yang akan diteliti meliputi:

Variabel bebas (X). Menurut Sugiyono (2017: 61), variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel ini juga sering disebut dengan variabel yang mempengaruhi atau dengan kata lain variabel X.

Variabel bebas (X): Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media panpnel. H_a : Model pembelajaran TGT berbantu media panpnel berpengaruh signifikan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 03 Kesesi Pekalongan.

Variabel Terikat (Y). Menurut Sugiyono (2017: 61), variabel terikat adalah merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel ini juga sering disebut dengan variabel yang akan diukur atau dengan kata lain variabel Y.

Variabel Terikat (Y): Hasil belajar IPS materi jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN 03 Kesesi Pekalongan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah (a) Observasi, (b) Dokumentasi dan (3) Tes. Setelah observasi, wawancara dan pemberian tugas, maka langkah berikutnya adalah memaparkan dan menganalisis data.

PEMBAHASAN

Berdasarkan perhitungan setelah dilakukan uji t, nilai t_{hitung} adalah 14,632. Kemudian harga t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada tabel distribusi t dengan $N-1 = 26-1=25$ sebesar 2,056. Karena harga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $14,632 \geq 2,056$ maka uji t dikatakan signifikan. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT berbantu media panpnel untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 03 Kesesi Pekalongan serta nilai rata-rata *pretest* lebih kecil dari nilai rata-rata *posttest*. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan peneliti memberikan soal *pretest* yang berupa soal pilihan ganda dan menyangkut semua materi pembelajaran yang akan dikerjakan siswa secara individu. Kemudian setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantu media panpnel, siswa diberikan soal *posttest*, soal *posttest* ini sama seperti soal *pretest* namun hanya diacak nomornya saja.

Keterangan	Hasil Perkalian	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Siswa Tuntas	5	23
Siswa Tidak Tuntas	21	3
Rata-rata Nilai	42,88	84,23
Jumlah Siswa	26	

Berdasarkan tabel, terdapat peningkatan pada hasil belajar IPS materi jenis-jenis pekerjaan, karena bisa dilihat hasil rata-rata nilai kelas untuk tes awal (*pretest*) mendapatkan nilai 42,88 dan apa nilai akhir (*posttest*) mendapatkan nilai 84,23 selain itu bisa dilihat dari jumlah siswa yang tuntas pada *pretest* dan *posttest*. Pada saat *pretest* jumlah siswa yang tuntas sebanyak 5 siswa dan *posttest* terdapat 23 siswa yang tuntas, hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS materi jenis-jenis pekerjaan siswa dalam ranah kognitif.

Setelah dilakukan analisis data nilai hasil belajar kognitif diperoleh rata-rata pada *pretest* sebesar 42,88 dan *posttest* sebesar 84,23 diperoleh t_{hitung} sebesar 14,632 sedangkan t_{tabel} dengan $db = N-1 = 26-1=25$, dan taraf signifikan 5% sebesar 2,056. Karena $t_{hitung} (14,623) > t_{tabel}(2,056)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa uji t pada hasil belajar IPS materi jenis-jenis pekerjaan aspek kognitif signifikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran TGT berbantu media panpnel berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif IPS siswa kelas III SDN 03 Kesesi Pekalongan.

Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran TGT dikarenakan model pembelajaran pembelajaran TGT adalah rangkaian kegiatan belajar yang berpusat pada siswa, proses pembelajaran dengan suasana berkompetensi dan pembelajaran yang bersifat aktif.

Perbedaan yang signifikan hasil belajar yang sudah menggunakan model pembelajaran TGT berbantu media panpelnel dengan belum menggunakan model pembelajaran TGT berbantu media panpelnel dapat disebabkan karena adanya perlakuan dalam langkah-langkah pembelajaran. Hal ini terjadi karena pembelajaran TGT merupakan pembelajaran yang melibatkan semua aktivitasnya kepada seluruh siswa dengan tanpa melihat ras, suku dan agama, dalam hal ini siswa dapat menjadi tutor sebaya dalam suatu kelompoknya, model pembelajaran ini juga mengandung unsur permainan sehingga dapat menumbuhkan kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, persaingan yang sehat dan melibatkan pembelajaran. Selain itu siswa juga dapat belajar memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi jenis-jenis pekerjaan dan permainan. Dari adanya media panpelnel siswa terlihat aktif, antusias dan siswa mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, media panpelnel juga memberikan gambaran yang konkrit kepada siswa. Dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantu media panpelnel pada proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran perhatian siswa sangat baik dan siswa sangat antusias.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 03 Kesesi Pekalongan, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media panpelnel dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 03 Kesesi Pekalongan.

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, maka saran yang dapat disampaikan adalah: bahwa model pembelajaran TGT berbantu media panpelnel dapat menjadi variasi baru dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. menumbuhkan pembelajaran yang aktif, memberikan pengalaman baru bagi siswa, menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa khususnya pada pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan dan siswa dapat berpikir secara konkret tentang profesi-profesi yang ada dalam media panpelnel dan dapat menjadi referensi bagi sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kustandi dan Sutjipto. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.