

Pengaruh Teams Games Tournament Berbantuan Flipcharts Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik SD

Oleh:

Devana Hananda Amelia

Vanda Rezania

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2024



PENDAHULUAN

Dalam survei PISA ditemukan rendahnya kompetensi peserta didik yang disebabkan oleh minat dan motivasi diri mereka untuk belajar. Selain itu, juga disebabkan oleh praktik pengajaran yang dilaksanakan oleh guru. Memang masih banyak ditemukan kendala yang dialami guru seperti pelaksanaan proses belajar mengajar yang hanya berpusat pada guru, penggunaan metode pembelajaran yang konvensional seperti ceramah, tanya jawab dan penugasan mandiri, serta minimnya media pembelajaran yang berguna untuk mendorong peserta didik agar mengikuti pembelajaran. Hasil belajar mata Pelajaran IPS kelas VI dengan peserta didik yang kurang memiliki minat belajar. Hasil pengamatan yang dilaksanakan oleh guru menunjukkan bahwa selain faktor-faktor tersebut diatas, yakni kurangnya inovasi dalam pembelajaran.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Apakah model *Teams Games Tournament* berbantuan *flipchart* memberikan pengaruh terhadap kemampuan kognitif peserta didik SD?

METODE

- Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen. Desain yang digunakan ialah *True-Experimental Design* dengan tipe *Posttest-Only Control Group Design*.
- Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VI SDN Wunut II Porong yang berjumlah 30 orang. Dimana terdapat 15 peserta didik di kelas eksperimen dan 15 peserta didik di kelas kontrol.
- Teknik pengumpulan: 1) Teknik tes; 2) Teknik observasi; 3) Teknik dokumentasi,
- Teknik analisis data: 1) Uji Normalitas; 2) Uji Homogenitas; 3) Uji Independent Sample T-Test

HASIL

- Hasil uji validitas terdapat 20 butir soal yang valid dari 30 butir soal.
- Hasil uji reliabilitas menggunakan rumus Kuder Richardson (KR) 20 yang diperoleh 0,761. (dinyatakan reliabel apabila nilai reliabilitas lebih dari 0,7).
- Hasil uji normalitas dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ yang diperoleh dari hasil belajar kelas eksperimen didapat 0,224. Dan kelas kontrol didapat 0,082 (memenuhi syarat apabila nilai Sign $> 0,05$).
- Hasil uji homogenitas menggunakan uji fisher memperoleh nilai sign. $0,124 > 0,05$.
- Hasil Uji T Independent Sample T-Test menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,000 dengan tingkat signifikansi = 0,05. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dikatakan jika Sign. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$.

PEMBAHASAN

Hasil kelas eksperimen menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik. Ini karena peserta didik terinspirasi untuk berpartisipasi dengan antusias dalam permainan dan kompetisi. *Flipchart* sebagai alat ajar juga bermanfaat karena membantu peserta didik memahami materi secara lebih menyenangkan dan efektif. Peserta didik dapat belajar dari guru dan sesama anggota kelompok dengan bekerja sama dalam kelompok, yang membuat pembelajaran lebih dinamis dan interaktif. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif bersama dengan media interaktif meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas VI SDN Wunut II Porong.

Peneliti menggunakan metode ceramah untuk mengajar di kelas kontrol. Dalam pembelajaran peserta didik tidak menunjukkan bentuk pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, atau menyenangkan. Bahkan, kebanyakan peserta didik tidak memberikan perhatian kepada peneliti selama kelas berlangsung. Banyak peserta didik tidak bersemangat saat menghadiri kelas. Seperti yang ditunjukkan oleh hasil belajar kelas kontrol, metode ceramah konvensional ini dianggap tidak sesuai dengan materi IPS, terutama di kelas VI SDN Wunut II Porong.

Temuan Penting Penelitian

Temuan penting penelitian ini adalah digunakannya model pembelajaran yang inovasi yakni model pembelajaran *teams games tournament* dan penggunaan media pembelajaran yakni *flipchart* pada kemampuan kognitif peserta didik. Penggunaan model dan media pembelajaran tersebut merupakan salah satu proses pemecahan masalah seperti yang dihadapi oleh beberapa guru dan peserta didik. Dengan adanya model dan media pembelajaran tersebut diyakini dapat memberikan hasil yang lebih unggul dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional ceramah seperti pembelajaran pada umumnya.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk membantu guru dalam memberikan inovasi pembelajaran baru yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, melalui flipchart penyampaian materi semakin efisien dalam menghemat waktu terutama menulis dipapan tulis. Penggunaan flipchart ini sangat fleksibel bisa dibawa kemana-mana dan mudah dipergunakan baik dalam pembelajaran didalam maupun diluar kelas.

Referensi

- Achriyati, S., Yuliana, R., & Nulhakim, L. (2022). Pengembangan Media Flip Chart Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1249. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.8611>
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *HOLISTIKA:Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/11308>
- Aloahyt, Z., Taher, D. M., & Mas'ud, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terintegrasi Saintifik Berbantuan Media Charta Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 16 Halmahera Selatan. *Jurnal Bioedusi*, 5(2), 2022. <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/bioedu/article/view/5353>
- Al-Taujih, J., Hasibuan, A. S., Nelwati, S., & Mardison, S. (2020). Hubungan Kesiapan Dengan Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Taujih*, 6(1), 37–43. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/attaujih/>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Amseke, F. V., Wulandari, R. W., Nasution, L. R., Handayani, E. S., Sari, R. S., Reswari, A., Purnamasari, R., Khaidir, Diarfah, A. D., & Tafonao, I. (2021). *Teori dan Aplikasi Psikologi Perkembangan* (H. Marlina, Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Arisetya, D. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Flip Chart Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMP Kelas VIII Pada Materi Sistem Rangka Manusia. *Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi Dan Sosial*, 3(1). <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/KOMUNIKOLOGI/article/view/5084>
- Astikajaya, I. M. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agama Hindu pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i1.52129>

Referensi

- Azizah, N., Carlian, Y., & Pratiwi, I. M. (2021). Penggunaan Media Lembar Balik (Flip Chart) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Tematik. *EduBase: Journal of Basic Education*, 2(2), 76. <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.396>
- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/11054>
- Dewi, K. R., Sukaesih, N. S., & Lindayani, E. (2023). Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media Lembar Balik Terhadap Peningkatan Sikap PJBS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jkt.v4i2.14791>
- Drestajumna, P., Istiningsih, S., Harjono, A., Hakim, M., Fkip, P., & Mataram, U. (2022). Pengembangan Media Flip Chart Berbasis Model Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Gugus 2 Labuapi Tahun Ajaran 2021/2022. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 2022. <https://jurnal.educ3.org/index.php>
- Fadila, P. N., Kesumawati, N., & Sukardi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Motivasi Belajar Siswa SD. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), 1474–1481. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5153>
- Hapudin, M. S. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif* (Eko, Rendy, & Miya, Eds.; 1st ed.). Kencana.
- Hertarini, Y. S., Rohaeni, E., & Ruhyanto, A. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Flipchart Pada Mata Pelajaran Ekonomi. In *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1). <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/J-KIP/article/view/6388>
- Huda, M. (2015). *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar.

