

Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media Misteri Ubur-Ubur Pada Materi Hewan Vertebrata dan Invertebrata

Wahyu Ramasari*, Lasim Muzammil

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
wahyuramasari@gmail.com

Abstract: *Learners find it difficult to distinguish between vertebrate animals and invertebrate animals. This happens because students still do not understand the concept of the material. The purpose of this study was to improve students' cognitive learning outcomes through the application of the TGT model using jellyfish mystery media. This research method is class action research. This research was conducted in class III. The results of the research obtained are the TGT model using the mystery of jellyfish media can improve the learning outcomes of students on the material of vertebrate and invertebrate animals which is characterized by students getting learning outcomes above the KKM value determined by the teacher.*

Key Words: *TGT, Jellyfish Mystery; Vertebrate and Invertebrate Animals.*

Abstrak: Peserta didik merasa kesulitan saat membedakan hewan vertebrata dan hewan invertebrata. Hal itu terjadi karena peserta didik masih belum memahami konsep dari materi tersebut. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik melalui penerapan model TGT menggunakan media misteri ubur-ubur. Metode penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu model TGT dengan menggunakan media misteri ubur-ubur dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi hewan vertebrata dan invertebrata yang ditandai dengan peserta didik mendapatkan hasil belajar di atas nilai KKM yang telah ditentukan oleh guru.

Kata kunci: TGT; Misteri Ubur-ubur; Hewan Vertebrata dan Invertebrata.

Pendahuluan

Pembelajaran di kelas sangat menentukan keberhasilan satuan pendidikan dalam menerapkan dan mencapai tujuan kurikulum di Indonesia (Anwar, 2017). Oleh karena itu seorang guru diharuskan untuk merancang, melaksanakan, dan melakukan evaluasi agar tujuan dari kurikulum di Indonesia dapat tercapai serta dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar dari peserta didik.

Untuk mencapai tujuan kurikulum di Indonesia, seorang guru diharuskan untuk merancang serta melaksanakan pembelajaran yang menarik agar pembelajaran yang dilakukan dapat terlaksana dengan efektif dan efisien. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran menjadi efektif yaitu 1) melibatkan peserta didik secara aktif, 2) menarik minat dan perhatian peserta didik, 3) membangkitkan motivasi belajar peserta didik, 4) menyiapkan dan menggunakan berbagai media dalam pembelajaran (Fakhrurrazi, 2018). Berdasarkan teori tersebut, seorang guru diharuskan untuk membuat pembelajaran yang melibatkan peserta didik, menarik perhatian peserta didik, menggunakan berbagai

media pembelajaran yang menarik sehingga motivasi belajar peserta didik dapat meningkat. Oleh karena itu seorang guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran di kelas agar pembelajaran yang dilakukan menjadi efektif dan efisien sehingga tujuan kurikulum di Indonesia dapat tercapai.

Hasil observasi yang dilakukan tanggal 29 Juli 2024 di SDN Bandulan 5 Kota Malang pada kelas 3 sudah menggunakan kurikulum merdeka. Pada saat observasi, pembelajaran yang dilakukan yaitu pembelajaran IPAS pada materi hewan vertebrata dan invertebrata. Peserta didik merasa sulit membedakan hewan-hewan yang termasuk jenis hewan vertebrata dan invertebrata. Pada saat guru kelas menyampaikan materi dengan metode ceramah, peserta didik memahaminya tetapi jika dilakukan evaluasi peserta didik merasa kebingungan untuk menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Hal itu terjadi karena konsep dan pemahaman peserta didik belum tertanam secara optimal sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang saat itu dilakukan masih menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah tanpa adanya media pendukung dalam menjelaskan materi hewan vertebrata dan invertebrata. Berdasarkan hasil asesmen diagnostik yang dilakukan peneliti, peserta didik menyukai pembelajaran dengan menggunakan permainan. Oleh karena itu untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik maka diperlukannya penerapan model pembelajaran yang tepat serta media pembelajaran yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, seorang guru dapat menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik. Seperti dengan menerapkan model pembelajarannya TGT dengan menggunakan media misteri ubur-ubur.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan tipe model pembelajaran kooperatif. Nurhayati et al. (2022) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dijadikan rujukan karena model pembelajaran ini berbentuk permainan sehingga akan terjadi pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik lebih tertarik untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan mengikuti pembelajaran. Dengan menerapkan model ini membuat peserta didik antusias selama proses pembelajaran karena peserta didik ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan ingin menjadi yang terbaik (Thalita et al., 2019).

Langkah-langkah model pembelajaran TGT yaitu 1) penyajian kelas, 2) membentuk kelompok secara heterogen, 3) melaksanakan permainan, 4) melaksanakan pertandingan atau turnamen, 5) memberikan sebuah penghargaan (Pardede dalam Fauziah & Anugraheni, 2020).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penghubung dari seorang guru pada peserta didik untuk menstimulus agar peserta didik termotivasi sehingga dapat mengikuti pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan et al., 2021). Pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Oleh karena itu seorang guru harus memilih media yang tepat, yang sesuai karakteristik peserta didik agar peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik motivasi peserta didik yaitu media misteri ubur-ubur. Media ini menggunakan gambar ubur-ubur dengan tentakelnya berisikan soal-soal yang harus dijawab oleh peserta didik. Tentakel ubur-ubur tersebut dapat diambil oleh peserta didik dan harus dikerjakan oleh peserta didik. Setiap soal terdapat poin yang diperoleh jika peserta didik mampu menjawab soal tersebut dengan benar. Poin diberikan sesuai dengan tingkat kesulitan soal. Setiap kelompok mendapatkan 1 ubur-ubur dengan beberapa tingkat kesulitan soal dan soal yang diberikan pada setiap kelompok sama.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti berinisiatif untuk menerapkan model tgt dengan menggunakan media misteri ubur-ubur sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Penelitian yang sesuai yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi et al., 2024) dengan judul Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Ubur-Ubur pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Khadijah Surabaya.

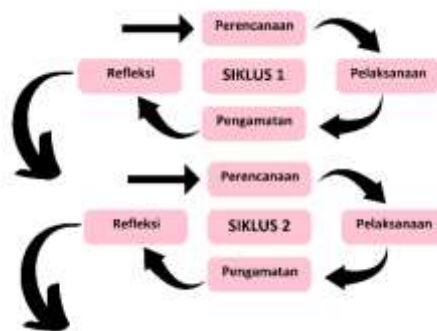
Penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi et al., 2024) berisikan penerapan media permainan ubur-ubur pada materi Aku Anak Hemat pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II. Hasil penelitian yang dilakukan Pratiwi et al., (2024) yaitu media pembelajaran permainan ubur-ubur dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta memberikan motivasi belajar peserta didik yang ditandai dengan peserta didik mendapatkan nilai posttest diatas tingkat ketuntasan minimal.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media Misteri Ubur-Ubur pada Materi Hewan Vertebrata dan Invertebrata”.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang menjelaskan adanya sebab akibat dari adanya perilaku yang diberikan, apa yang terjadi saat perilaku diberikan, serta dampak dari adanya perilaku (Pahleviannur dalam Pratiwi et al., 2024). Alasan peneliti menggunakan metode PTK yaitu ingin mengetahui upaya dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dengan menerapkan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media misteri ubur-ubur.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Desain ini terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*) (Prihantoro & Hidayat, 2019). Berikut merupakan gambar siklus PTK model Kemmis dan Mc Taggart:



Gambar 1. Alur pelaksanaan PTK Model Kemmis dan Taggart (Prihantoro, 2019)

Tahapan perencanaan (*plan*) peneliti merencanakan semua hal yang akan dilakukan pada tahap tindakan (*act*) (Prihantoro & Hidayat, 2019). Pada tahap ini peneliti melakukan 1) menyusun modul ajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, 2) mempersiapkan media yang akan digunakan, 3) menyiapkan soal evaluasi.

Tahap pelaksanaan atau tindakan (*act*), peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan pembelajaran yang direncanakan pada tahap perencanaan. Pada tahap ini, peneliti menerapkan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media misteri ubur-ubur. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan yaitu: 1) guru memberikan pertanyaan pemantik, 2) guru membagi kelas menjadi 5 kelompok, 3) guru menyampaikan materi, 4) peserta didik bersama dengan kelompok membaca materi pada buku, 5) peserta didik bermain game misteri ubur-ubur bersama dengan kelompoknya, 6) peserta didik secara bergantian menyampaikan hasil dari game misteri ubur-ubur, 7) guru bersama dengan peserta didik membahas soal yang ada pada game dan memberikan poin pada setiap kelompok, 8) guru bersama dengan peserta didik menghitung setiap poin yang diperoleh, 9) guru dan peserta didik melakukan refleksi selama pembelajaran berlangsung.

Tahap observasi (*observe*) dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Pada tahap observasi ini, peneliti mengamati hal-hal yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model TGT dan media misteri ubur-ubur. Peneliti mengamati terkait keaktifan peserta didik, keseriusan saat menggunakan media misteri ubur-ubur, respon peserta didik selama mengikuti pembelajaran, serta kemampuan peserta didik dalam membuat kesimpulan terkait pembelajaran hari ini. Pada tahap ini peneliti juga melakukan kegiatan evaluasi setelah pembelajaran selesai. Evaluasi dilaksanakan agar peneliti untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam menentukan tindakan selanjutnya.

Setelah mengumpulkan data pada tahapan observasi, data tersebut akan diolah pada tahap refleksi (*reflect*). Pada tahap ini dilakukan analisis data yang diperoleh agar peneliti dapat menentukan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai atau harus melaksanakan siklus selanjutnya. Pada tahap ini peneliti 1) menghitung nilai peserta didik, 2) mencari rata-rata dari nilai yang diperoleh peserta didik, 3) menghitung persentase ketuntasan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bandulan 5 Kota Malang di kelas III semester 1 tahun ajaran 2024-2025. Berikut merupakan jadwal pengambilan data:

Tabel 1. Jadwal Pengambilan Data Penelitian

Kegiatan	<i>Pretest</i>	Siklus I	Siklus II	<i>Posttest</i>
Hari/Tanggal	Kamis, 1 Agustus 2024	Jum'at, 2 Agustus 2024	Kamis, 8 Agustus 2024	Jum'at, 9 Agustus 2024

Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas III SDN Bandulan 5 Malang yang berjumlah 29 peserta didik. Peneliti menggunakan subjek ini karena peserta didik memiliki kesulitan pada mata pelajaran IPAS materi hewan vertebrata dan invertebrata yang terlihat dari rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik. Peserta didik mendapatkan hasil belajar kognitif dibawah nilai KKM yang ditetapkan. KKM yang ditetapkan oleh guru kelas yaitu 75.

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa pengamatan (observasi), tes tulis, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif yaitu teknik analisis data dengan menjelaskan data deskriptif saat melakukan kegiatan pembelajaran. Sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan penghitungan dari nilai yang diperoleh peserta didik (Pratiwi et al., 2024). Analisis data untuk mengetahui nilai peserta didik menurut (Hasanah et al., 2020) yaitu:

$$\frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 =$$

Sedangkan untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar peserta didik yaitu:

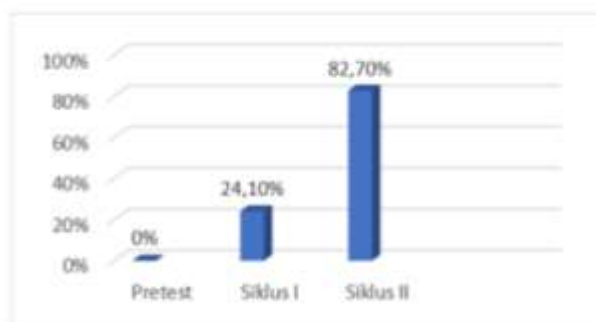
$$\frac{\text{jumlah peserta didik tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100 =$$

Hasil dan Pembahasan

Sebelum dilakukannya siklus PTK, peneliti melakukan *pretest*. Dari dilakukannya tahapan *pretest* diketahui bahwa tidak ada peserta didik yang mendapatkan hasil belajar diatas KKM, sehingga presentase peserta didik yang tidak tuntas yaitu 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan belajar. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus Kemmis dan Mc Taggart selama 2 siklus.

Pada siklus I, peneliti melakukan pembelajaran IPAS di kelas III materi hewan vertebrata dan invretebrata dengan menggunakan model pembelajaran inquiry peserta didik belum menguasai materi dengan maksimal yang ditandai dengan hanya 7 peserta didik yang mendapatkan hasil belajar diatas KKM, sedangkan 22 peserta didik masih belum mendapatkan hasil belajar diatas KKM yang ditentukan oleh guru. Pada siklus I ini peserta didik masih merasa malas dan tidak tertarik dengan pembelajaran.

Dikarenakan pada siklus 1 masih belum berhasil, peneliti melanjutkan siklus II degan menggunakan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media misteri ubur-ubur. Pada siklus ini peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar yang ditandai dengan hanya 5 peserta didik yang tidak mendapatkan hasil belajar diatas KKM. Berikut merupakan gambar hasil belajar kognitif dari penerapan model TGT menggunakan media misteri ubur-ubur:



Gambar 1. Hasil Belajar Kognitif Penerapan Model TGT dengan Media Misteri Ubur-Ubur

Berdasarkan gambar 1, diketahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan II. Pada siklus I persentase ketuntasan peserta didik 24,10%, sedangkan pada tahap II persentase kelulusan peserta didik yaitu 82,70%. Peningkatan yang dari siklus I dan II yaitu sebanyak 58,6%. Hal ini terjadi karena peserta didik lebih menyukai permainan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Thalita et al. (2019) bahwa model pembelajaran TGT dapat membuat peserta didik antusias selama proses pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model TGT, peserta didik terlihat antusias saat peneliti memasang media misteri ubur-ubur di papan tulis. Selain itu pada saat melakukan permainan dengan media misteri ubur-ubur, peserta didik berlomba-lomba menunjukkan bahwa kelompoknya adalah kelompok yang terbaik. Pada saat waktu yang diberikan untuk menggunakan media ini habis, peserta didik merasa kecewa karena mereka masih ingin bermain dan berkompetisi dengan teman kelompoknya yang lain.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Pratiwi (2019) bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat memberikan motivasi peserta didik untuk belajar yang ditandai dengan nilai *posttest* peserta didik diatas KKM.

Kesimpulan

Permasalahan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami dan membedakan hewan vertebrata dan invertebrata pada materi IPAS kelas III dapat diatasi dengan penerapan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media misteri ubur-ubur. Pelaksanaan model pembelajaran ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Hasil ketuntasan pretest peserta didik sebelum diberikan Tindakan yaitu 0%. Setelah diberikan Tindakan pada siklus I, hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 24,10%. Setelah diberikan Tindakan pada siklus II, hasil belajar peserta didik meningkat sebanyak 82,70%. Pada siklus II, banyak peserta didik yang sudah mendapatkan hasil belajar diatas nilai KKM yang telah ditentukan oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis dari penerapan model TGT dengan menggunakan media misteri ubur-ubur dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan meningkatnya motivasi belajar peserta didik yang ditandai dengan peserta didik yang mendapatkan nilai diatas nilai KKM yang telah ditentukan oleh guru.

Daftar Rujukan

- Anwar, M. (2017). *MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN EFEKTIF MELALUI HYPNOTEACHING*. 16(2).
- Fakhrurrazi, O. : (2018). HAKIKAT PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. In *Jurnal At-Tafkir: Vol. XI* (Issue 1).
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., Metty Liesdiani, dan, Pendidikan Matematika, P., & PGRI Bangkalan, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2). <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya>
- Nurhayati, Asep Sukenda Egok, & Aswarliansyah. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Pratiwi, I. P., Sri Hartatik, & Agus Astini. (2024). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PERMAINAN UBUR-UBUR PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II SD KHADIJAH SURABAYA. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (n.d.). *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index
- Thalita, A. R., Andin Dyas Fitriyani, & Pupun Nuryani. (2019). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV*.