

PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL BERUPA VIDEO PADA SISWA KELAS V SDN SUMBER AGUNG TAHUN AJARAN 2022/2023

Tresna Dwi Sukamantari¹, Nurdin Hidayat², Yulia Siska³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

¹tresnadwi2000@gmail.com, ²nurdinstkipgribl@gmail.com

³yuliasiska1985@gmail.com

Abstrak: Latar belakang dalam penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar IPS siswa yang masih tergolong rendah. Model pembelajaran yang dirasa tepat untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media Audio Visual berupa video. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media Audio Visual berupa video. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sumber Agung yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar observasi, angket, tes hasil belajar dan dokumentasi. Ketuntasan motivasi dan hasil belajar dalam penelitian ini adalah dengan mencapai perolehan presentase sebesar 80%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar IPS siswa pada siklus I 76,9% meningkat pada siklus II dengan presentase 92,3%. Sementara itu hasil belajar IPS siswa pada siklus I memperoleh ketuntasan dengan presentase 53,8% dan meningkat pada siklus II dengan presentase 87%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN Sumber Agung.

Kata Kunci: *Motivasi dan Hasil Belajar IPS, TGT, Media Audio Visual*

Abstract: *This research is motivated by motivation and student learning outcomes in social studies subjects are still relatively low. The learning model that is suitable to overcome these problems is a collaborative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type that uses audiovisual video media. The purpose of this study was to determine the increase in students' motivation and learning outcomes by using the Teams Games Tournament (TGT) collaborative learning model with video-based audiovisual media. This type of research is classroom action research (CAR). The subjects of this study were the fifth grade students of SDN Sumber Agung, totaling 26 students. Data collection techniques in this study were observation sheets, questionnaires, learning outcomes tests, and documentation. Completeness of motivation and learning outcomes in this study is an increase rate of 80%. The results showed that students' social studies learning motivation increased by 76.9% in the first cycle and 92.3% in the second cycle. Meanwhile, students' social studies learning outcomes were fully achieved in the first cycle with a percentage of 53.8% and increased in the second cycle with a percentage of 87%. It can be concluded that the use of the Teams Games*

Tournament (TGT) collaborative learning model increases the motivation and learning outcomes of 5th graders at SDN Sumber Agung.

Keywords: *Motivation and Learning Outcomes of Social Studies, TGT, Audio Visual Media*

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan pendidikan yang eksistensinya melekat pada diri siswa. Motivasi belajar merupakan salah satu sub komponen pendidikan yang perlu dikembangkan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Sehubungan dengan pencapaian tujuan pembelajaran dan pendidikan maka menumbuhkan motivasi belajar siswa menjadi tugas guru yang sangat penting. Pembelajaran akan berlangsung efektif apabila siswa memiliki motivasi dalam belajar. Guru harus berupaya secara maksimal agar siswa termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu motivasi belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Munculnya motivasi tidak semata-mata dari diri siswa sendiri tetapi guru harus melibatkan diri untuk memotivasi belajar siswa. Adanya motivasi akan memberikan semangat sehingga siswa akan mengetahui arah belajarnya. Motivasi belajar dapat muncul apabila siswa memiliki keinginan untuk belajar. Ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi dalam belajar yaitu percaya diri, tekun dalam mengerjakan tugas, tidak mudah putus asa, cenderung bosan pada hal yang bersifat mekanis (berulang-ulang), senang mencari dan memecahkan masalah. Namun, dari hasil observasi yang dilakukan pada Juli 2022 di SDN Sumber Agung motivasi belajar seperti yang telah disebutkan diatas tidak tampak pada siswa siswi di SDN Sumber Agung.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh wali kelas V, yang mengatakan bahwa tidak semua siswa siswi nya memiliki motivasi

yang kuat dalam belajar terutama dalam pelajaran yang dianggap membosankan seperti pelajaran IPS. Guru pada mata pelajaran Agama, PAK, dan Mulok pun mengatakan hal yang sama. Mereka mengatakan bahwa hal itu terlihat dari respon dan keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat, ide atau gagasan rendah. Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas masih kurang. Siswa masih malu, takut, dan kurang percaya diri jika harus menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, sehingga guru harus menunjuk siswa sebagai upaya untuk membuat siswa lebih aktif. Hal itu juga disebabkan karena proses pembelajaran yang menjenuhkan dan masih bersifat konvensional, penggunaan media pembelajaran yang masih minim dan kurang memanfaatkan teknologi yang ada. Apalagi ditambah image bahwa materi pembelajaran IPS yang membosankan.

Dalam konteks pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), seharusnya proses pembelajaran menghasilkan siswa yang mampu berfikir kritis, analitis, dan kreatif. Indikator keberhasilan IPS ditandai dengan bertambahnya pengetahuan, keterampilan dan perubahan perilaku siswa. Sehingga kelak di kemudian hari siswa mampu mengatasi masalahnya sendiri dan dapat menjalin hubungan sinergis antara manusia dengan lingkungan alam dan sosial. Dalam skala mikro kegagalan pendidikan IPS ditandai dengan rendahnya prestasi belajar siswa dan kurangnya minat siswa untuk mempelajari IPS. Hal ini dapat dibuktikan dengan keadaan riil ketika pelajaran IPS berlangsung.

Motivasi belajar siswa yang rendah itu berdampak pula terhadap hasil

belajar siswa yang rendah. Hal itu terbukti dari data hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Sumber Agung diperoleh keterangan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V sekolah tersebut masih tergolong rendah. Dapat dilihat dari hasil Ulangan Harian siswa kelas V SDN Sumber Agung, terdapat 15 siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang telah ditetapkan. Seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.
Nilai Ulangan Harian IPS

No.	Batasan KKM	Kategori	Jumlah peserta didik	Presentase (%)
1.	>75	Tuntas	11	42 %
2.	<75	Tidak Tuntas	15	58 %
		Jumlah	26	100 %

Berdasarkan tabel diatas, hanya 42% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), nilai tersebut berada di bawah standard ketuntasan yang diharapkan. Siswa tuntas belajar bila 80% siswa telah menguasai kompetensi atau sekurang-kurangnya harus mencapai skor minimal 75 berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Melihat permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk menerapkan pembelajaran yang lebih bervariasi, yaitu dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sebagai upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa. Peneliti memilih menerapkan model ini karena melihat karakteristik siswa SD yang masih suka dengan permainan. Hal tersebut sesuai dengan salah satu tahapan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu adanya permainan (game).

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

TGT dengan Menggunakan Media Audiovisual berupa video pada Siswa Kelas V SDN Sumber Agung Tahun Ajaran 2022/2023”

KAJIAN TEORI

1. Motivasi Belajar

Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh dalam diri seseorang, (Sardiman 2016:75). Pendapat lain juga dikemukakan oleh (Suardi, dkk 2019:2) menyatakan bahwa motivasi yaitu dorongan untuk melakukan kegiatan belajar, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik.

Menurut Donald dalam (Sardiman, 2016:73) menyatakan bahwa “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “Feeling” dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Lebih lanjut (Khuluqo, 2017:111) mengatakan Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif/daya menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu. Di dalam pendidikan, motivasi mempunyai peranan yang penting yaitu agar proses pembelajaran yang ada dalam pendidikan dapat berjalan dengan baik. Motivasi perlu dimiliki oleh guru maupun siswa dimana guru memainkan motivasi sebagai penggerak dalam kegiatan mengajarnya dan siswa memainkan motivasi sebagai penggerak dalam kegiatan belajarnya. Motivasi yang menggerakkan siswa dalam kegiatan belajarnya disebut sebagai motivasi belajar. Makna dari motivasi belajar sendiri perlu dijabarkan pada masing-masing penyusunnya yaitu motivasi dan belajar sehingga dapat ditemukan apa

yang dimaksud dengan motivasi belajar (Sembiring, 2022 : 18).

Menurut (Emda, 2017) ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa antara lain:

a. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai.

Tujuan yang jelas dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu guru perlu menjelaskan terlebih dahulu tujuan yang ingin dicapai sebelum proses pembelajaran dimulai.

b. Membangkitkan minat siswa. Siswa akan terdorong untuk belajar, manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat siswa diantaranya:

a) Hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa.

b) Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa.

c) Gunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi.

c. Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar

d. Berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa

e. Berikan penilaian

f. Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa.

g. Ciptakan persaingan dan kerjasama.

Proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila siswa memiliki motivasi belajar yang baik. Guru sebagai pendidik dan motivator harus memotivasi siswa untuk belajar demi tercapainya tujuan dan tingkah laku yang diinginkan (Emda, 2017).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan sebagai cerminan dari kompetensi siswa Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran. Menurut Nawawi hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto A. , 2016). Pendidikan karakter juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di dalam Pendidikan karakter terdapat perencanaan yang harus dikembangkan, seperti yang dikemukakan oleh (Hidayat, 2022:4943) makna perencanaan pendidikan adalah proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran, dan penilaian suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling memengaruhinya. Ruseffendi (Susanto A. , 2016) mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat. Faktor keberhasilan siswa dalam belajar hampir sepenuhnya tergantung pada siswa yaitu faktor kecerdasan anak, kesiapan anak dan bakat anak.

3. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang sekolah dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Siska Y, 2016).

Menurut Sumaatmadja (Siska Y, 2016) IPS tidak lain adalah mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan kehidupan sosial dan humaniora.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, seperti : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan msatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial. IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial (Ansori, 2014).

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada peserta didik di tingkat Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Ilmu Pegetahuan Sosial mengkaji mengenai kehidupan manusia dalam masyarakat dan bahannya bersumber dari disiplin ilmu sosial.

4. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut (Apriani, 2021) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran kooperatif

(*cooperative learning*) merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada kerja sama dalam sebuah tim. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam memepelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk masalah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Pembelajaran koopertif bukanlah gagasan baru dalam dunia pendidikan, tetapi sebelum masa belakangan ini metode ini hanya digunakan oleh beberapa guru untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti tugas-tugas atau laporan kelompok tertentu (Suhartini, 2019)

Kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diatur dengan prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajara yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan di dorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain (Marsiati, 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran kelompok yang anggotanya berdasarkan tingkatan kecerdasan. Model pembelajaran kooperatif lebih menekankan kerja sama antar peserta didik untuk memecahkan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru, sehingga peserta didik dapat saling melengkapi dan berkembang dalam kelompok.

5. Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT)

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu model atau tipe

pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mengutamakan kegiatan dengan melibatkan interaksi antar peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar. Interaksi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dikemukakan Slavin (Prastini, 2020) yang menjelaskan tiga konsep penting dalam pembelajaran kelompok yaitu penghargaan bagi tim, tanggung jawab individu dan kesempatan sukses yang sama. Penghargaan tim diberikan kepada tim yang berprestasi, sehingga perlu kerja sama yang baik antar anggota kelompok. Semua peserta didik memberikan kontribusi terhadap kesuksesan kelompoknya dengan tidak memandang peserta didik berprestasi tinggi, sedang ataukah rendah. Peserta didik didorong untuk saling membantu dalam mempelajari bahan yang bersifat akademik atau dalam melakukan tugas kelompok karena kesuksesan kelompok tergantung pembelajaran individu dari semua anggota kelompok.

Model pembelajaran TGT menurut Slavin (Prastini, 2020) dijelaskan bahwa secara umum pembelajaran model kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) sama dengan STAD (*Student Team Achievement Division*) kecuali satu hal yaitu TGT menggunakan game akademik atau tournament akademik. TGT menggunakan permainan yang dapat disesuaikan dengan topik apapun. Permainan tim ini biasanya lebih baik dari pada permainan individual, mereka memberikan kesempatan bagi rekan untuk membantu satu sama lain dan menghindari salah satu masalah game individual, yaitu bahwa lebih konsisten mungkin peserta didik mampu menang. Jika semua peserta didik diletakkan pada

kemampuan campuran tim semua memiliki peluang bagus untuk sukses.

Slavin (Prastini, 2020) menjelaskan lima komponen pembelajaran kooperatif TGT adalah:

1. Presentasi di kelas

Pertama-tama materi diperkenalkan dalam presentasi di kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukan presentasi audiovisual. Dengan cara ini, para peserta didik akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas. Karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan game akademik dalam tournament, para peserta didik akan berlomba sebagai wakil tim dan skor game akademik mereka akan menentukan skor tim mereka.

2. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk dapat menjawab soal pada saat permainan dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar-kegiatan atau meteri lainnya. Pembelajaran tim sering melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan. Pada model TGT ini, poin penting yang perlu ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

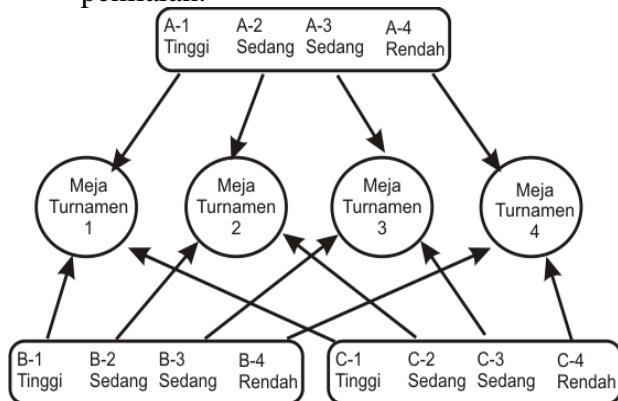
3. Permainan (*game*)

Permainan disusun untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa dan

biasanya disusun dalam pertanyaan - pertanyaan yang relevan dengan materi dalam presentasi kelas dan latihan lain. Permainan dalam pembelajaran kooperatif model TGT dapat berupa permainan yang mudah dan banyak dikenal.

4. Tournament

Tournament adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Dalam tournament masing-masing siswa mewakili tim yang berbeda. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka, jika mereka melakukan yang terbaik. Setelah tournament selesai maka dilakukan penilaian.



Gambar 2. 1 Penempatan pada Meja Tournament dalam TGT

5. Rekognisi

Rekognisi adalah sebuah penghargaan terhadap kelompok yang mendapat skor tertinggi. Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu atau mencapai skor tertinggi diantara tim-tim yang lain. Penghargaan yang akan diberikan dalam penelitian ini dibagi dalam tiga tingkatan penghargaan sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Penghargaan Kelompok

Rata-rata poin kelompok	Penghargaan kelompok
≤ 40	Tim Baik
41-45	Tim Hebat
≥ 46	Tim Super

6. Media Pembelajaran

Media pembelajaran sering digunakan sebagai penyampai pesan atau perantara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sebagai perantara dalam menyampaikan pesan (materi belajar), media pembelajaran disusun sedemikian rupa agar memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar dan memahami apa yang telah disampaikan oleh guru. Sehingga media pembelajaran berfungsi sebagaimana mestinya (Rosyid, dkk, 2019)

Menurut Hamalik (Tafano, 2018) media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Berkembangnya sains dan teknologi saat ini, memunculkan banyak media pembelajaran yang dapat digunakan, termasuk alat bantu audio visual dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk menghindari verbalisme yang mungkin terjadi jika hanya menggunakan alat bantu visual. Dengan media pembelajaran yang relevan maka peserta didik akan lebih memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret.

7. Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran audio visual merupakan perantara atau penggunaan materi yang mampu dipahami melalui indra. Dengan adanya media tersebut akan membentuk kondisi yang dapat mendukung terjadinya proses

pembelajaran dengan sasaran sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada siswa. Asyhar (Rosyid, dkk, 2019) mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan pengelihatn dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini berupa pesan verbal dan non-verbal yang mengaandalkan pengelihatn maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program tv, dan lain-lain. Media pembelajaran memiliki peran yang strategis dalam proses pembelajaran, hal itu dikarenakan media pembelajaran menjadi perantara informasi pengetahuan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Begitu pula dengan media audio visual, di mana media tersebut dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar.

Adapun dalam penggunaannya, media audio visual menampilkan perpaduan antara gambar dan suara dengan membentuk karakter yang hamper sama dengan objek aslinya melalui alat-alat tertentu. Media audio visual ini diharapkan dapat memahami semua yang telah didemonstrasikan oleh guru. Dengan demikian, media audio visual dapat diartikan sebagai media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan pengelihatn dalam satu proses atau kegiatan yang dapat didemonstrasikan melalui film, video, program TV, slide video dll.

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan sebagai berikut :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar

- d. Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada hakikatnya PTK merupakan suatu proses ketika guru berusaha memperbaiki preaktik pembelajaran agar lebih baik. Dalam PTK terdapat empat tahapan penting, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2017). Proses PTK yang peneliti lakukan bertolak dari keresahan guru dalam pembelajaran IPS tentang rendahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pula pada hasil belajarnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sumber Agung Kecamatan Way Sulan Kabupaten Lampung Selatan.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 di SDN Sumber Agung Kecamatan Waysulan Kabupaten Lampung Selatan.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V di SDN Sumber Agung yang berjumlah 26 siswa 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Objek penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sumber Agung dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan berbantuan media audio visual berupa video.

A. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Motivasi Belajar Siswa
Analisis motivasi belajar siswa dilakukan dengan memberikan angket kepada responden yang kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

- a. Menghitung motivasi belajar siswa setiap indikator berdasarkan angket dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Skor Angket Motivasi} = \frac{\sum \text{Perolehan Skor Siswa}}{\sum \text{Pernyataan} \times \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Nilai hasil belajar siswa dapat dianalisis secara deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Mencari nilai rata-rata, presentase keberhasilan belajar, dan membuat tingkat keberhasilan siswa dalam persen. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa hasil belajar IPS untuk mengukur kognitif siswa.

Adapun langkah-langkah menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut :

- a. Menghitung presentase ketuntasan belajar secara klasikal Menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

- b. Menghitung nilai rata-rata :

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

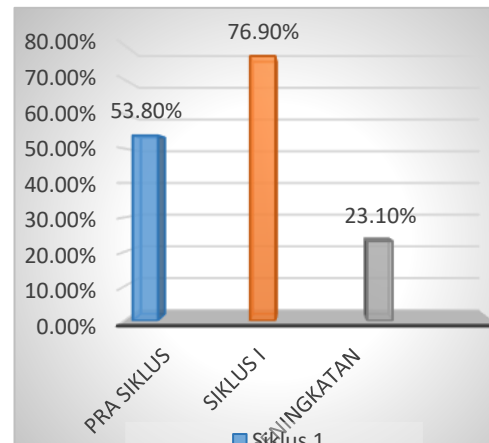
$\sum N$ = Jumlah siswa

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Model Pembelajaran TGT Dengan Media Audiovisual Berupa Video Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS

Hasil penelitian menunjukkan motivasi belajar IPS meningkat pada siklus I, namun belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan yaitu $\geq 80\%$ siswa yang termotivasi dengan

kategori baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil angket yang diisi oleh siswa pada setiap akhir siklus pembelajaran.

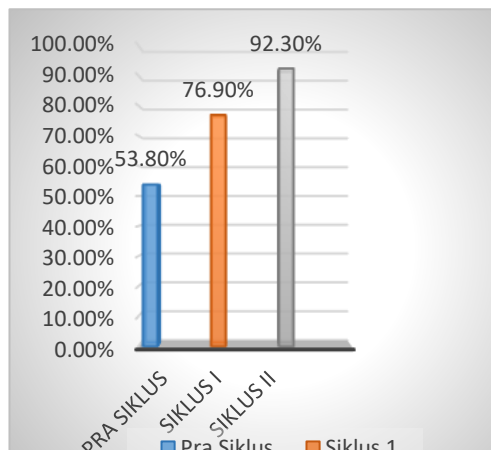


Gambar 1 Hasil Angket Motivasi Belajar

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan motivasi siswa dari pra siklus ke siklus I. Pada siklus I menunjukkan bahwa motivasi belajar meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Presentase motivasi belajar pra siklus 53,8% (14 siswa) meningkat menjadi 76,90% (20 siswa) termotivasi. Pencapaian tersebut belum mencapai target yang telah ditetapkan yaitu 80% siswa termotivasi dengan nilai rata-rata ≥ 75 . Selama proses pembelajaran siklus I, pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah berjalan sesuai rencana. Namun masih ada beberapa masalah yang timbul. Siswa masih kurang kondusif di dalam kelas, masih ada siswa yang asyik mengobrol dengan teman kelompoknya, sesekali berjalan untuk mengusili temannya dan berusaha keluar kelas dengan alasan ke kamar mandi. Pada saat diskusi kelompok ada beberapa siswa yang aktif namun masih terdapat pula siswa yang pasif dan asyik dengan kegiatan nya sendiri. Peneliti dan guru kemudian melakukan refleksi dan upaya perbaikan proses pembelajaran agar masalah yang timbul pada siklus I

dapat teratasi dan motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Setelah masalah yang terjadi pada siklus I diatasi, motivasi belajar IPS pada siklus II dapat meningkat. Presentase motivasi belajar siswa meningkat dari siklus I 79,60% (20 siswa) menjadi 92,30% (24 siswa) siswa pada siklus II.



Gambar 2 Hasil Angket Motivasi Belajar Pra siklus, siklus I siklus II

Dari gambar diatas, motivasi belajar siswa dari pra siklus, siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar sudah mencapai kriteria keberhasilan. Peningkatan tersebut ditandai dengan siswa mulai aktif bertanya pada saat presentasi materi maupun pada saat diskusi kelompok. Siswa semakin termotivasi karena siswa merasa diberi kesempatan untuk berdiskusi dan menyampaikan pendapat kepada sesama teman, sehingga siswa yang pada awalnya diam atau pasif akan dapat mengungkapkan pendapat pada saat diskusi berlangsung dan juga pada saat mempresentasikan hasil diskusi. Selain itu, dalam permainan akademik siswa sangat antusias untuk menyelesaikan dengan berlomba memperoleh skor yang lebih tinggi dibandingkan rekan kelompok lainnya. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor

salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media audiovisual berupa video.

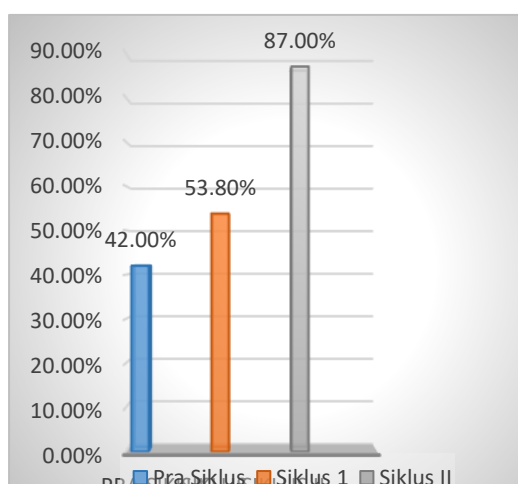
2. Penggunaan Model Pembelajaran TGT Dengan Media Audiovisual Berupa Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS

Dari hasil penelitian diperoleh data yang menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa dari tahap pra siklus ke siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media audiovisual berupa video.

Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar meningkat pada siklus I, namun masih belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan yaitu $\geq 80\%$ siswa mencapai KKM sebesar 75 yang telah ditetapkan sekolah. Hasil evaluasi pada akhir siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media audiovisual berupa video. Presentase ketuntasan belajar pra tindakan 42% meningkat menjadi 53,8% pada siklus I. Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa, pada siklus I beberapa siswa mulai terlihat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif menanggapi pertanyaan dari guru serta memperhatikan penjelasan materi. Namun, masih ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru baik penjelasan materi, pembagian kelompok dan aturan turnamen. Beberapa siswa juga belum bisa dikondisikan dalam kelompoknya karena tidak mau menerima pembagian kelompok yang tidak sesuai dengan keinginannya. Peneliti dan guru kemudian melakukan refleksi dan upaya untuk perbaikan

proses pembelajaran agar masalah yang muncul pada siklus I dapat diperbaiki pada pelaksanaan siklus II.

Setelah permasalahan pada siklus I dapat diatasi, proses pembelajaran menjadi lebih baik dan presentase ketuntasan belajar meningkat. Peningkatan tersebut ditandai dengan siswa yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Upaya perbaikan tindakan juga berjalan dengan baik, misalnya siswa sudah dapat menerima pembagian kelompok setelah guru memberikan pengertian tentang kerja sama yang baik. Peningkatan hasil belajar aspek kognitif dengan penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode TGT diukur melalui peningkatan nilai test siklus II. Pada test evaluasi pada siklus I rata-rata nilai belajar siswa adalah 68,2 atau 53,8% siswa tuntas KKM, meningkat pada siklus II menjadi 86,5 atau 87% siswa tuntas KKM. Peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Sumber Agung selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 3
Hasil Belajar siswa di setiap siklus

Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar IPS siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan yang di

tergetkan peneliti yaitu 80% siswa dengan nilai KKM ≥ 75 tuntas. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media audiovisual berupa video.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

1. Hasil motivasi belajar siswa pada siklus 1 hingga siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari presentase skor motivasi belajar siswa siklus 1 sebesar 76,9%. Selanjutnya, rata-rata skor aktivitas belajar siswa siklus 2 adalah 92,3%. Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar siswa dari pertemuan pertama pada siklus 1 ke pertemuan kedua pada siklus 2 yaitu 15,4%.
2. Hasil belajar IPS siswa pada pra siklus; siklus pertama dan siklus kedua menunjukkan bahwa ada peningkatan. Hal ini terlihat ketuntasan belajar siswa terdapat 11 siswa atau 42% yang lulus KKM. Rata-rata skor siklus 1 adalah 69,4, ada 14 siswa atau 53,8% yang lulus dari target. Sedangkan nilai rata-rata siklus 2 adalah 86,5, ada 24 siswa atau 87% yang lulus dari KKM. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan motivasi belajar IPS siswa.

B. Rekomendasi

1. Saran untuk Guru
 - 1) Dalam meningkatkan prestasi belajar dan motivasi siswa, guru perlu menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan metode TGT. Materi yang hendak dibahas disesuaikan dengan model

pembelajaran ini, agar siswa tidak merasa jenuh. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator maka harus kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran.

2. Saran untuk Siswa

- 1) Siswa disarankan untuk tidak keluar masuk kelas terlalu sering ketika proses belajar mengajar.
- 2) Siswa disarankan untuk bertanya apabila terdapat kesulitan atau materi yang kurang jelas.

3. Saran untuk Sekolah

- 1) Sekolah disarankan untuk menyiapkan beberapa sumber belajar dipergustakaan, seperti buku, atau media belajar lainnya.
- 2) Sekolah disarankan untuk lebih memfasilitasi guru dan siswa dalam belajar didalam kelas.

4. Saran untuk Peneliti Selanjutnya

- 1) Peneliti selanjutnya disarankan dapat mencari teori baru terkait Teams Games Tournament.
- 2) Peneliti selanjutnya disarankan untuk membaca hasil penelitian ini sebagai referensi.

Hidayat, N. (2020). Manajemen Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar (Studi Kasus di SD Negeri 49 Gedong Tataan). Prosiding Seminar Nasional STKIP PGRI Bandar Lampung, 331-344.

Nurdin Hidayat, dkk. (2022). Manajemen Pengembangan Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2549-8959.

Prastini, M. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Variasi Permainan. Indramayu: Penerbit Adab.

Siska, Y. (2016). Konsep Dasar IPS untuk SD/MI. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.

Siska, Y. (2018). Pembelajaran IPS di SD/MI. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.

Suhartini, C. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar PKn melalui Metode Kooperatif Pada Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI)*, 96-101.

Susanto, A. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Grup.

Tafano, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.

DAFTAR PUSTAKA

Ansori, S. (2014). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Eduksos*, 59-75.

Apriani, E. N. (2021). Peran Strategi Pembelajaran dan Implementasinya pada Abad 21. 1-5.

Arikunto, S. (2017). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

Emda, E. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 05 No. 2, 93-196.