

## Media Pembelajaran Teknologi Audio-Visual Pada Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Pengetahuan IPA SDK Kelas V Manumuti di Daerah Perbatasan Timor Leste

Marsela Luruk Bere

Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ,SekolahTinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Sinar Pancasila Betun

Korespondensi : [marselabere211@gmail.com](mailto:marselabere211@gmail.com)

**Abstract:** Education is very important for the development of children's knowledge, so it needs to be supported by effective learning media. Learning media are familiar to a teacher such as textbooks, teaching aids and other media. However, after observations were made at one of the Class V Manumuti SDKs, in the Timor Leste Border area, it was found that teachers predominantly taught using textbooks and no other learning media. The existing conditions result in students learning monotonously, students being less active, teachers not being creative and students not understanding science lessons well. So in this research, learning media will be created that are fun and not monotonous in order to arouse students' motivation to study science. In this case, the media used is Audio-Visual Technology Learning Media. This media will be elaborated in the *Teams Games Tournament* (TGT) model, where students will be formed into several groups, then given a science knowledge game, and students compete with their opposing groups. That way, a sense of responsibility, healthy competition, imagination, and student activity in class dominate and students will be motivated to learn science because the end of this learning model is an award or reward for students who become winners. To measure the attainment of science knowledge, observation, discussion, tests, scores and audio-visual media are used. It is hoped that the results of the research will ensure that students in the Timor Leste border areas do not miss out on technological knowledge, teachers will be more creative and students will be able to play an active role and increase their motivation to learn science.

**Keywords:** Learning Media, Audio-Visual, TGT, IPA.

**Abstrak:** Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan pengetahuan anak, sehingga perlu di tunjang dengan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran tidak asing lagi bagi seorang guru seperti media buku pelajaran, alat peraga dan media lainnya. Namun, setelah dilakukan observasi di salah satu SDK Manumuti Kelas V, daerah Perbatasan Timor Leste didapatkan guru lebih dominan mengajar menggunakan media buku pelajaran dan tidak ada media pembelajaran lain. Dari kondisi yang ada mengakibatkan siswa monoton belajar, siswa kurang aktif, guru tidak kreatif dan siswa tidak memahami pelajaran IPA dengan baik. Sehingga dalam penelitian ini akan di ciptakan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton agar membangkitkan motivasi siswa untuk mempelajari IPA. Dalam hal ini media yang digunakan yaitu Media Pembelajaran Teknologi Audio-Visual. Media ini akan di elaborasi dalam model *Teams Games Tournament* (TGT), yang mana siswa akan dibentuk dalam beberapa kelompok, lalu diberi suatu permainan pengetahuan IPA, dan siswa berkompetisi dengan kelompok lawannya. Dengan begitu, rasa tanggungjawab, persaingan sehat, daya imajinasi, keaktifan siswa dalam kelas lebih mendominasi dan siswa akan termotivasi untuk belajar IPA karena akhir dari model pembelajaran ini adalah sebuah penghargaan atau *reward* bagi siswa yang menjadi pemenang. Untuk mengukur ketercapaian pengetahuan IPA digunakan metode observasi, diskusi, tes, skor dan media audio-visual. Hasil penelitian yang diharapkan agar siswa di daerah perbatasan Timor Leste tidak ketinggalan pengetahuan teknologi, guru lebih kreatif dan siswa dapat berperan aktif serta meningkatkan motivasi untuk belajar IPA.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Audio-Visual, TGT, IPA.

### PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki kaitan yang sangat erat dengan lingkungan dimana pendidikan itu diimplementasikan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat

dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencapai fungsi pendidikan dibutuhkan dukungan dari berbagai pihak diantaranya guru, pemerintah, dan masyarakat. Guru harus mampu melaksanakan dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, tentunya dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa atau (student center) agar membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan tentunya tidak cenderung membosankan [3]. Pembelajaran ini tentunya membutuhkan komponen-komponen pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, materi, pendidik atau guru, peserta didik atau siswa, metode, media pembelajaran, situasi atau lingkungan dan evaluasi [4].

Pembelajaran yang diharapkan dapat menghasilkan siswa yang memiliki kualitas pengetahuan yang baik, oleh karena itu siswa perlu didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Media berperan sebagai alat dalam proses belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik untuk menyampaikan sebuah ilmu dan materi [5]. Media pembelajaran meliputi beberapa jenis seperti media buku pelajaran, alat peraga dan media lainnya. Dilakukan observasi untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar swasta kelas V di Manumuti daerah perbatasan Timor Leste didapatkan media buku pelajaran lebih mendominasi dan matapelajaran yang kurang dipahami oleh siswa yaitu pelajaran IPA disebabkan siswa lebih monoton belajar di buku, padahal pelajaran IPA adalah pelajaran yang berkaitan dengan alam yang sering dialami oleh siswa sendiri, sehingga bisa digunakan media lain yang menyenangkan dan bisa membuat siswa cepat memahami pelajaran IPA. Selain itu juga, dengan minimnya media pembelajaran guru menjadi kurang kreatif, siswa kurang aktif dan siswa tidak termotivasi untuk belajar IPA.

Dilihat dari permasalahan yang dihadapi, solusi yang digunakan yaitu media pembelajaran teknologi audio-visual dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Media teknologi ini difokuskan pada video demonstrasi tentang pelajaran IPA dan siswa diharapkan untuk mendengar materi yang dijelaskan atau disebut audio, lalu siswa akan dibentuk beberapa tim dan guru menyiapkan games dalam bentuk audio-visual. Setelah games selesai dilanjutkan dengan kompetisi antara kelompok dan kelompok yang bisa menguasai materi IPA dengan skor tertinggi akan diberi sebuah penghargaan atau *reward* dengan tujuan meningkatkan motivasi siswa agar terus belajar IPA. Dalam mengukur keberhasilan media ini digunakan metode observasi yang dilakukan saat sebelum dan sesudah diterapkan media ini, metode berikutnya yaitu tes berupa debat, demonstrasi audio-visual dan diskusi kelompok [7]. Hasil penelitian ini diharapkan guru yang ada di daerah perbatasan timor leste lebih kreatif dalam menggunakan teknologi, siswa belajar menjadi menyenangkan, siswa aktif, siswa memiliki daya imajinasi tinggi, memiliki jiwa persaingan yang sehat, tanggungjawab terhadap

tugas dan mampu menguasai materi IPA dengan baik. Dengan begitu, tujuan setiap standar kompetensi pelajaran IPA SD dapat tercapai maksimal. Bertolak dari latar belakang tersebut diatas, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran teknologi pada mata pelajaran IPA SD yang dirumuskan dalam bentuk penulisan dengan judul “Media Pembelajaran Teknologi Audio-Visual Pada Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Pengetahuan IPA SDK Kelas V Manumuti di Daerah Perbatasan Timor Leste. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Peningkatan Hasil Belajar IPS tentang Kenampakan Alam melalui Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* di Kelas IV Desa Renrua Kabupaten Belu

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Media Pembelajaran Teknologi Audio-Visual Pada Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Pengetahuan IPA SDK Kelas V Manumuti di Daerah Perbatasan Timor Leste. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui Media Pembelajaran Teknologi Audio-Visual Pada Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Pengetahuan IPA SDK Kelas V Manumuti di Daerah Perbatasan Timor Leste

## **LANDASAN TEORITIS**

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan antara lain: (a) ia merasa sudah akrab dengan media itu, seperti: papan tulis atau proyektor transparansi, (b) ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri, atau (c) media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi [6]. Ada beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat, antara lain sebagai berikut: 1).Tujuan/Kompetensi yang ingin dicapai 2).Materi pembelajaran, 3).Karakteristik siswa, 4).Fasilitas pendukung/Ketersediaan 5). Kemampuan guru, 6).Karakteristik Media/mutu teknis, 7).Biaya, 8).Ketepatan/penggunaannya, 9). Pengelompokan sasaran. Tujuan yang ingin dicapai meliputi; a.Tujuan kognitif yaitu setelah mempelajari transformasi energi, diharapkan peserta didik dapat mengetahui tentang transformasi energi dalam makhluk hidup, transformasi energi dalam peserta didik, industri dan rumah tangga. b.Tujuan afektif yaitu setelah mempelajari sejarah penemuan unsur-unsur radio aktif, peserta didik dapat menghargai karya para ahli kimia yang menemukan unsur-unsur tersebut 40 c.Tujuan

psikomotor yaitu setelah mempelajari penggunaan listrik dalam komunikasi, peserta didik dapat membuat alat elektronik sederhana untuk keperluan komunikasi [9].

Di dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran sebagai perantara untuk membantu siswa dalam memahami materi ajar dan membuat proses pembelajaran menjadi menarik, selain itu media berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar ditata dan di ciptakan oleh guru. Ada enam jenis dasar media pembelajaran, antara lain: Media cetak, Media audio, Media visual, Media proyeksi gerak Manusia, Benda tiruan (miniatur) [2].

Media cetak merupakan media sederhana dan mudah diperoleh di mana dan kapan saja dan dibeli dengan biaya yang relatif murah dan dapat dijangkau pada toko-toko terdekat. Buku, brosur, modul, lembar kerja siswa, dan handout termasuk bagian-bagian dari media cetak. Keuntungan menggunakan media cetak adalah mudah untuk diperoleh, fleksibel, mudah dibawa ke mana-mana, dan ekonomis. Namun, media cetak memiliki kesulitan terutama bagi peserta didik yang terlambat atau malas membaca, tidak memiliki pengetahuan awal yang memadai. Di samping itu, penggunaan media menyulitkan bagi mereka yang senang belajar dengan menghafal atau bagi guru yang menerapkan proses belajar dengan hafalan karena akan ketinggalan materi mengingat banyak yang harus dikuasai. Media cetak juga cenderung digunakan dan tidak dapat meningkatkan interaksi timbal balik dari siswa atau monoton. Media cetak seperti buku paket cenderung hanya digunakan untuk sekedar mengajarkan kurikulum dan tidak untuk mencapai tujuan pembelajaran [9].

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Indera pendengaran sangat efektif memproses informasi yang diperoleh dari sumber-sumber informasi. Secara umum, media audio memiliki keunggulan, antara lain: 1. Relatif murah, 2. Mudah untuk diperoleh dan digunakan, 3. Fleksibel untuk digunakan baik secara kelompok maupun bagi individu itu sendiri., 4. Bentuknya mudah dibawa ke mana-mana. Sedangkan media visual dapat dibagi menjadi dua komponen, yakni media visual nonprojected dan projected. Media visual nonprojector mencakup gambar, tabel, grafik, poster, dan, karton. Media visual tersebut dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak ke dalam suatu format yang realistik, dari simbol-simbol verbal ke dalam bentuk yang kongkrit, dan dapat diperoleh dengan mudah walaupun menggunakan biaya yang relatif mahal tetapi dibutuhkan kreatifitas untuk merancang, mengembangkan, dan memanipulasinya sesuai dengan kebutuhan peserta didik [1]. Media Teknologi ini di kolaborasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Menurut Shoimin (2013) ada lima komponen utama pembelajaran TGT sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*) yaitu guru menyampaikan materi dalam kelas, biasanya. Pada saat penyajian materi, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok.
2. Kelompok (*Teams*) yaitu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi Bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.
3. Permainan (*Games*) yaitu game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana yang dibuat dalam bentuk nomor, lalu siswa memilih nomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.
4. Turnamen (*Turnament*) yaitu turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada akhir setiap pertemuan setelah guru melakukan presentasi kelas. Turnament pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.
5. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*) Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria. Pengaplikasian model pembelajaran ini pada materi IPA Sekolah Dasar.

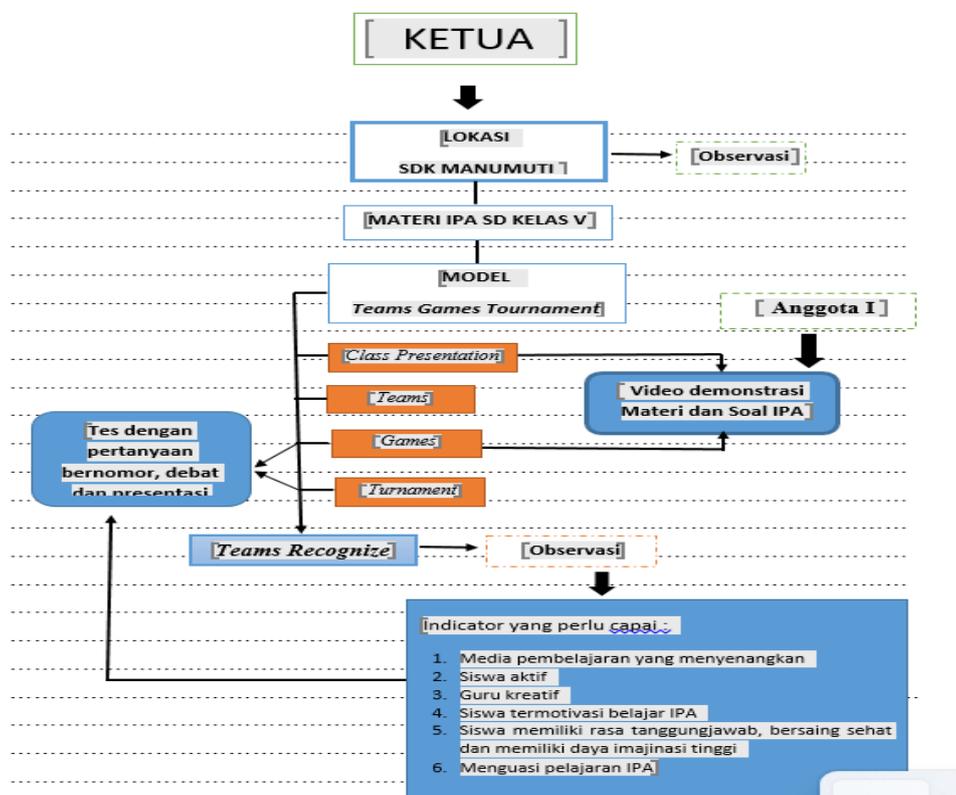
Dalam konsep pembelajaran IPA di sekolah dasar menurut, Susanto (2013) “Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika”. Dengan pembelajaran yang dibelajarkan secara terpadu dan tersuktur dan dibantu dengan kreatif dari guru diharapkan tujuan dari pembelajaran IPA dapat tercapai dengan maksimal. Tujuan dari pembelajaran IPA di sekolah dasar tecantum dalam Badan Nasional Sertifikasi Profesional (BNSP) Tahun 2006, Tujuan pembelajaran sains di sekolah dasar dimaksudkan untuk:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat

keputusan. 5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam. 6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan. 7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

## METODE PENELITIAN

Penelitian media pembelajaran teknologi audio-visual di terapkan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dalam model ini ada 5 sintak pembelajaran yang dilaksanakan setiap pertemuan dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Berikut diagram alir penelitian:



Materi IPA kelas V yang akan di ambil dalam penelitian ini adalah materi semester 2 tahun ajaran 2021/2022. Dalam materi ini akan bahas 3 bab yaitu Bab 5 dengan topic gaya dan pesawat sederhana, Bab 6 dengan topic cahaya, dan Bab 7 dengan topic bumi dan alam semesta. Setiap bab dibuat dalam 2-4 kali pertemuan dengan waktu menyesuaikan sama sekolah yang di teliti. Peneliti akan berperan sebagai guru sehingga satu minggu sebelum mulai KBM guru menyiapkan berikut ini :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Silabus
3. Kisi-Kisi Instrumen Soal
4. Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dibuat dalam bentuk nomor dan siswa diberi kesempatan

- untuk memilih nomor soal dengan pertanyaan masih di rahasiakan.
5. LKS untuk debat kelompok
  6. LKS presentasi kelompok
  7. Lembar observasi sebelum penelitian
  8. Lembar observasi pada saat KBM berjalan di setiap pertemuan meliputi lembar observasi sikap, pengetahuan, keterampilan
  9. Bahan ajar
  10. Speaker
  11. LCD
  12. Bahan praktek untuk setiap materi dan untuk kelompok pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung
  13. Karton
  14. Spidol
  15. Lakban
  16. Kamera
  17. Hadiah sebagai penghargaan bagi kelompok yang menang

Dalam penelitian ini dilibatkan beberapa bagian berikut ini:

1. Mahasiswa dengan jumlah 3 orang dari PTS asal ketua yaitu Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar sinar Pancasila Betun dengan tugasnya yaitu ketiga mahasiswa ini membantu mempersiapkan bahan-bahan selama penelitian, dokumentasi penelitian, mobilisasi kebutuhan lainnya. Selain itu juga sebagai aplikasi matakulia untuk semester genap 2022 dan ganjil 2022/2023. Dengan daftar nama sebagai berikut:

No	Nama Mahasiswa	NIM	MataKulia	SK S	Semester Genap	Matakulia	SK S	Semester Ganjil
1.	Densiana Berek	21010019	Sumber dan Media Pembelajaran	3	2	Pengembangan Kurikulum	4	3
2.	Simon Mali	21010012	Sumber dan Media Pembelajaran	3	2	Pengembangan Kurikulum	4	3
3	Agustinus Angki Seran	21010029	Sumber dan Media Pembelajaran	3	2	Pengembangan Kurikulum	4	3

2. Anggota I memiliki keahlian dibidang editing, aplikasi, web dan video animasi presentation membantu menyiapkan media pembelajaran teknologi audio-visual selama KBM berlangsung.
3. Ketua sebagai guru yang handle semua kegiatan dari awal penelitian hingga akhir penelitian.

Dari setiap topoksi yang sudah dibagikan ini akan dilaksanakan selama 1 semester berjalan atau 5 bulan penelitian sampai pada tahap akhir yaitu ujian akhir sekolah. Setelah itu dilanjutkan dengan semester ganjil dengan materi ada 4 bab yaitu Bab 1 dengan topic fungsi organ tubuh manusia dan hewan, Bab 2 dengan topic tumbuhan hijau, Bab 3 dengan topic penyesuaian diri hewan dan tumbuhan, Bab 4 dengan topic benda dan sifatnya. Pelaksanaan ini akan dilakukan sama seperti semester genap. Dari pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar

diharapkan indikator yang sudah di tulis pada diagram alir dapat di capai dengan setiap metode tes, diskusi kelompok, presentasi (debat) antar kelompok dan praktikum. Dalam penelitian ini kelompok dibagi dalam 4 team dengan satu team ada 5 siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Kegiatan belajar mengajar pada siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuannya berlangsung pada hari senin sore 19 september 2022, dengan jumlah peserta didik 20 orang. Adapun langkah-langkah penelitiannya adalah:

#### **1. Tahap Perencanaan(*Planning*)**

Perencanaan dalam penelitian ini di rancang dengan penerapan model TGT dengan dalam upayanya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi IPA SD kelas V dengan menggunakan perangkat teknologi.

- a. Memutuskan tindakan yang akan di lakukan berdasarkan data awal untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik kelas V SDK Manumuti pada materi IPA yaitu dengan menerapkan model pembelajaran TGT.
- b. Menyiapkan format penilaian, pedoman observasi, yang terdiri dari kinerja guru dan aktivitas peserta didik, pedoman wawancara, catatan lapangan dan soal evaluasi untuk peserta didik
- c. Menyusun RPP dan meyiapkan LKS pada IPA kelas V
- d. Menyiapkan alat yang akan digunakan dalam pembelajaran seperti, papan kelompok dan nomor kepala peserta didik.
- e. Meyiapkan media media elektronik seperti laptop yang akan di gunakan untuk mengajar.
- f. Mempersiapkan pembagian kelompok

#### **2. PelaksanaanTindakan (*Action*)**

##### **a. Pendahuluan**

Pada tahap pelaksanaan, melakukan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan dengan semaksimal mungkin, untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik pada materi kenampakan alam dengan penerapan model pembelajaran TGT yang akan terus menerus di perbaiki beberapa siklus sehingga mencapai target Penelitian di lakukan di SDK Manumuti di kelas V. Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai berikut:

1. Peserta didik di bagi menjadi 4 kelompok heterogen. Setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang.

## **b. Kegiatan Inti**

Proses pembelajaran pada siklus I terdiri dari 1 pertemuan yaitu :

### **1) Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama berlangsung dalam 1x 45 menit. Pada hari senin 19 september 2022 dengan jumlah peserta didik yang hadir 20 orang, kompetensi dasar (KD) yang diambil adalah mendeskripsikan kenampakan alam dan indikatornya menjelaskan hubungan kenampakan alam. Pertemuan ini dilaksanakan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- a) Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 4 kelompok masing-masing kelompok terdiri atas 5 orang peserta didik yang heterogen.
- b) Guru memberikan latihan soal dalam bentuk LKS dan membagikannya setiap kelompok.
- c) Guru memberitahukan agar dalam setiap kelompok semua harus aktif dan bekerja sama yang spesifik.
- d) Setiap ketua kelompok harus menetapkan salah satu anggota yang telah memahami dan bias mengerjakan soal pemecahan masalah yang diberikan.
- e) Guru menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran audio visual
- f) Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan terhadap hasil diskusi kelompok.

### **c. Kegiatan Akhir**

Setelah melakukan kegiatan-kegiatan inti pada pertemuan pertama pada hari senin, 19 september 2022 guru dan peserta didik membuat kesimpulan terhadap hasil diskusi kelompok tentang materi kenampakan alam dan kepada peserta didik di berikan 10 dalam bentuk pilihan ganda.

## **3. Tes Hasil Belajar**

Sudaryono (2013:40) “tes sebagai instrument pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, *intelgensi*, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok” Tes hasil peserta didik akan penting digunakan untuk mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik sehingga ketika ada permasalahan bisa langsung diatasi selain itu tes juga sebagai alat untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam suatu pembelajaran sebagaimana Sugiono (2013) (Sudaryono, 2013:40) menjelaskan “Tes adalah alat ukur atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukur dan penilaian” Tes hasil belajar dalam penelitian ini adalah tes isian singkat dan esai yang harus di kerjakan peserta didik.

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa presentase aktivitas belajar peserta didik belum mencapai kriteria yang di harapkan. Presentase tertinggi sebesar 70% pada indikator peserta didik membaca materi yang akan dipelajari, sedangkan presentase

aktivitas peserta didik yang terendah sebesar 20 % pada indikator peserta didik bertanya kepada guru dan teman. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya siklus II untuk melakukan perbaikan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik

### 1) Proses Pembelajaran

Pada proses pembelajaran pada siklus I dalam kegiatan berdiskusi ada peserta didik yang tidak berkonsentrasi dalam mendengarkan materi, peserta didik tidak bekerjasama dalam mengerjakan soal juga tidak menghargai pendapat teman atau kelompok lain. Karena penerapan model pembelajaran *Numbered Heads Together* membuat peserta didik merasa hal baru, sehingga peserta didik sulit menyesuaikan diri.

### 2) Hasil Tes

Setelah mengikuti proses pembelajaran siklus I pada pertemuan pertama yang dilaksanakan 26 Agustus 2020 dengan model pembelajaran *Numbered Heads Together* diberikan tes pada kegiatan akhir proses 75 menit dan tesnya 45 menit.

**Tabel 2**

**Hasil Belajar Peserta Didik Pertemuan 1 (Siklus I)**

No	Nama Peserta Didik	Jumlah Nilai	Keterangan	
			T	TT
1	J L	80	✓	
2	A A T	60		✓
3	O A	80	✓	
4	MEM	90	✓	
5	LU	50		✓
6	FMB	90	✓	
7	SDM	70	✓	
8	J C L L	80	✓	
9	E P S L	60		✓
10	D O R	90	✓	
11	Y E T	50		✓
12	H Y B	70	✓	
13	A Y B	60		✓
14	A J L	90	✓	
15	R F B	80	✓	
16	F D M	80	✓	
17	G L	90	✓	
18	V K L	90	✓	
19	R J M	80	✓	
20	J D U	70	✓	
	<b>JUMLAH NILAI</b>	<b>1.510</b>		
	<b>NILAI RATA- RATA</b>	<b>75,5%</b>		

*Sumber Olahan Data: Lapangan Tahun 2020*

Nilai Rata-rata=  $\frac{\text{Jumlah Nilai yang di peroleh peserta didik}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik kelas IV}} \times 100\%$

Jumlah seluruh peserta didik kelas IV

$$= \frac{1.510}{20} \times 100\% = 75,5\%$$

#### 4. Refleksi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap keseluruhan hasil belajar dan hasil dari refleksi dilakukan perbaikan-perbaikan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil tes siklus I yang telah dilaksanakan dan juga criteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah di tetapkan oleh sekolah yaitu 65 maka:

##### a. Ketuntasan perorangan

Terdapat 15 peserta didik yang mencapai KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah yaitu: 65

Presentase ketuntasan kelas =

##### b. Presentase ketuntasan kelas =

$$S = \frac{JL}{JS} \times 100\%$$
$$= \frac{15}{20} \times 100\% = 75\%$$

#### 1. Pertemuan Kedua

##### a. Pendahuluan

Pertemuan kedua berlangsung selama dua jam pelajaran (2 x 40 menit) pada hari selasa tanggal 1 november 2022 dengan jumlah peserta didik yang hadir 20 orang kompetensi dasar yang diajarkan adalah memahami sejarah kenampakan alam. Indikatornya menjelaskan hubungan kenampakan alam di lingkungan setempat

##### b. Kegiatan Inti

- 1) Guru meminta kepada peserta didik untuk mendeskripsikan pelajaran IPA dalam bentuk simulasi video audio yang di tampilkan lewat LCD bentuk kelompok sesuai dengan kelompok yang dibentuk pada pertemuan pertama.
- 2) Masing-masing kelompok diberikan soal sebanyak jumlah kelompok.
- 3) Setelah setiap kelompok mengerjakan soal diberikan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil temuannya dan kelompok yang lainnya menanggapi.
- 4) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan terhadap hasil diskusi kelompok tentang kenampakan alam.
- 5) Peserta didik mencarkankan (duduk masing-masing) untuk diadakan tes individu pada akhir kegiatan.

##### c. Kegiatan Akhir

Setelah melakukan kegiatan inti pada pertemuan kedua, peserta didik diberi tes tertulis berupa essay sebanyak 5 butir soal. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada materi kenampakan alam

**Tabel 3****Hasil Observasi Aktifitas Belajar Peserta Didik Siklus II**

No	Indikator/ Aktivitas yang di Amati	Jumlah Peserta didik	Presentase
1	Peserta didik mendengarkan penjelasan materi yang diajarkan guru	19	95%
2	Peserta didik membaca materi yang akan di pelajari	19	95%
3	Peserta didik menyimak penjelasan dari guru	19	95%
4	Peserta didik membuat catatan tentang materi pelajaran	19	95%
5	Peserta didik berdiskusi dengan teman dalam kelompok	18	90%
6	Peserta didik saling membantu dan kerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan soal	18	90%
7	Peserta didik menghargai pendapat teman atau kelompok lain	18	90%
8	Peserta didik bertanya pada guru atau teman	16	80%
9	Peserta didik memahami soal dengan tepat dan benar	19	95%
10	Peserta didik mengerjakan soal dengan kemampuan sendiri.	20	100%
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>184</b>	<b>92,5</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>			

*SumberData: Kelas V SDK Manumuti Tahun 2022*

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa presentase aktivitas belajar peserta didik belum mencapai kriteria yang di harapkan. Presentase tertinggi sebesar 70% pada indicator peserta didik membaca materi yang akan dipelajari, sedangkan presentase aktivitas peserta didik yang terendah sebesar 20 % pada indikator peserta didik bertanya kepada guru dan teman. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya siklus II untuk melakukan perbaikan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik

**1. Proses Pembelajaran**

Pada proses pembelajaran pada siklus I dalam kegiatan berdiskusi ada peserta didik yang tidak berkonsentrasi dalam mendengarkan materi, peserta didik tidak bekerjasama dalam mengerjakan soal juga tidak menghargai pendapat teman atau kelompok lain. Karena penerapan model TGT membuat peserta didik merasa hal baru, sehingga peserta didik sulit menyesuaikan diri.

**2. Hasil Tes**

Setelah mengikuti proses pembelajaran siklus I pada pertemuan pertama pertemuan kedua yang dilaksanakan 1 november 2022 dengan model pembelajaran TGT diberikan tes pada kegiatan akhir proses 75 menit dan tesnya 45 menit.

**Tabel 4.**  
**Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II**

No	Nama Peserta Didik	J/K	Nilai	Keterangan	
				T	TT
1	JL	L	80	✓	
2	AAT	P	90	✓	
3	OA	P	80	✓	
4	MEM	P	80	✓	
5	LU	L	60		✓
6	FMB	P	90	✓	
7	SDM	L	90	✓	
8	JCLL	P	90	✓	
9	EPSL	P	70	✓	
10	DOR	P	80	✓	
11	YET	L	90	✓	
12	HYB	L	60		✓
13	AYB	L	90	✓	
14	AJL	L	80	✓	
15	RFB	L	70	✓	
16	FDM	L	70	✓	
17	GL	L	90	✓	
18	RJM	P	80	✓	
19	DJU	L	80	✓	
20	JL	L	80	✓	
<b>Jumlah Nilai</b>			1.600		
<b>Nilai Rata-Rata</b>			80 %		

*Sumber Data: Kelas IV Desa Renrua Tahun 2020*

### 3. Refleksi dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap keseluruhan hasil belajar dan hasil dari refleksi dilakukan perbaikan-perbaikan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus selanjutnya.

#### a. Refleksi Hasil Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran TGT mengalami peningkatan. Intinya proses pembelajaran pada siklus II sesuai dengan yang diharapkan

#### b. Refleksi Hasil Pembelajaran

Hasil pembelajaran mengalami peningkatan presentase ketuntasan kelas/klasikal lebih dari 70% hingga mencapai 100% pada siklus II, maka proses pembelajaran dengan model pembelajaran TGT dikatakan berhasil. Dengan demikian maka penelitian tidak lagi melanjutkan ke siklus berikutnya:

**Tabel 5**  
**Rekapan Hasil Penelitian dari Siklus I dan Siklus II**

No	Nama Pesertadidik	Jeniskelamin	Nilai Hasil Tes	
			Siklus I	Siklus II
1	A A T	P	80	80
2	OA	P	60	90

3	MEM	P	80	80
4	LU	L	90	80
5	FMB	P	50	60
6	SDM	L	90	90
7	JCLPL	P	70	90
8	EPSL	P	80	90
9	DOR	P	60	70
10	YET	L	90	80
11	HYB	L	50	60
12	AYB	L	70	60
13	AJL	L	60	90
14	RFB	L	90	80
15	FDM	L	80	70
16	GL	L	80	70
17	VKL	P	90	90
18	RJM	L	90	80
19	DJU	L	80	80
20	JL	L	70	80

*Sumber Data : Kelas V SDK Manumuti 2022*

## **KESIMPULAN**

Adapun hasil yang dicapai pada pelaksanaan Siklus I pada tahap perencanaan ini dari 6 aspek yang diamati, 3 aspek masih belum mencapai skor ideal, sehingga diperoleh persentase sebesar 83,30% dengan kriteria Baik Sekali, target yang telah ditentukan. Selanjutnya pada Siklus II, guru sudah mampu meningkatkan kinerjanya pada tahap perencanaan, dari 6 aspek yang diamati semuanya sudah mencapai skor ideal, sehingga diperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria Baik Sekali, maka pada tahap perencanaan telah mencapai target yang telah ditentukan, guru mampu mempertahankan persentase yang diperoleh pada Siklus II yaitu sebesar 100% dan telah mencapai target yang ditentukan dengan kriteria Baik Sekali.

Pada Siklus I, masih belum mencapai skor ideal yang mana guru masih belum menyampaikan tujuan secara keseluruhan, guru tidak menjelaskan pengerjaan LKS pada peserta didik keadaan kelas masih tidak tertib ketika pembagian mystery box dan nomor kepala, guru kurang bisa mengkondisikan peserta didik ketika presentasi terlihat pada bagian pembagian amplop, guru kurang bisa membimbing dan memotivasi peserta didik dalam tahap memberikan tanggapan, dan guru kurang bisa mengefektifkan waktu ketika menyimpulkan pembelajaran, sehingga perolehan persentase pada tahap pelaksanaan ini sebesar 79,48% masih belum mencapai target yang ditentukan yaitu 100%. pada Siklus II guru sudah mampu meningkatkan kinerjanya dibandingkan padayang masih belum mencapai skor ideal, sehingga perolehan persentase sebesar 94,87%, masih belum mencapai target yang ditentukan. 13 aspek yang diamati semuanya sudah mencapai skor ideal, sehingga persentase yang diperoleh sebesar 100%, maka pelaksanaan pembelajaran telah mencapai target yang ditentukan.

Berdasarkan observasi aktivitas peserta didik pada Siklus I, pada aspek berkomunikasi diperoleh persentase sebesar 63,21%, tanggung jawab 60,91% dan kerjasama 72,41%, sehingga secara keseluruhan aktivitas peserta didik Siklus I di peroleh persentase sebesar 65,51% dengan kriteria baik, masih belum mencapai skor yang telah ditetapkan yaitu 95%. Aktivitas peserta didik pada Siklus II, pada aspek berkomunikasi diperoleh persentase sebesar 80,45%, tanggung jawab 72,41% dan kerjasama 88,50%, Secara keseluruhan aktivitas peserta didik pada Siklus II ini diperoleh persentase sebesar 80,45% dengan kriteria baik, maka belum mencapai target yang telah ditetapkan. Pada aspek berkomunikasi diperoleh persentase sebesar 95,40%, tanggung jawab 95,40% dan kerjasama 96,55%. Peserta didik sudah mampu berkomunikasi, tanggung jawab dan kerjasama dengan maksimal berkat bimbingan dan motivasi guru, meskipun masih ada 4 orang peserta didik yang belum mencapai skor ideal dikarenakan peserta didik tersebut tidak lancar dalam membaca dan menulis dan bahkan ada yang tidak bisa membaca dan menulis sama sekali. Secara keseluruhan aktivitas peserta didik pada Siklus II diperoleh sebesar 95,78% dengan kriteria Baik Sekali, maka telah mencapai target yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil belajar peserta didik kelas V SDK Manumuti Kabupaten Malaka pada materi IPA, pada saat observasi data awal diperoleh peserta didik yang tuntas hanya 8 orang peserta didik dengan persentase 28% dan yang belum tuntas 22 peserta didik dengan persentase 72%, hasil belajar setelah melaksanakan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada Siklus I diperoleh data peserta didik yang tuntas sebanyak 12 peserta didik dengan persentase 41,38% dan yang belum tuntas sebanyak 17 peserta didik ditentukan yaitu 86,20%, pada Siklus II mengalami peningkatan dari siklus dengan persentase 58,62%, maka masih belum mencapai target yang telah selanjutnya, peserta didik yang tuntas menjadi 20 peserta didik dengan persentase 68,97% dan yang belum tuntas sebanyak 9 peserta didik dengan persentase 31,03%, maka masih belum mencapai target yang telah ditetapkan. Pada Siklus II mengalami peningkatan kembali dari siklus-siklus sebelumnya, peserta didik yang tuntas sebanyak 20 peserta didik dengan persentase 89,65% maka hasil belajar telah mencapai target yang telah ditentukan.

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh dari pelaksanaan Siklus I, dan Siklus II dapat diambil simpulannya yaitu penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDK Manumuti, Kabupaten Malaka pada materi IPA.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press. 2011.
- Magdalena, I. *dkk.* 2021. Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder III. *Jurnal Pendidikan dan Sains* Vol.3(2): 377-386 .
- Mahardi, S.Y.P.I., *dkk.* 2019. Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* Vol.1 (1)pp: 98-107.
- Putra, E.I. 2013. Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal TEKNOIF* Vol.1(2): 20-25.
- Sapriyah. 2019. Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* Vol, 2(1): 470-47.
- Setiawan, Achmad. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Shoimin, A. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Susanto, A. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenadamedia grup.
- Yaumi, M. 2017. RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. Seminar Nasional dan Workshop: PPs STAIN Pare-Pare