
Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Berbasis Permainan Kearifan Lokal Terhadap Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa

Indah Tri Apriliani¹, Muriani Nur Hayati², M. Aji Fatkhurrohman³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan IPA, FKIP Universitas Pancasakti Tegal, Indonesia

Abstrak

Kata Kunci:

Model TGT (*Team Games Tournament*), Permainan Kearifan Lokal, Komunikasi dan Hasil Belajar.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan komunikasi dan hasil belajar peserta didik antara model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbasis permainan kearifan lokal dengan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) tanpa berbasis permainan kearifan lokal. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuasi eksperimen, populasi yang digunakan siswa kelas VII di SMPN 5 Adiwerna tahun ajaran 2021/2022. Teknik Pengumpulan data menggunakan *purposive sampling*. Sample yang digunakan ada dua kelas yaitu kelas VII H sebagai kelas eksperimen dan kelas VII I sebagai kelas kontrol. Data yang diambil dengan menggunakan lembar tes, dokumentasi, dan observasi. Data dianalisis dengan menggunakan uji *independent t-Test* dan *uji N-Gain Score*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat komunikasi antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai presentase sebesar 73,06% termasuk dalam kategori baik. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai presentase sebesar 60,5% termasuk dalam kategori cukup baik.

Abstract

Keyword:

TGT (*Team Games Tournament*) Model, Local Wisdom Games, Communication and Learning Outcomes.

The purpose of this study was to determine the differences in communication and student learning outcomes between the TGT (Team Games Tournament) learning model based on local wisdom games and the TGT (Team Games Tournament) learning model without being based on local wisdom games. The research used is a quasi-experimental study, the population used is class VII students at SMPN 5 Adiwerna in the 2021/2022 academic year. Data collection techniques using purposive sampling. The samples used were two classes, namely class VII H as the experimental class and class VII I as the control class. Data were taken using test sheets, documentation, and observations. Data were analyzed using independent t-test and N-Gain Score test. The results showed that there were differences in the level of communication between the experimental class and the control class. The experimental class obtained a percentage value of 73.06% included in the good category. While the control class obtained a percentage value of 60.5% which was included in the fairly good category.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada Abad 21 merupakan pendidikan yang mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi informasi dan komunikasi (Handayani & Agustini, 2016). Kehidupan di abad ke-21 menuntut berbagai keterampilan yang harus dikuasai seseorang, sehingga diharapkan pendidikan dapat mempersiapkan peserta didik untuk menguasai berbagai keterampilan tersebut agar menjadi pribadi yang sukses dalam hidup (Zubaidah, 2016). Oleh karena itu peran pendidikan menjadi penting untuk mengembangkan keterampilan peserta didik dalam menghadapi tantangan abad 21.

Keterampilan belajar 4C merupakan satu bidang keterampilan abad 21 yang dibekalkan kepada peserta didik meliputi, keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, bekerja sama, dan berkomunikasi (Setiawati, 2018). Keterampilan komunikasi merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki siswa, berdasarkan keempat keterampilan abad 21 yang telah disebutkan. Keterampilan ini termasuk keterampilan mendengarkan, memperoleh informasi, dan menyampaikan gagasan di hadapan orang banyak (Zubaidah, 2016).

Proses belajar dan mengajar, selama ini masih satu arah, yaitu dengan cara guru menjelaskan. Tidak ada komunikasi antara peserta didik dengan peserta didik dan komunikasi peserta didik dengan guru. Hal ini mengakibatkan pembelajaran kurang aktif yang berimbas pada hasil belajar yang kurang baik (Sanusi & Widyaningsih, 2014)

Mengingat tuntutan kompetensi abad 21 dan permasalahan yang ditimbulkannya, salah satu pilihan untuk menghadapi keadaan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada upaya yang diperlukan untuk mengembangkan partisipasi, komunikasi, dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Damanhuri (2016), belajar lebih efektif ketika siswa terlibat aktif dalam semua aspek proses,

baik mental, fisik, maupun sosial. Akibatnya, kebutuhan akan model pembelajaran yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih mudah dan lebih efisien dalam hal membagikan informasi, menghasilkan hasil yang lebih baik, serta meningkatkan aktivitas dan partisipasi siswa..

Pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang dengan mudah diterapkan, tentunya melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus membedakan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Rosdiani et al., 2013). Permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat diselenggarakan oleh pengajar dalam berbagai cara, seperti kuis dengan pertanyaan yang berkaitan dengan topik atau kombinasi lainnya, seperti pada penelitian ini dengan permainan berbasis kearifan lokal.

Gagasan pengembangan pendidikan berbasis kearifan lokal (*local wisdom-based education*) berpijak pada keyakinan bahwa setiap komunitas mempunyai strategi dan teknik tertentu yang dikembangkan untuk menjalankan kehidupan sesuai konteksnya (Daniah, 2016). Salah satu permainan berbasis kearifan lokal yaitu permainan jangka. Menurut Utami et al. (2018) kelebihan media pembelajaran dengan jangka antara lain : media pembelajaran jangka dapat menambah keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dan juga pengembangan media pembelajaran kearifan lokal jangka dapat menjadi pengalaman baru bagi peserta didik melakukan pembelajaran di luar ruangan kelas, adanya pengembangan media pembelajaran jangka ini sekaligus menjadi upaya pelestarian permainan tradisional jangka yang mulai terpinggirkan jaman, dan media pembelajaran jangka dapat menambah variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu diteliti “Penerapan pembelajaran kooperatif

tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbasis permainan kearifan lokal terhadap kemampuan komunikasi dan hasil belajar peserta didik” Penelitian ini akan menggunakan pokok bahasan sistem organisasi kehidupan pada peserta didik SMPN 05 Adiwerna kelas VII semester genap tahun ajaran 2021/2022.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen. Desain pada penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group* yaitu menentukan pengaruh dengan memberikan tes di awal dan tes di akhir setelah perlakuan. Dalam penelitian ini terdapat dua kelas yang menjadi sampel yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang homogen.

Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik penskoran nilai *pretest* dan *posttest* yaitu :

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan : S = Nilai yang diharapkan

R = Jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N = Jumlah skor maksimum dari tes tersebut

Penilaian keterampilan komunikasi diambil melalui observasi. Data diambil melalui pengamatan berdasarkan lembar observasi keterampilan komunikasi. Rumus nilai persentase keterampilan komunikasi dengan rumus:

$$X = \frac{Xi}{n} \times 100$$

Keterangan:

X = Rata-rata skor komunikasi peserta didik

Xi = Jumlah skor komunikasi yang diperoleh

N = Jumlah skor komunikasi maksimum

Menurut Widoyoko & Putro (2009), kriteria keterampilan komunikasi pada lembar observasi peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.1.

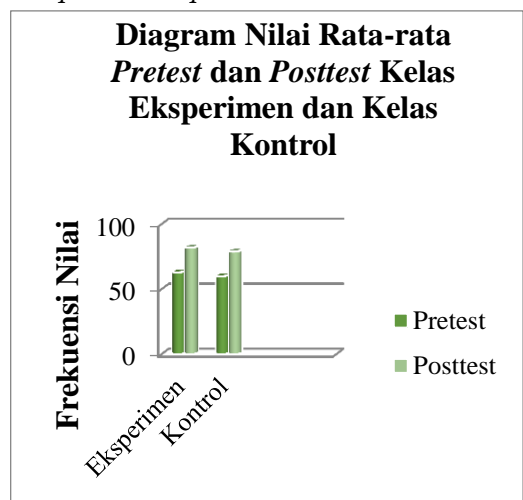
Tabel 1. Kriteria Keterampilan Komunikasi

No	Presentase	Kriteria
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup Baik
4	21-40	Kurang Baik
5	0-20	Sangat Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah dilakukan, juga dengan hasil observasi dari tim observer. Maka didapatkan hasil kemampuan komunikasi dan hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

a. Hasil *pretest* dan *posttest*



Gambar 1. Diagram Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen berkisar antara 63 untuk rata-rata pre-test hingga 82 untuk rata-rata post-test, seperti terlihat pada Gambar 4.3. Bahkan kelas kontrol mengalami peningkatan, dari rata-rata pretest 60 menjadi rata-rata posttest 79.

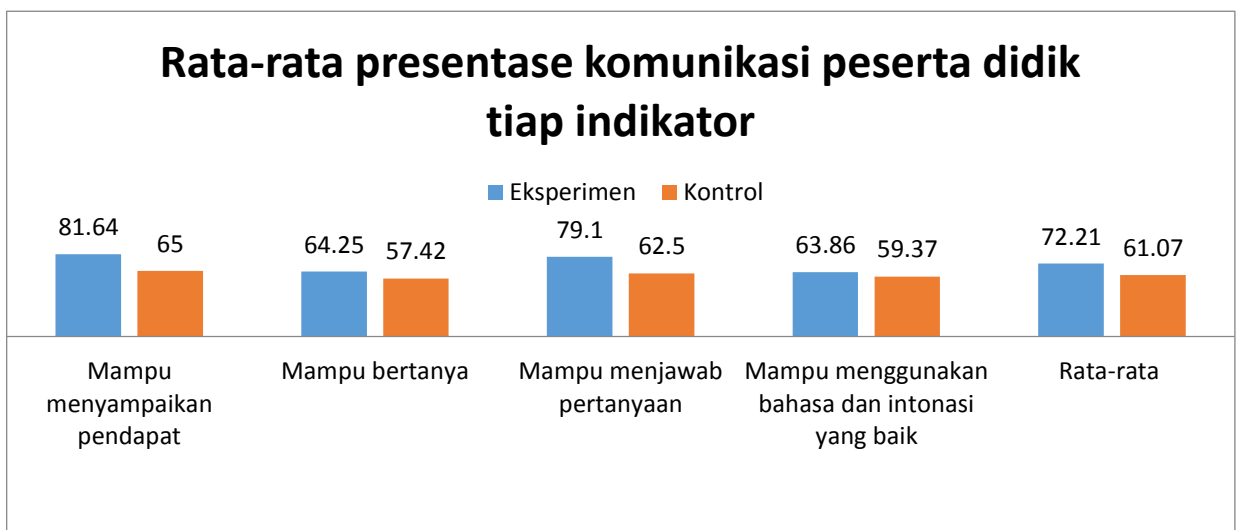
Akibatnya, diagram di atas menggambarkan perbedaan hasil belajar antara siswa eksperimen dan kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang telah menggunakan model pembelajaran TGT berbasis permainan kearifan lokal lebih unggul daripada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT berbasis permainan kearifan lokal. Hasil penelitian melalui hasil analisis uji Independent T-test juga memperoleh nilai signifikansi 0,010 atau kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis penelitian diterima.

Terbukti bahwa pembelajaran IPA dengan pendekatan pembelajaran TGT berbasis permainan kearifan lokal berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.. Hal ini senada dengan penelitian (Ismah & Ernawati, 2018), yang menyatakan bahwa perbedaan rerata hasil belajar IPA disebabkan karena siswa yang pembelajarannya menggunakan tipe model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team

Games Tournament) akan memahami sains secara ilmiah. masalah lebih mudah dan akan memiliki pemahaman materi yang lebih baik. Hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol rata-rata berbeda. Perbedaan penggunaan permainan dalam pembelajaran yang berbasis permainan kearifan lokal menjelaskan mengapa kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

b. Hasil Observasi Kemampuan Komunikasi

Berdasarkan gambar 4.2 diagram rata-rata kemampuan komunikasi tiap indikator kelas eksperimen secara umum pada kategori baik hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata sebesar 72,21. Selain itu, pada masing-masing indikator mampu menyampaikan pendapat sebesar 81,64 masuk kategori sangat baik. Indikator kedua yaitu mampu bertanya sebesar 64,25 masuk kategori baik. Indikator ketiga yaitu mampu menjawab pertanyaan sebesar 79,1 masuk kategori baik. Indikator keempat yaitu mampu menggunakan bahasa dan intonasi yang baik sebesar 63,86 masuk kategori baik.



Gambar 2. Rata-rata presentase komunikasi peserta didik tiap indikator

Sedangkan pada kelas kontrol secara umum pada kategori baik dapat dilihat pada nilai-rata-rata sebesar 61,07, selain itu pada masing-masing indikator siswa mampu menyampaikan pendapat sebesar 65 masuk kategori baik. Indikator kedua yaitu mampu bertanya sebesar 57,42 masuk kategori cukup baik. Indikator ketiga yaitu mampu menjawab pertanyaan sebesar 62,5 masuk kategori baik. Indikator keempat yaitu mampu menggunakan bahasa dan intonasi yang baik sebesar 59,37 masuk kategori cukup baik. Hal ini dapat dilihat bahwa rata-rata tiap indikator pada kelas eksperimen dan kontrol secara berturut-turut yaitu 72,21 dan 61,07. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat kemampuan komunikasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kedua kelas mempunyai perbedaan kemampuan komunikasi, perbedaan hasil rata-rata tersebut dikarenakan pada pemberian model TGT berbasis permainan kearifan lokal pada kelas eksperimen. Media berbasis permainan kearifan lokal yaitu dengan menggunakan permainan *jangka*. Permainan *jangka* merupakan permainan yang salah satu dari beberapa anggota diminta untuk bermain dan setelah berhasil mengambil soal lalu didiskusikan dengan teman kelompoknya, lalu setelahnya menjawab agar mendapat skor benar atau salah. Permainan berbasis kearifan lokal ini harus dibutuhkan kekompakan dan komunikasi yang baik antar anggota sehingga akan menimbulkan komunikasi yang baik pula (Munthe, 2020).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Aqib (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengenkripsi pesan dan mempercepat proses pembelajaran di dunia nyata. Pendapat lain dari hasil penelitian Sadiman (2010) mengatakan bahwa sebagai permainan adalah alat pendidikan yang menyenangkan bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan komunikasi.

Kelas kontrol memiliki kemampuan komunikasi yang sangat baik. Hal ini

dikarenakan model pembelajaran TGT juga digunakan pada kelas kontrol. Siswa dapat bekerja sama dalam tim untuk memahami topik dengan gaya belajar kooperatif seperti TGT. Gaya belajar kooperatif ini berpotensi meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, berkat kerja tim, ini membantu siswa dalam memahami topik. Siswa yang berprestasi akan membantu temannya dalam memahami isi materi. Siswa dalam kelompok tingkat bawah akan mendapat manfaat dari proses percakapan ini (Devita, 2017).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan model pembelajaran TGT (*team games tournament*) berbasis permainan kearifan lokal terhadap kemampuan komunikasi lisan dan hasil belajar peserta didik pokok bahasan sistem organisasi kehidupan menunjukkan ada perbedaan komunikasi peserta didik yang menggunakan model pembelajaran TGT berbasis permainan kearifan lokal dibandingkan model pembelajaran TGT tanpa berbasis permainan kearifan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., Widiyanto, B., & Fatkhurrohman, M. A. (2018). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Sistem Peredaran Darah terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP N 12 Kota Tegal. *JPMP (Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti)*, 2(1)
- Bunga, M. Y. R. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IV SD Bala Keselamatan Jono Oge Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament. *Elementary School of Education Tadulako*, 1(4), 12-36.

- Damanhuri, D., Hakim, Z. R., & Pratiwi, M. U. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inquiri Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(2), 156-165.
- Daniah, D. (2016). Kearifan lokal (local wisdom) sebagai basis pendidikan karakter. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 61–83.
- Devita, D. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII SMPN Di Kecamatan Lubuk Begalung Padang. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 191–195.
- Munthe, F. (2020). Upaya Guru BK Untuk Meningkatkan Komunikasi Melalui Teknik Simulasi Permainan Tebak Kata Siswa SMA Yayasan Perguruan Utama Medan (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*). *repository.uinsu*
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82.
- Utami, N.I., Holisin, I. & Mursyidah, H., (2018). The Development of Jangka Geometri Learning Media to Preserve Traditional Game. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(3), 211–224.
- Rosdiani, Khairil, & Nurmaliah, C. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbasis Praktikum Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia Di Sma Negeri 1 Sigli. *Jurnal Biologi Edukasi*, 5(2), 66–71.
- Sanusi, N. M. R., & Widyaningsih, F. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta didik pada Pokok Bahasan Pecahan. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 1(2), 17-23.
- Setiawati, I., & Rusman. (2018). Profil Keterampilan 4C Peserta didik SMP: Studi Awal Pada Dua SMP Di Kabupaten Bandung Barat. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SINAFI) 2(2)*, 1-17.
- Zubaidah,9 S. (2016). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2(2)*, 1-17.