

IMPLEMENTASI MODEL TGT BERBANTUAN PA TEGAR (Papan Tebak Kata dan Gambar) TERHADAP KOMUNIKASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

Siti Widiyanti¹, M. Aji Fatkhurrohman², Bayu Widiyanto³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas FKIP Pancasakti Tegal, Indonesia

sitiwidiyanti@upstegal.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:
TGT, PA TEGAR (Papan Tebak Kata dan Gambar), Komunikasi dan Hasil Belajar.

Tujuan dari penelitian ini yakni : (1) untuk mengetahui perbedaan komunikasi siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan PA TEGAR (papan tebak kata dan gambar) dengan model pembelajaran TGT tanpa PA TEGAR (papan tebak kata dan gambar). (2) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang model pembelajaran TGT berbantuan PA TEGAR (papan tebak kata dan gambar) dengan TGT tanpa PA TEGAR (papan tebak kata dan gambar). Penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Adapun hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan tingkat komunikasi antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada pertemuan awal dan kedua dengan nilai presentasi sebesar 41% dan 61%. Sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 36 % dan 45 %, serta terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yakni dibuktikan dengan hasil analisis Independent Sample T-test yaitu didapatkan nilai sig. (2- tailed) sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan komunikasi dan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan PA TEGAR dan kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT tanpa PA TEGAR

Abstract

Keywords:
Team Games Tournament, Comunication Skill and Science Learning Outcomes

The purpose of this study is to find out: (1) differences in student communication between the TGT learning model assisted by PA TEGAR (guessing board and pictures) and the TGT learning model without PA TEGAR (guessing board and pictures). (2) knowing the differences in student learning outcomes between the TGT learning model assisted by PA TEGAR (guessing board and pictures) and TGT without PA TEGAR (guessing board and pictures). The research used was experimental research. The results showed that there were differences in the level of communication between experimental class with control class at the initial and second meetings with a presentation value of 41% and 61%, respectively. While the control class obtained a score of 36% and 45%, and there were differences in student learning outcomes as evidenced by the results of the T-test analysis (Independent Sample T-test), namely sig. (2- tailed) of 0.000 or less than 0.05. Thus it can be concluded that there are differences in communication and student learning outcomes between the experimental class and the control class.

PENDAHULUAN

Abad 21 ialah abad dimana terjadinya percepatan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi yang tidak terbatas antar suatu negara. Percepatan perkembangan ini melahirkan banyaknya tantangan yang bermunculan. Sehingga lahir permasalahan hidup juga menjadi lebih kompleks dan solusi untuk menanganinya pun tidak sederhana. (Setiawati & Rusman, 2018). Semakin berhubungannya ilmu pengetahuan menjadi ciri yang menonjol di abad 21 ini. (Fakhrudin *et al.*, 2013).

Pendidikan berperan penting dalam membekali anak dari usia dini dalam mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam menghadapi tantangan tersebut. Keterampilan komunikasi ialah satu dari empat keterampilan abad 21 yang perlu dikembangkan sejak dini. Kemampuan komunikasi seseorang akan menjadi bahan pertimbangan di dalam dunia kerja. Kurangnya kemampuan dalam komunikasi yang dimiliki akan menciptakan masalah yang melibatkan banyak orang. Oleh sebab itu mengasah keterampilan komunikasi siswa adalah hal yang perlu dilakukan (Khoerunnisa, 2020).

Berdasarkan hasil observasi disalah satu sekolah di kabupaten Tegal, temuan hasil observasi yang dilakukan di sekolah diketahui bahwa sebagian proses pembelajaran ada yang menggunakan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru saja dan belum ada inovasi model pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut menjadikan kurangnya motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar, hasil belajar dan komunikasi antar siswa maupun gurupun kurang maksimal.

Sehubungan dengan tuntutan keterampilan abad 21 dan permasalahan yang ditemukan, alternatif yang dapat dilakukan mengenai kondisi tersebut ialah perlu adanya inovasi mengenai model pembelajaran yang dilakukan agar siswa ikut aktif dalam proses belajar mengajar serta komunikasi siswa dapat berkembang. Hal tersebut sama dengan yang

penelitian (Rohwati, 2012) bahwa pembelajaran akan menjadi efektif, edukatif dan menyenangkan jika model pembelajaran yang digunakan cocok dan tepat sesuai materi dan kondisi siswa. Sehingga komunikasi dan hasil belajarpun meningkat.

Berdasarkan masalah dan latar belakang yang ada, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul "Implementasi Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan PA TEGAR (Papan Tebak kata dan gambar). terhadap komunikasi dan hasil belajar siswa".

METODE

Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh kelas VIII di salah satu SMP daerah kabupaten Tegal yang terdiri dari peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas dari kelas VIII. Satu kelas untuk kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah jenis penelitian eksperimen dengan *design pretest-posttest control group*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan lembar tes, lembar observasi komunikasi, angket respon siswa dan dokumentasi. Tes dalam penelitian ini dilakukan sebelum dan sesudah penelitian yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan soal pilihan ganda. Angket respon peserta didik merupakan data sekunder untuk mendukung data observasi komunikasi siswa. Berupa pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk mengisi/menjawab sesuai respon dari responden. Lembar observasi komunikasi bertujuan untuk mengetahui komunikasi setiap siswa pada saat proses belajar mengajar.

Adapun teknik analisis data yang digunakan ialah uji instrument, uji prasyarat analisis yang terdiri dari dua uji yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Kemudian untuk uji hipotesis pada penelitian ini terdiri dari uji N-Gain score dan uji T-test serta

analisis data observasi komunikasi dan angket respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Widoyoko & Putro (2009), kriteria keterampilan komunikasi terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Keterampilan Komunikasi

Presentase	Kategori
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup Baik
21 – 40	Kurang Baik
0 – 20	Sangat Kurang Baik

Uji *independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui rata-rata peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Rumus uji *independent sample t test* :

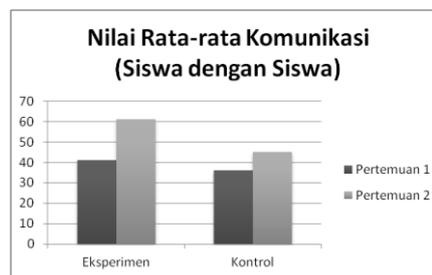
$$t \text{ test} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right) + \left(\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right)}} \text{ dengan } SD_1^2 = \left[\frac{\sum X_1^2}{N_1} - (X_1)^2 \right]$$

Berdasarkan hasil yang telah didapat, maka akan dibahas mengenai perbedaan komunikasi siswa. Selain itu juga akan dibahas mengenai hasil belajar siswa.

Perbedaan komunikasi lisan siswa ini didapat dari hasil lembar observasi keterampilan komunikasi pada setiap pertemuan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi komunikasi antara kelas eksperimen yang menggunakan TGT berbantuan PA TEGAR dengan kelas kontrol tanpa berbantuan PA TEGAR terdapat perbedaan keterampilan komunikasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai hasil lembar observasi komunikasi siswa dengan siswa dapat dilihat pada diagram 1 dan 2.

Data pada diagram 1 dapat dilihat perbedaan komunikasi siswa dari pertemuan 1 dan 2 antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan hasil tersebut dikarenakan pemberian media PA TEGAR pada pertemuan 1 dan 2. Media Permainan tebak kata dan gambar merupakan permainan yang dilaksanakan dengan cara satu anggota sebagai

perwakilan kelompok diminta untuk menebak suatu kata dan gambar serta anggota yang lain dapat memberikan *clue*/petunjuk. Sehingga kekompakan dan komunikasi yang baik sangat dibutuhkan untuk menimbulkan komunikasi yang baik antar anggota dalam permainan tebak kata dan gambar (Munthe, 2020). Sesuai dengan penelitian (Munawaroh, 2020) yang menyebutkan bahwa belajar dengan menggunakan metode tebak kata dapat meningkatkan kualitas berbicara siswa. Saat siswa mampu menjawab nama-nama objek dan maksud kata yang harus ditebak berarti siswa sudah faham terhadap materi yang dipelajari.



Gambar 1. Hasil Rata-rata Komunikasi Siswa dengan Siswa

Meskipun begitu kelas kontrol mempunyai keterampilan komunikasi cukup baik pula pada pertemuan 2. Hal tersebut karena kelas kontrol juga menggunakan model pembelajaran TGT. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa dapat saling bekerja sama dalam timnya untuk memahami materi pelajaran. Model pembelajaran kooperatif ini juga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap apa yang dipelajarinya dengan cara yang menyenangkan. Selain itu juga membantu siswa dalam memahami materi karena adanya kerjasama tim. Siswa yang berkemampuan tinggi akan membantu temannya dalam memahami materi. Siswa yang dari kelompok rendah akan terbantu dengan adanya proses diskusi ini (Devita, 2017).

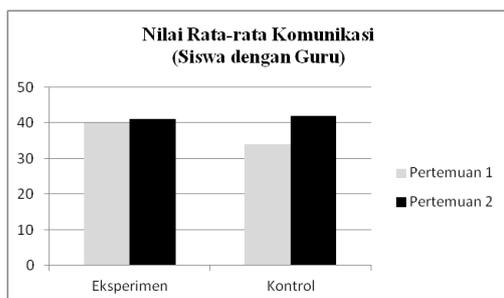


Diagram 1. Hasil Rata-Rata Komunikasi Siswa dengan Guru

Data diagram 2 rata-rata komunikasi lisan siswa dengan guru pada pertemuan awal, siswa pada kelas eksperimen mempunyai keterampilan komunikasi yang cukup baik yaitu memperoleh skor rata-rata sebesar 40 %. Kemudian pada pertemuan 2 mempunyai nilai keterampilan kategori cukup baik yaitu memperoleh skor 41 %. Kelas kontrol pada pertemuan awal mempunyai ketempilan komunikasi yang kurang baik yaitu memperoleh skor 35 %. Pada pertemuan 2 mempunyai keterampilan cukup baik yaitu memperoleh skor sebesar 42 %.

Kedua kelas ini mempunyai perbedaan pada kemampuan komunikasi pada pertemuan 1 maupun 2. Dari data penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol mempunyai peningkatan dan perbedaan komunikasi yang lebih tinggi dari kelas eksperimen. Hal tersebut terjadi karena kelas kontrol melakukan pembelajaran dengan tanpa PA TEGAR dimana guru hanya guru ikut andil dalam permainan yang dilakukan.

Untuk mengetahui perbedaan rerata hasil belajar antara dua kelas digunakan uji *independent sample T-test*. Adapun hasil uji *independent sample T-test* memperoleh rerata hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa pada diagram 3. Data diagram 3 hasil belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 44 untuk rata-rata *pretest*, menjadi 85 untuk rata-rata *posttest*. Pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan dari 42 untuk rata-rata *pretest*, menjadi 73 untuk rata-rata nilai *posttest*.

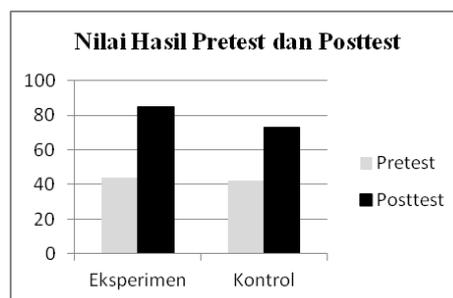


Diagram 3. Hasil Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Diagram diatas menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan PA TEGAR lebih baik dari hasil belajar sebelum melaksanakan model pembelajaran TGT bernantuan PA TEGAR. Hasil penelitian melalui hasil analisis uji Independent T-test juga memperoleh nilai signifikansi 0,000 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.

Pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan PA TEGAR terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. (Ismah & Ernawati, 2018) hasil belajar yang meningkat dikarenakan siswa yang belajar dengan model TGT akan dengan mudah memahami materi dan permasalahan IPA yang disampaikan. Dari rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrolpun berbeda. Kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih besar dari kelas kontrol hal tersebut karena perbedaan penggunaan media dalam pembelajaran yakni berbantuan PA TEGAR (papan tebak kata dan gambar).

Sesuai dengan penelitian Ari Astute (2019) yang menyebutkan bahwa berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan pengetahuan IPA setelah dilakukanya pembelajaran model *course review horay* yang dikolaborasikan dengan media tebak kata.

Media tebak kata merupakan suatu inovasi pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir dan menentukan jawaban yang benar dalam sebuah permainan tebak kata yang menyenangkan sebagai proses untuk menunjang kegiatan secara lebih optimal. Pembelajaran yang bermakna namun menyenangkan dapat tercipta dengan model pembelajaran ini karena siswa aktif belajar dengan temannya dengan berkelompok.

Permainan yang dikemas dalam pembelajaran akan mempertajam ingatan dan menjadikan proses belajar mengajar menjadi bermakna namun menyenangkan. (Ari Astuti *et al.*, 2019). Selain itu permainan tebak kata menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar serta dapat meningkatkan kemampuan mengingat siswa (Handayani & Agustini, 2016), dengan media permainan bisa memfasilitasi diskusi atau dialog yang bermakna diantara topik yang serius (Illingworth, 2020). Karena saat siswa menggunakan banyak inderanya untuk aktif dalam pembelajaran akan mempengaruhi pemahaman siswa (Aisyah *et al.*, 2018).

SIMPULAN

Dari hasil penelitian implementasi model pembelajaran TGT berbantuan PA TEGAR (papan tebak kata dan gambar) terhadap komunikasi lisan dan hasil belajar siswa pokok bahasan sistem ekskresi menunjukkan bahwa : (1) Terdapat perbedaan komunikasi siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan PA TEGAR (papan tebak kata dan gambar) dibandingkan model pembelajaran TGT tanpa PA TEGAR (papan tebak kata dan gambar), (2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dilihat dari hasil analisis Uji T yaitu nilai sig sebesar 0,000.

Saran dari penelitian ini yaitu: (1) Model TGT berbantuan PA TEGAR dapat bisa diterampakan sebagai suatu pembelajaran yang inovatif sehingga siswa dapat aktif saat proses pembelajaran berlangsung. (2) Perlu

dilaksanakan pengembangan model TGT yang lebih luas dan pada materi tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Setiawati, I., & Rusman. (2018). Profil Keterampilan 4C Siswa SMP: Studi Awal Pada Dua SMP Di Kabupaten Bandung Barat. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SINAFI) 2018*, 155–159.
- Fakhrudin, M., Ananda, R., & Istiningsih, S. (2013). Perubahan Paradigma Dalam Organisasi Belajar Di Abad 21. Perspektif Ilmu Pendidikan, *Jurnal UNJ*. 27 (2), 110–117.
- Khoerunisa, S. (2020). Implementasi Model Discovery Learning Berbantuan Tts Berbasis Blended Learning Terhadap Peningkatan Keterampilan Komunikasi. *JPMP (Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti)*, 4(1), 76-85.
- Rohwati, M. (2012). Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 75–81.
- Munawaroh, M. (2020). Pengaruh Metode Tebak Kata Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Di Madrasah Diniyah Al-Hidayah Gempol Pasuruan. *Studi Arab, jurnal yudharta* 11(2), 129-136.
- 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
- 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.

Ari Astuti, N. M. M., Ardana, I. K., & Putra, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(3), 219–228.

Handayani, D., & Agustini, R. (2016). Pengembangan Permainan Tebak Kata Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kimia Unsur. *UNESA Journal of Chemical Education*, 5(2), 503–510.

Illingworth, S. (2020). Creative communication—using poetry and games to generate dialogue between scientists and nonscientists. *Wiley Online Library*, 2020