

Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Dan *Team Assisted Individualization* (TAI) Berbasis *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Materi Sistem Tata Surya

Karnilasari¹⁾, Sri Utaminingsih²⁾, Erik Aditia Ismaya³⁾

^{1),2),3)}Universitas Muria Kudus

Corresponding author E-mail: chilazoel@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci:
Model pembelajaran, TAI, TGT, Sekolah dasar

Tujuan penelitian ini adalah (1) menganalisis pengaruh *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas VI materi sistem tata surya di gugus Nusa Indah kecamatan Mranggen 2) menganalisis pengaruh *Team Assisted Individualization* (TAI) berbasis *flashcard* terhadap hasil belajar siswa Kelas VI materi sistem tata surya. 3) menganalisis perbedaan pengaruh model TGT *flashcard* dan pembelajaran TAI *flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas VI materi tata surya. Penelitian ini merupakan Jenis kuantitatif, dengan metode penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri di gugus Nusa Indah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak sebanyak 223 siswa. Hasil penelitian terdapat perbedaan di group statistic di kelas TAI dengan kelas kontrol. Karena $\text{sig } 0,001 < 0,05$. dan $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a . diterima. H_a diterima artinya terdapat pengaruh model TAI terhadap hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan di group statistic di kelas TGT dengan kelas kontrol. Karena $\text{sig } 0,00 < 0,05$. dan $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata untuk kedua kelas terdapat perbedaan di group statistic di kelas TGT dan kelas TAI. Karena $\text{sig } 0,000 < 0,05$ Sedangkan nilai t hitung sebesar 3,910 dengan $df=60$ maka t tabel sebesar 1,9990 sehingga $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($3,910 > 1,9990$), Karena $\text{sig } 0,000 < 0,05$. dan $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a diterima. artinya terdapat perbedaan pengaruh model TGT dan model TAI terhadap hasil belajar siswa kelas VI materi sistem tata surya.

Abstract:

Keyword:
Learning model, TGT, TAI, Elementary school

The aims of this study were (1) to analyze the effect of flashcard-based Teams Games Tournament (TGT) on student learning outcomes in grade VI material on the solar system in the Nusa Indah cluster, Mranggen sub-district. 2) to analyze the effect of flashcard-based Team Assisted Individualization (TAI) on student learning outcomes. VI matter of the solar system. 3) analyze the difference in the effect of the TGT flashcard model and TAI flashcard learning on the learning outcomes of class VI students on the solar system material. This research is a quantitative type, with this research method is a quasi-experimental design with nonequivalent control group design. The population in this study were students of class VI SD Negeri in the Nusa Indah cluster, Mranggen District, Demak Regency as many as 223 students. The results showed that there were differences in the statistical group in the TAI class and the control class. Because $\text{sig } 0.001 < 0.05$. and $t \text{ count} > t \text{ table}$ then the decision is H_0 is rejected and H_a . received. H_a accepted means that there is an effect of the TAI model on student learning outcomes. There are differences in the statistical group in the TGT class and the control class. Because $\text{sig } 0.00 < 0.05$. and $t \text{ count} > t \text{ table}$ then it means H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there is an influence of the TGT learning model on student learning outcomes. The average value for the two classes there is a difference in the statistical group in the TGT class and TAI class. Because $\text{sig } 0.000 < 0.05$ While the t count value is 3.910 with $df = 60$ then the t table is 1.9990 so that $t \text{ count}$

> t table (3.910 > 1.9990), because sig 0.000 < 0.05. and tcount > t table then the decision is Ho is rejected and Ha is accepted. Ha accepted. it means that there is a difference in the effect of the TGT model and the TAI model on the learning outcomes of class VI students on the solar system material.

@Inventa: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Copy Right

Pendahuluan

Belajar merupakan kegiatan yang esensial bagi setiap individu, sebab lewat proses belajar seseorang mengembangkan potensi dalam diri. Lewat kegiatan belajar, pengetahuan menjadi meningkat dan pikiran menjadi semakin tajam. Hal ini adalah bekal bagi seorang insan untuk menciptakan peluang dan menghadapi tantangan dalam hidup (Idris dkk., 2012). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 dan 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, usaha menyelenggarakan kegiatan belajar di Indonesia merupakan bentuk dari pendidikan yang pada intinya bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa baik secara spiritual, intelektual, dan sosial. Kegiatan belajar dilaksanakan baik lewat lembaga formal berjenjang yakni pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi maupun pendidikan lain yang bersifat informal.

Sebagai lembaga pendidikan tingkat pertama, sekolah dasar sangat penting. Pasalnya, pada tahapan sekolah dasar, anak mempelajari hal-hal fundamental semisal membaca, menulis, dan melakukan operasi hitung sederhana (Santrock, 2018, hlm. 31). Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, usia sekolah dasar yang umumnya berada pada

rentang 7 – 11 tahun telah masuk ke dalam tahapan perkembangan kognitif operasional konkret (Santrock, 2018, hlm. 42). Pada tahap ini, seorang anak telah mampu melakukan penalaran logis terhadap segala sesuatu yang bersifat konkret. Karena fungsinya yang amat penting, proses pembelajaran pada sekolah dasar salah satunya dalam ruang kelas, harus terselenggara dengan baik. Apabila ruang kelas dikelola secara efektif, maka siswa akan terlibat aktif di dalam pembelajaran. Sebaliknya, apabila ruang kelas dikelola secara serampangan, maka ruang kelas akan kacau dan tujuan kegiatan belajar tidak dapat dicapai (Santrock, 2018, hlm. 464). Maka, sangat penting untuk mengetahui berbagai permasalahan yang terjadi dan cara mengatasinya.

Berdasarkan pengalaman pribadi peneliti sebagai guru di SDN Mraggen 1, setidaknya ada 3 permasalahan yang paling sering dihadapi di kelas.

Pertama, Siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi, sebelum pandemi covid-19, durasi belajar adalah antara tiga-setengah jam. Selain itu, siswa berinteraksi dengan teman kelas dan guru yang sama selama enam hari selama seminggu. Tentu, hal ini membuat siswa merasa jenuh dan tidak semangat mengikuti kegiatan

belajar. Akibatnya, siswa tidak fokus dan tidak mampu memahami pelajaran yang diberikan. Oleh sebab itu, guru perlu menyiasati agar pembelajaran menjadi menarik.

Kedua, tidak semua siswa berpartisipasi aktif dalam belajar. Padahal, partisipasi di dalam kelas sangat penting. Sebab, lewat partisipasi aktif, terjadi interaksi antar anggota kelas. siswa dapat bertanya, memberikan pendapat, dan menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru serta teman satu kelas (Echiverri dkk., 2020).

Setidaknya terdapat dua faktor yang mempengaruhi partisipasi siswa di dalam kelas. Pertama, faktor kepribadian; siswa yang memiliki efikasi diri tinggi menunjukkan capaian akademik dan partisipasi belajar yang lebih dibanding mereka yang memiliki efikasi diri rendah. Kedua, kemampuan guru dalam mengajar; guru yang menunjukkan sikap terbuka, ramah, dan menghargai jawaban siswa adalah faktor penting yang menentukan partisipasi belajar (Abdullah dkk., 2012).

Ketiga, gaya belajar setiap siswa berbeda-beda; terdapat banyak definisi tentang gaya belajar. Salah satunya seperti yang diungkapkan (Nasution, 2008, hlm. 94) bahwa gaya belajar adalah cara konsisten yang dilakukan oleh seorang siswa untuk menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berfikir, dan memecahkan soal. Sedangkan menurut James dan Gardner (Akram Awla, 2014) gaya belajar didefinisikan sebagai kondisi atau cara yang

paling efektif bagi siswa untuk dapat memahami, memproses, menyimpan, dan mengingat kembali apa yang telah dipelajari. Terdapat setidaknya tiga tipe gaya belajar yakni visual, auditori, dan kinestetik. Oleh karena gaya belajar setiap siswa berbeda, guru harus kreatif memilih model pembelajaran supaya materi pembelajaran tidak hanya dapat dipahami tetapi dapat melekat dalam ingatan siswa.

Ketiga permasalahan yang peneliti alami semasa mengajar sangat mungkin dialami oleh guru-guru lain khususnya di Indonesia. Apabila tidak diatasi, permasalahan-permasalahan itu dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami materi. Sehingga perlu dicarikan solusinya. Pada penelitian ini, penulis ingin menguji model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) dan *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *flashcard* untuk memecahkan permasalahan di atas.

Model pembelajaran TAI dan TGT dikategorikan sebagai model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yakni pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil. Pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok dan memungkinkan terjadinya pertukaran ide (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, hlm. 64). Lewat pembelajaran macam ini maka siswa akan termotivasi untuk belajar dan menunjukkan potensi dan kreativitas mereka

yang memunculkan dinamika dalam proses belajar sehingga kegiatan belajar tidak lagi membosankan.

Berdasarkan literatur, terdapat beberapa penelitian yang telah membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian, Musdalipa, (2020) berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Team Assisted Individualization*. Berdasarkan temuannya, hasil belajar siswa meningkat hingga mencapai 92% setelah pembelajaran siklus ke-II dengan menggunakan model pembelajaran TAI.

Selain TAI, terdapat juga literatur yang memperlihatkan pengaruh TGT terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari, 2000. *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Teams Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika pada Murid Kelas 6 SD Inpres No.181 Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Talakar* menunjukkan hasil bahwa berdasarkan pengujian nilai $t_{hitung} = 2,68 > t_{tabel} = 2,02$ sehingga membuktikan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran TAI dengan hasil belajar siswa.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Fitriyah, (2018) berjudul *Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Subtema Perubahan Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang*. Dalam penelitiannya ia menemukan bahwa pengujian menggunakan uji *paired sampel t-test*

menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,008 < 0,005$ sehingga H_a yang menyebutkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode TGT diterima.

Tidak hanya pembelajaran kooperatif, model pembelajaran TGT dan TAI juga dilakukan menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Media *flashcard* dipilih sebab dapat didesain sedemikian rupa sehingga menarik secara visual. Selain itu, *flashcard* juga diatur supaya siswa dapat bermain sambil belajar sehingga mendorong siswa untuk bergerak dan melakukan aktivitas secara fisik. *Flashcard* memungkinkan siswa bertukar informasi dengan teman satu kelas secara oral sehingga materi tidak hanya mereka terima dengan cara membaca tetapi mendengarkan teman satu kelas berbicara. Dengan begitu, media pembelajaran *flashcard* dapat memperdayakan ketiga tipe gaya belajar siswa yakni visual, auditori, dan kinestetik sehingga materi dapat lebih mudah terserap dan lebih diingat.

Peneliti berharap lewat pembelajaran model TAI dan TGT berbasis media pembelajaran *flashcard* mampu membantu siswa memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan baik sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dan Team Assisted

Individualizatin (TAI) Berbasis *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VI SD Materi Sistem Tata Surya” di Gugus Nusa Indah Kec.Mranggen Kab. Demak

Metode

Metode berisi jenis metode atau jenis pendekatan yang digunakan, uraian data kualitatif dan/atau kuantitatif / Mix Methode / Penelitian Tindakan Kelas / R and D. dan menjelaskan prosedur pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Penelitian ini menggunakan desain *quasi experimental* dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Terdapat tiga kelas dalam penelitian ini, antara lain: kelas kontrol, kelas eksperimen 1 yakni kelas yang akan diberi perlakuan berupa model pembelajaran TAI berbasis *flashcard* serta kelas eksperimen 2 yang akan diberi perlakuan berupa model pembelajaran TGT berbasis *flashcard*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VI yang tersebar pada lima sekolah di gugus Nusa Indah Kecamatan Mraggen Demak yang berjumlah 223 siswa. Lalu, dipilih 78 siswa sebagai sampel secara acak.

Instrumen pada penelitian ini berupa tes berisi 20 pertanyaan dengan nilai reliabilitas 0,924 r hitung (rh) >0,600. yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi sistem tata surya. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t setelah data dipastikan terdistribusi normal.

Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. $H_a: \mu_1 > \mu_2$ (hasil belajar siswa kelas eksperimen kelompok TAI lebih dibandingkan kelas kontrol)
2. $H_a: \mu_1 > \mu_2$ (hasil belajar siswa kelas eksperimen kelompok TGT lebih dibandingkan kelas kontrol)
3. $H_0: \mu_1 \leq \mu_2$ (hasil belajar siswa kelas eksperimen kelompok TGT lebih baik dibandingkan kelas eksperimen kelompok TAI)

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan Model Pembelajaran TAI

Berdasarkan hasil pengolahan data ditemukan bahwa rata-rata capaian kelas yang dilakukan pembelajaran menggunakan model TAI berbasis *flashcard* lebih tinggi yakni sebesar 71,05 dibanding kelas kontrol yakni 60,04. Selain itu uji-t menghasilkan t hitung sebesar 3, 643 dan t tabel sebesar 2,0049 (df=54). Karena t hitung > t tabel dan diperkuat dengan nilai signikansi sebesar 0.001 < 0.005 (2-tailed), maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran TAI berbasis *flashcard* terhadap hasil belajar siswa.

tabel 1. Hasil perhitungan model TAI

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil Belajar	Equal Variances Assumed	000	.996	3.643	54	.001	11.021	3.025
	Equal Variances non Assumed			3.635	49.302	.001	11.021	3.031

Penggunaan Model Pembelajaran TGT

Berdasarkan hasil pengolahan data ditemukan bahwa rata-rata capaian kelas yang dilakukan pembelajaran menggunakan model TGT berbasis *flashcard* lebih tinggi yakni sebesar 82.23 dibanding kelas kontrol yakni 60.04. Selain itu uji-t menghasilkan t hitung sebesar 7,151 dan t tabel sebesar 2,0066 (df=52). Karena t hitung > t tabel dan diperkuat dengan nilai signikansi sebesar $0.000 < 0.005$ (2-tailed), maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran TGT berbasis *flashcard* terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 2. Hasil perhitungan model TGT

		F	Sig	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std.error Difference
Hasil Belajar	Equal Variances assumed	.283	.597	7.151	52	.000	22.192	3.103
	Equal Variances of assumed			7.156	49.546	.000	22.192	3.101

Temuan ini membuktikan bahwa model pembelajaran TGT efektif untuk meningkatkan capaian belajar siswa. Hal itu selaras dengan pendapat Rusmono, (2012) bahwa model pembelajaran TGT merupakan inovasi dalam proses pembelajaran sebab mampu mengoptimalkan kemampuan berfikir siswa melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir secara berkesinambungan.

Menurut Slavin E, (2015) TGT memiliki banyak kesamaan dinamika dengan pembelajaran konvensional, tetapi dengan

tambahan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan, teman sebagai rekan memecahkan masalah, meski tidak diperkenankan untuk bekerja sama ketika berkompetisi untuk memastikan tanggung jawab individual. Materi serupa yang digunakan dalam TGT juga digunakan dalam pembelajaran konvensional, tetapi disajikan lewat permainan yang menyenangkan.

Perbandingan Model TAI dan TGT

Jika dibandingkan, rata-rata capaian kelas yang menggunakan model pembelajaran TAI dan TGT berbeda. Kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT menunjukkan rata-rata capaian yang lebih tinggi sebesar 82,23 sedangkan kelas TAI sebesar 71,0. Selain itu, meski kedua model pembelajaran sama-sama memiliki signifikansi terhadap hasil belajar, tingkat signifikansi keduanya ditemukan berbeda. TAI memperoleh signifikansi sebesar 0.001 dengan T hitung 3,643 (df=54) sedangkan TGT sebesar 0.000 memperoleh signifikansi sebesar 0.000 dengan T hitung sebesar 7, 151.

Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *Teams Games Tournaments* (TGT) yang telah diperbarui berhasil meningkatkan kemampuan peserta didik sesuai dengan harapan. Hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor yaitu sebagai berikut. Pertama, pembelajaran berbasis *Teams Games Tournaments* (TGT) berdampak pada kompetensi pengetahuan IPA

karena dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, meningkatkan hasil prestasi belajar peserta didik dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain serta dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam berpikir kritis, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.

Kedua, pembelajaran model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbasis *flashcard* berdampak pada kompetensi pengetahuan IPA karena berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Pada awalnya penerapan *Teams Games Tournaments* (TGT) yang awalnya hanya bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik dimana peserta didik memiliki sifat yang heterogen sehingga guru harus mampu untuk berpikir kreatif dan inovatif agar peserta didik tidak mengalami kebosanan dalam menerima pembelajaran yang diberikan.

Kesimpulan

Simpulan dari hasil penelitian dengan judul pengaruh model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbasis *flashcard* dan *Team Assisted Individualization* (TAI) berbasis *flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas VI materi System Tata Surya adalah: 1) Terdapat pengaruh-model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbasis *flashcard* terhadap hasil belajar siswa materi system tata surya kelas VI di Gugus Nusa Indah Kecamatan Mranggen,

Kabupaten Demak. 2) Terdapat pengaruh model model *Team Assisted Individualization* (TAI) berbasis *flashcard* terhadap hasil belajar siswa materi system tata surya kelas VI di Nusa Indah Kecamatan Mranggen, Kabupaten Demak. 3) Terdapat perbedaan pengaruh model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbasis *flashcard* dan model *Team Assisted Individualization* (TAI) berbasis *flashcard* terhadap hasil belajar siswa materi sistem tata surya kelas VI di gugus Nusa Indah Kec.Mranggen Kab.Demak.

Peneliti memberikan rekomendasi untuk penelitian berikutnya yakni melakukan eksplorasi model pembelajaran TGT dan TAI berbasis *flashcard* pada materi pelajaran lain yang dianggap relevan. Sedangkan, bagi guru penelitian ini menghasilkan rekomendasi untuk senantiasa kreatif dalam melaksanakan pembelajaran, salah satunya dapat dilakukan menggunakan model pembelajaran TGT dan TAI berbasis *flashcard*.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Mohd. Y., Bakar, N. R. A., & Mahbob, M. H. (2012). Student's Participation in Classroom: What Motivates them to Speak up? *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 51, 516–522. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.199>
- Akram Awla, H. (2014). Learning Styles and Their Relation to Teaching Styles. *International Journal of Language and Linguistics*, 2(3), 241. <https://doi.org/10.11648/j.ijll.20140203.23>

Echiverri, L. L., Haoyu, S., & Keer, X. (2020). Class Discussion and Class Participation: Determination of Their Relationship. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 20(11).

<https://doi.org/10.33423/jhetp.v20i11.3761>

Fitriyah, D. (2018). *Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Subtema Perubahan Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Idris, F., Hassan, Z., Ya'acob, A., Gill, S. K., & Awal, N. A. M. (2012). The Role of Education in Shaping Youth's National Identity. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 59, 443–450.

<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.09.299>

Musdalipa. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Team Assisted Individualization*

untuk Meningkatkan Hasil Belajar Indonesia Kelas IV SDN 36 Serpong. Universitas Cokroaminoto Palopo.

Nasution. (2008). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Bumi Aksara.

Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.

Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*. Penerbit Ghalia Indonesia.

Santrock, J. W. (2018). *Educational psychology* (Sixth Edition). McGraw-Hill Education.

Slavin E, R. (2015). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung.



Unipa Surabaya