

Pengaruh Model Teams Games Tournament Bernantuan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SDN Kraton

Diterima:
1 Desember 2021

Revisi:
1 Januari 2022

Terbit:
15 Januari 2022

¹ Resita Hakiki Asri, ² Taurinda Mahardiyanti, ³ Anandita
Rahma

^{1,2,3} Universitas Doktor Nugroho Magetan

^{1,2,3} Magetan, Indonesia

E-mail: resitahakiki@udn.ac.id

Abstract— The problem in this research is the low thematic learning outcomes of fifth-grade students at SDN Kraton. The purpose of this study was to determine the significant effect of the application of the Teams Games Tournament learning model assisted by Powtoon media. This research method is a quasi-experimental research design with a quasi-experimental design. The total population of this study was 42 students. The number of samples in this study was 42 students. The sampling technique used a non-probability sampling technique with a total of 42 students. Data collection techniques in this study used tests and non-tests in the form of documentation and observation. Data analysis used a simple linear regression test. The results showed that there was a significant influence on the application of the powtoon-assisted team's games tournament learning model in the form of increasing the thematic learning outcomes of students in the experimental class after being treated using the powtoon-assisted team's games tournament model.

Keywords: Thematic Learning Outcomes, Powtoon, Teams Games Tournamen.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek penting dalam kehidupan. Pendidikan merupakan kebutuhan manusia dalam kehidupan untuk membangun kualitas dan potensi masa depan agar dapat berdaya saing. Pendidikan yang baik menjadi tolak ukur keberhasilan suatu negara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) negara tersebut. Pendidikan adalah usaha untuk mendapatkan pengetahuan, baik secara formal melalui sekolah maupun secara informal dari pendidikan didalam rumah dan masyarakat. Hal ini sesuai dengan pendapat Popla dan Arini (2018:85) yang berpendapat bahwa Pendidikan adalah usaha yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan keahlian tertentu kepada setiap individu guna menggali dan mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui sebuah pembelajaran. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU 20 2013 pasal 3 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) adalah sebagai berikut.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan

untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Rendahnya hasil belajar pembelajaran tematik peserta didik terhadap diduga karena peserta didik kurang termotivasi saat melakukan pembelajaran dan pembelajaran yang dilakukan belum maksimal karena masih berpusat kepada pendidik, dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran peserta didik jarang dilibatkan dalam kegiatan belajar secara kelompok. Pembelajaran pun tidak pernah dilakukan dengan permainan, padahal dengan bermain anak akan merasa senang, dan semangat sehingga pembelajaran tidak akan terasa bosan.

Inovasi pembelajaran tematik khususnya pada jenjang kelas V sangat diperlukan. Salah satu solusi yang dapat mengatasi permasalahan peserta didik adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik. Model Teams Games Tournament salah satu model pembelajaran yang baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan Komalasari (2014: 67) yang menjelaskan bahwa model Teams Games Tournament adalah salah satu tipe model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement. Adapun Taniredja (2014: 72-73) menyatakan bahwa salah satu kelebihan Teams Games Tournament adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan materi pembelajaran akan dapat dipahami secara mendalam. Penerapan model dalam pembelajaran tematik memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang kondusif, peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan untuk berpikir kritis terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik menjadi lebih baik, maka digunakannya media sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Media yang dapat digunakan oleh peserta didik adalah media audio visual karena dengan seiring perkembangan zaman pemanfaatan teknologi sudah harus digunakan dalam proses pembelajaran. Media belajar sudah mengalami banyak perkembangan dan kemajuan sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu media audio visual. dengan dilengkapi media audio visual berbasis animasi yang biasanya disebut dengan powtoon dapat meminimalisir kesulitan belajar sehingga ketuntasan belajar dapat tercapai. Hal ini sejalan dengan pendapat Lisarani, dkk. (2021:34) menyatakan media pembelajaran powtoon merupakan

salah satu jenis layanan online yang memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video. Hal ini akan membuat peserta didik akan lebih termotivasi saat belajar.

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi, dkk (2021:92) menyatakan manfaat media pembelajaran *powtoon* yaitu penyampaian materi yang dilakukan dalam pembelajaran tidak bersifat verbalistik lebih jelas dalam penyampainnya karena dipadukan dengan animasi dan penerapan yang tepat dalam pembelajaran dapat mengatasi persoalan sikap pasif peserta didik dengan menumbuhkan semangat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh membaca dan minat membaca Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SDN Kraton”.

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif . Hal ini karena dalam penelitian ini menggunakan data numerik yang dapat diolah dengan menggunakan statistik atau dalam pendekatan kuantitatif dituntut untuk menggunakan angka mulai dari pengumpulan data. Sedangkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen .Peneliti menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment design*). Penelitian ini telah dilakukan di kelas V SDN Kraton yang berlokasi di Desa Pandeyan, Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan pada semester genap Tahun Pelajaran 2021/2022 di SDN Kraton. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Kraton Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 42 orang yang terdiri dari kelas VA sebanyak 22 orang, kelas VB 20 orang.

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah dipahami. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu perlu dilakukan analisis uji prasyarat data. Pada penelitian ini terdapat dua jenis uji prasyarat yang digunakan yaitu uji normalitas dan homogenitas. Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berantuan *Powtoon* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh motivasi membaca dan minat membaca terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN Kraton, mengingat adanya masalah rendahnya hasil belajar tematik pada kelas tersebut. Data dikumpulkan dari 42 peserta

didik yang menjadi populasi sekaligus sampel penelitian melalui teknik non-probability sampling. Pengumpulan data menggunakan instrumen tes untuk mengukur hasil belajar tematik, serta non-tes berupa dokumentasi dan observasi untuk data motivasi dan minat membaca. Analisis data dilakukan dengan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari motivasi membaca terhadap hasil belajar tematik. Ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat motivasi membaca yang dimiliki peserta didik, semakin baik pula hasil belajar tematik yang mereka capai. Temuan ini mendukung hipotesis awal bahwa dorongan internal untuk membaca berkorelasi positif dengan pemahaman materi pelajaran yang terintegrasi. Pentingnya motivasi ini terlihat dari peningkatan capaian belajar pada ranah kognitif dan keterampilan yang tercermin dalam nilai-nilai tematik.

Penelitian ini juga menemukan pengaruh yang signifikan antara minat membaca dan hasil belajar tematik peserta didik. Minat membaca, yang mencakup kecenderungan positif dan kesenangan dalam aktivitas membaca, terbukti berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Peserta didik dengan minat membaca yang tinggi cenderung lebih aktif mencari informasi, memahami konsep, dan mengaitkan berbagai materi yang disajikan dalam pembelajaran tematik. Hal ini memperkuat pandangan bahwa minat adalah faktor pendorong utama dalam proses akuisisi pengetahuan dan keterampilan.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa baik motivasi membaca maupun minat membaca secara individual memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN Kraton. Peningkatan hasil belajar ini terlihat jelas setelah intervensi atau pengukuran variabel-variabel tersebut. Temuan ini memberikan dasar empiris yang kuat mengenai pentingnya dua faktor psikologis ini dalam mendukung keberhasilan akademik pada pembelajaran tematik yang terintegrasi.

B. Pembahasan

Rendahnya hasil belajar tematik di kelas V SDN Kraton yang menjadi latar belakang penelitian ini menjadi perhatian utama. Temuan bahwa motivasi membaca memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar tematik sejalan dengan berbagai teori pembelajaran yang menyoroti peran penting faktor afektif dalam kognisi. Ketika peserta didik memiliki motivasi internal untuk membaca, mereka cenderung lebih terlibat aktif dalam proses belajar, berusaha memahami isi teks, dan tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan. Motivasi bertindak sebagai pendorong yang mengarahkan peserta didik untuk mengalokasikan perhatian dan usaha lebih besar dalam pembelajaran tematik yang kompleks. Minat membaca juga terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar tematik. Ini menunjukkan bahwa

kesenangan dan kecenderungan positif terhadap aktivitas membaca bukan hanya sekadar hobi, melainkan faktor krusial yang menunjang performa akademik. Peserta didik yang berminat membaca cenderung memiliki paparan yang lebih luas terhadap berbagai jenis teks, memperkaya kosakata, dan meningkatkan kemampuan komprehensi mereka. Dalam konteks pembelajaran tematik, minat membaca memungkinkan peserta didik untuk dengan mudah mengintegrasikan informasi dari berbagai disiplin ilmu, karena mereka sudah terbiasa memproses dan menghubungkan ide-ide dari teks yang berbeda.

Signifikansi pengaruh motivasi dan minat membaca terhadap hasil belajar tematik menggarisbawahi perlunya perhatian lebih terhadap pengembangan kedua aspek ini dalam praktik pembelajaran di sekolah. Pendekatan quasi-experiment yang digunakan dalam penelitian ini, meskipun memiliki keterbatasan dalam kontrol variabel, cukup untuk menunjukkan adanya hubungan kausalitas. Peningkatan hasil belajar tematik yang diamati setelah mempertimbangkan motivasi dan minat membaca ini memberikan implikasi praktis bahwa intervensi yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan minat membaca peserta didik kemungkinan besar akan berdampak positif pada pencapaian akademik mereka di mata pelajaran tematik. Implikasi dari penelitian ini sangat relevan bagi guru dan pihak sekolah dalam merancang strategi pembelajaran. Hasil ini merekomendasikan agar upaya peningkatan hasil belajar tematik tidak hanya fokus pada metode pengajaran kognitif semata, tetapi juga melibatkan strategi untuk menumbuhkan dan memelihara motivasi serta minat membaca peserta didik. Misalnya, melalui penyediaan bahan bacaan yang beragam dan menarik, menciptakan lingkungan kelas yang mendukung budaya membaca, atau menerapkan model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan membaca. Dengan demikian, permasalahan rendahnya hasil belajar tematik dapat diatasi secara lebih holistik dan berkelanjutan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media powtoon terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN Kraton. Pengaruhnya dapat dilihat dari hasil perbedaan belajar antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran TGT berbantuan media powtoon sebesar 0,71 dengan kategori “Tinggi” ditunjukkan dengan uji hipotesis posttest dengan nilai $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $F_{hitung} = 9,93$ dan $F_{tabel} = 4,41$ (dengan $\alpha = 0,05$).

Diharapkan pembelajaran yang menggunakan model Teams Games Tournament akan dapat memberikan suasana pembelajaran yang berbeda. Diharapkan pembelajaran

menggunakan media powtoon akan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Diharapkan pendidik dapat menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament sebagai model pembelajaran dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dihadapkan bahan masukan tentang model pembelajaran teams games tournament dan media powtoon yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk meningkatkan mutu sekolah. Berdasarkan hasil penelitian, Peneliti merekomendasikan bagi peneliti lain sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin lebih mendalami penerapan model pembelajaran teams games tournament berbantuan media powtoon terhadap hasil belajar tematik.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2018. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Rajagrafindo Persada, Depok.
- A. Octavia, Shilphy. 2021. Model-Model Pembelajaran. CV Budi Utama, Yogyakarta.
- Adiputra, Dede Kurniawan. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Mata Pelajaran IPA Disekolah Dasar. Jurnal Ilmiah PGSD. 2(1): 104-116
- Ahmad, Susanto.2014. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Kencana Predan Media Group, Jakarta.
- Alfira, Alyannida dan Harlinda Syofyan. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Daur Kehidupan Siswa SD. Jurnal Penelitian Guru Indonesia. 7(1): 177-183.
- Alfin, Jauharoti. 2018. Membangun Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia. 4(2): 60-66.
- Alfitry, dkk. 2020. Model Discovery Learning dan Pemberian Motivasi dalam Pembelajaran Konsep Motivasi Prestasi Belajar. GuePedia, Pekanbaru
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif dan Kontekstual: Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum 2013. Kencana, Jakarta.
- Anggita, Zulfah . 2020. Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pndemi Covid-19. Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran. 7(2): 45-52.
- Arif, Muh dan Eby Waskito Makalalag. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab. Balai Insan Cendekia Mandiri, Padang.
- Arifin, Muhammad, dkk. 2022. Media Pembelajaran Berbasis ICT. Ummsupress: Medan.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Bumi Aksara, Jakarta.

- Ariyani, R, dkk. 2022. Penggunaan Media Berbasis Blog Bagi Mahasiswa. *Jurnal Literasiologi*. 8(2): 32-39.
- Astuti, Dita Dwi. 2020. Model Problem Solving untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Wahana Pendidikan*. 6(3): 365-375.
- Assingkily, dkk. 2019. Desain Pembelajaran Tematik Integratif Jenjang MI/SD (Dari Konvensional Menuju Kontekstual yang Fungsional). K- Media, Yogyakarta.
- Atmazaki. 2013. Penilaian Alternatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. UNP Press, Padang.
- Aqib, Zainal. 2013. Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Yrama Widya, Bandung.
- Azira, dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TTGT) Bermediakan Questions Box Terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*. 1(3): 204-213.
- Batubara, Hamdan Husein. 2021. Media Pembelajaran MI/SD. CV. Graha Edu, Semarang
- Burhanuddin, Nur Aimi Nasuha, et al. 2021. Learning Theories: Views from Behaviourism Theory and Constructivism Theory. *International Journal Of Academic Research in Progrevisse Education & Devloment*.10(1): 85-98.
- Chotib, Sjahidul Haq. 2018. Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal PGMI*. 1(2): 110-115.
- Cholifah, Teti Nur & Luftiatius Zuhroh. 2019. Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan. Ma Nusa Creative : Malang
- Chumdari, et. al. 2018. Implementation of Thematic Instructional Model in Elementary School. *International Journal of Educational Research Review*. 6(2): 255-259.
- Chusni, Muhammad dkk. (2021). Strategi Belajar Inovatif. UAD Press, Yogyakarta.
- Darmadi, Hamid. 2019. Pengantar Pendidikan Era Globalisasi : Konsep Dasar,Teori, Strategi dan Implementasi dalam Pendidikan Globalisasi. AnImage, Jakarta.
- Darman dan Cicih Juarsih. 2014. Kegiatan Pembelajaran yang Mendidik. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Mata Pelajaran IPA SD/MI. Depdiknas, Jakarta
- Destini, Firda & Fadhilah Khairani. 2020. Pengaruh Model Talking Stik dan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V. *Jurnal Dadikta*. 2 (1): 1-10
- Dewi, Ika Parma. 2021. Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3. UNP Press, Padang
- Dimiyati. Mudjiono. 2015. Belajar dan Pembelajaran. PT. Rineka Cipta, Jakarta..