

Penerapan Model TGT (*Team Game Tournament*) menggunakan Media Audio terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Fabel MTs. S Sabbangparu

Muhlis¹, Hj. Andi Ebe², Ahmad Fudhayl Hasri³, Ahmad Ghazali Samad⁴, Nurcaya⁵

^{1,2,3,4,5}Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Puangrimaggalatung

Email: muhlis.chaly@gmail.com¹, andiebeuniprima@gmail.com², ff3178315@gmail.com³,
anggazhalee@gmail.com⁴, nurcaya.aydin17@gmail.com⁵

Abstract: One of the learning models that can be used in learning Indonesian is TGT (Team Game Tournament), especially about fables so that student involvement can be optimal which has an impact on the acquisition of learning outcomes. Therefore, this study aims to describe the results in learning fables in class VII.3 MTs. S Sabbangparu after using audio media and TGT learning model. The method used in this research is class action research (PTK), the research subjects totaled 15 people. The instruments used for data collection were tests and non-tests. Data analysis techniques were carried out quantitatively and qualitatively. The results showed that the learning of fable text with the average score of all groups was 71 in cycle I and became 93 in cycle II, the results of cycle I on the percentage of student completeness were 33.3% to 100% in cycle II and out of 15 students 9 (60%) felt very happy in learning fable TGT model using audio media and 6 students (40%) felt ordinary. This is evidence of success in the use of audio media through the TGT model in fable learning class VII.3 MTs S Sabbangparu.

Keywords: TGT (Team Game Tournament), Audio, Fable Text Content

Abstrak: Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah TGT (*Team Game Tournament*) khususnya tentang fabel sehingga keterlibatan siswa dapat optimal yang berdampak pada pemerolehan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil dalam pembelajaran fabel pada kelas VII.3 MTs. S Sabbangparu setelah menggunakan media audio dan model pembelajaran TGT. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), Subjek penelitian berjumlah 15 orang. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data berupa tes dan non tes. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran teks fabel dengan nilai rata-rata semua kelompok 71 pada siklus I dan menjadi 93 pada siklus II, hasil siklus I pada persentase ketuntasan siswa adalah 33,3% menjadi 100% pada siklus II dan dari 15 siswa 9 (60%) merasa sangat senang dalam pembelajaran fabel model TGT menggunakan media audio dan 6 siswa (40%) merasa biasa. Ini merupakan bukti keberhasilan dalam penggunaan media audio melalui model TGT pada pembelajaran fabel kelas VII.3 MTs S Sabbangparu.

Kata kunci: TGT (*Team Game Tournament*), Audio, Isi Teks Fabel

PENDAHULUAN

Strategi pembelajaran merupakan proses interaksi komunikasi aktif antara siswa dengan guru dalam kegiatan Pendidikan. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, ada kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dan ada kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru. Kegiatan ini berlangsung secara bersama-sama pada waktu yang sama terjadi interaksi komunikasi aktif antara siswa dan

guru. Komponen guru sangat berperan dalam membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Maka dari itu, seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang profesional dalam membelajarkan siswanya agar dapat mencapai proses pembelajaran yang efektif, efisien, menarik, dan juga dicapai hasil pembelajaran yang bermutu tinggi. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan

adalah TGT (*Team Game Tournament*) dalam pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi tentang fabel atau cerita yang mengisahkan tentang hewan diperlukan kemampuan guru dalam mengelola proses belajar mengajar sehingga keterlibatan siswa dapat optimal yang akhirnya berdampak pada pemerolehan hasil belajar. TGT adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang cukup terkenal dan sering digunakan dalam proses pembelajaran. TGT memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks namun tetap melatih rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Pembelajaran kooperatif TGT terdiri dari lima tahap, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Tujuan utama model pembelajaran TGT adalah untuk memberikan siswa ide, pemahaman, keterampilan, dan informasi yang mereka butuhkan untuk berkontribusi pada kelompoknya. Model pembelajaran TGT juga bertujuan untuk mengembangkan rasa tanggung jawab siswa, rasa percaya diri, menghargai pendapat siswa lain, kerjasama, dan kemampuan saling mendukung. Terakhir, melatih siswa berpikir kritis ketika dihadapkan pada tugas atau permasalahan mata pelajaran. diberikan oleh instruktur, dan menyempurnakan kemampuan komunikasi siswa.

Alasan spesifik peneliti menggunakan metode pembelajaran TGT yaitu (1) Untuk mengaasi masalah rendahnya minat belajar siswa. Metode pembelajaran TGT dapat mengatasi masalah rendahnya minat belajar siswa dengan memebrikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, (2) Untuk mengatasi masalah rendahnya aktivitas proses belajar siswa. Metode pembelajaran TGT dapat mengatasi masalah rendahnya aktivitas proses belajar siswadengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, (3) Untuk mengatasi masalah rendahnya hasil

belajar siswa. Metode pembelajaran TGT dapat mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membantu dan belajar satu sama lain.

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang di berbagai bidang kehidupan, khususnya pendidikan. Hal ini mempengaruhi materi pendidikan yang digunakan siswa untuk belajar. Baik media tradisional maupun digital dapat digunakan untuk membuat konten audiovisual. Media pembelajaran audio visual digital dapat berupa program, film, permainan edukatif, dan lainnya, sedangkan media pembelajaran audio visual konvensional adalah instruktur menyampaikan konten dengan menggunakan alat pengajaran.

Cerita fabel pada dasarnya sangat digemari oleh siswa. Alasan siswa menggemari cerita fabel karena (1) cerita jenis ini dapat menghibur dan ringan untuk dibaca oleh siswa, (2) cerita fabel menampilkan tokoh binatang yang beragam sehingga siswa dapat mengidolakan tokoh pemerannya, (3) siswa dapat mengaitkan dari teks cerita fabel dengan cerita modern yang mereka lihat difilm. Salah satu pembelajaran pada tingkat SMP/MTs yaitu pembelajaran fabel. Sesuai kurikulum 2013 SMP/MTs masih dipergunakan di MTs. S Sabbangparu, pembelajaran fabel pada kelas VII dilaksanakan di semester 2. Adapun materi pokok dalam pembelajaran fabel yaitu memahami ciri fabel, menceritakan dan memahami isi fabel, mengetahui struktur fabel, dan memerankan isi fabel.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VII MTs. S Sabbangparu terdapat beberapa kendala dalam proses belajar mengajar khususnya materi fabel, yaitu materi yang diajarkan hanya terbatas pada buku ajar guru, Kurangnya variasi strategi dalam pembelajaran sehingga terasa monoton, Kurangnya minat dan semangat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil survei, maka salah satu cara yang dapat digunakan adalah model

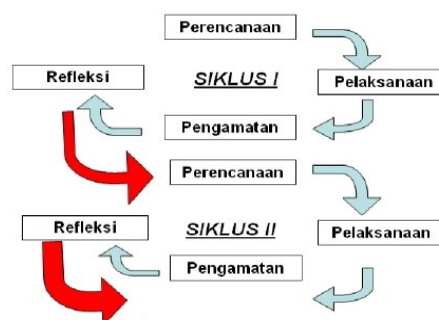
pembelajaran TGT. Penerapan model pembelajaran TGT ini diharapkan dapat lebih aktif dan memahami cerita fabel, pada siswa kelas VII MTs. S Sabbangparu.

Penelitian yang relevan memuat informasi hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini yaitu Penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Merti (2020) dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris, di mana hasil penelitian terbukti terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Ulfa, Yuandra (2017) yang menyatakan bahwa metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan alternatif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memperbaiki keterampilan siswa dalam membaca.

Dari uraian singkat ini jelas bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual menuntut kemampuan siswa untuk giat mempelajari apa yang disampaikan guru, mampu menampilkan dirinya di depan siswa-siswa yang lain. Dipihak lain, untuk dapat menyelesaikan tuntutan tersebut, inovasi yang dilakukan guru akan sangat menentukan. Inovasi tersebut berupa tuntutan-tuntunan, motivasi-motivasi, interpretasi serta kemampuan implementasi yang tinggi. Cara inilah yang dapat digunakan sebagai dasar pemecahan masalah yang ada. Oleh karenanya penelitian ini sangat penting untuk dilaksanakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK). Penelitian ini digunakan sebagai sebuah kegiatan yang dilakukan di kelas terhadap proses belajar mengajar mengajar fabel menggunakan metode PTK yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*)¹. Penelitian tindak kelas sangat bermanfaat bagi guru dalam proses dan hasil belajar di kelas. Selain itu PTK sifatnya bukan untuk mengetes sebuah perlakuan tetapi sudah mempunyai keyainan dan ampuhnya sebuah perlakuan. Adapun desain penelitian dengan menggunakan alur penelitian tindakan kelas sebagai berikut:



Bagan 3.1 Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII.2 MTs. S Sabbangparu, kabupaten Wajo tahun pelajaran 2023/2024. Terdiri atas 15 orang dengan rincian laki-laki 8 orang dan perempuan 7 orang.

Penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data berdasarkan instrumen yang telah ditentukan yaitu teknik tes dan non tes. Data tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak satu kali pada siklus I. bentuk test dan kriteria penilaian yang digunakan pada siklus I dan siklus II sama-sama. Teknik pengumpulan data non tes dilakukan peneliti sebagai peneliti melalui kegiatan observasi dan dokumentasi foto serta

membagikan surat angket. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah non tes dan tes. Instrumen non tes yang digunakan yaitu pedoman observasi dan surat angket, serta dokumentasi. Aspek-aspek yang diamati dalam proses pembelajaran antara lain:

1) kesungguhan siswa dalam menjiwai peranannya;

2) kerja sama kelompok;

3) keaktifan siswa dalam melakukan praktik
Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam melakukan pemeranan.

Melakukan pemeranan isi fabel yang telah mereka rancang sesuai dengan tugas masing-masing ada yang menjadi narrator dan memerankan tokoh dan dilakukan dengan iringan musi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil tes awal (sebelum tindakan) dan tes akhir (sesudah tindakan). Hasil dari penggunaan model TGT dengan mempraktikkan isi teks fabel pada setiap kelompok pada pembelajaran fabel kelas VII MTs. S Sabbangparu. Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Data hasil observasi diuraikan secara deskripsi dengan menganalisis aspek-aspek pengamatan yang telah diisi peneliti berdasarkan kenyataan di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tournament) menggunakan media audio terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran fabel kelas VII di MTs. S Sabbangparu

Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan hasil penilaian praktik isi teks fabel kelas VII.3 pada siklus I berdasarkan aspek penilaian kelompok 1 memperoleh nilai sebanyak 65, kelompok 2 memperoleh nilai sebanyak 62 dan kelompok 3 memperoleh nilai sebanyak 86.

Berdasarkan hasil nilai praktik isi teks fabel kelas VII.3 pada siklus I, kelompok yang termasuk kategori baik adalah kelompok tiga dengan jumlah nilai sebanyak 86 (40,3), dan kelompok yang termasuk kategori cukup adalah kelompok satu dengan jumlah nilai yang diperoleh sebanyak 65 (30,6%) dan kelompok dua dengan jumlah nilai 62 (29,1%). Adapun rata-rata nilai pada siklus I adalah 71 dan persentase ketuntasan siswa sebanyak 33,3%.

Hasil penelitian Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian praktek isi fabel pada siklus II pada kelompok 1 diperoleh hasil nilai sebanyak 97, kelompok 2 diperoleh nilai sebanyak 90 dan kelompok 3 memperoleh nilai sebanyak 93.

Berdasarkan hasil praktek isi teks fabel pada siklus II kelompok yang paling banyak memperoleh nilai yaitu kelompok satu sebanyak 97 (34,6) dengan kategori sangat baik. Kemudian kelompok tiga dengan jumlah nilai sebanyak 93 (33,2%) termasuk kategori sangat baik dan kelompok dua dengan jumlah nilai sebanyak 90 (32,2%) kategori sangat baik. Adapun rata-rata nilai yang diperoleh adalah 93,3 dan persentase ketuntasan nilai siswa adalah 100%.

Berdasarkan hasil nilai pada pembelajaran teks fabel pada siklus I dan siklus II yang paling banyak memperoleh nilai yaitu kelompok tiga dengan jumlah nilai 179 dengan rata-rata nilai 89.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan siklus II, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran teks fabel dengan media audio melalui model TGT siswa kelas VIII.3 MTs S Sabbangparu sudah berlangsung sangat baik dan sesuai rencana pembelajaran. Perubahan proses pembelajaran ke arah lebih baik dapat dilihat pada hasil selama siklus I dan siklus II.

Pada siklus I keaktifan siswa dalam melakukan pemeranan isi teks fabel berlangsung sudah tergolong bagus namun

masih perlu dilakukan peningkatan baik dari segi kekompakan kelompok dan nilai yang masih dalam kategori cukup dan baik maka dilaksanakanlah siklus II untuk menutupi kekurangan yang ada pada siklus I.

Adanya kelemahan-kelemahan yang diperoleh pada proses pembelajaran berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan diadakan perbaikan-perbaikan pada siklus II yang meliputi, motivasi siswa dalam belajar, kurangnya kekompakan kelompok dan nilai yang baik, mengakibatkan terjadinya hasil belajar siswa dalam pembelajaran fabel dengan menggunakan media audio melalui model TGT pada siswa kelas VIII.3 MTs S Sabbangparu. Berdasarkan pembahasan di atas terlihat bahwa media audio melalui model TGT merupakan solusi efektif dan kreatif untuk diterapkan pada pembelajaran teks fabel. Hal ini terbukti adanya hasil tes fabel siswa yang sangat baik.

Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian (Sari, Erma, 2011) bahwa pembelajaran dengan menerapkan model TGT memberikan motivasi yang baik bagi siswa. Di samping itu, siswa menyukai pembelajaran, siswa lebih kreatif, aktif, senang, dan berani untuk mengemukakan pendapat atau bertanya, evaluasi hasil dilaksanakan dengan teknik tes.

Berdasarkan rekapitulasi hasil lembar angket dalam proses pembelajar model TGT menggunakan media audio siswa dapat dikategorikan baik dikarenakan 9 dari 15 siswa di kelas VIII.3 sangat menyukai model pembelajaran TGT menggunakan media audio pada pembelajaran fabel karena merasa sangat senang untuk digunakan, dan 6 di sisanya merasa biasa saja karena merasa

kecewa karena gagal berkompetisi dengan kelompok lain. maka pernyataan di atas merupakan bukti keberhasilan penggunaan media audio melalui model TGT pada pembelajaran teks fabel. Jadi dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar teks fabel dengan media audio melalui model TGT siswa kelas VIII.3 MTs S Sabbangparu dari siklus I ke siklus II.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Ulfa, Yuandra, 2017) yang menyatakan bahwa metode *Team Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan alternatif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memperbaiki keterampilan siswa dalam membaca. Berdasarkan hasil penelitian di atas, sejalan lurus dengan kondisi di mana siswa sangat senang dan berlomba-lomba untuk menjadi kelompok terbaik. Siswa sangat antusias memperhatikan soal yang di bacakan atau di perlihatkan baik oleh guru atau temannya, bahkan siswa yang awalnya tidak bisa membaca menjadi bisa membaca karena kemampuan membaca siswa merupakan penentu keberhasilan kelompok dalam memenangkan permainan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan proses pembelajar model TGT menggunakan media audio siswa terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Fabel MTs. S Sabbangparu mampu meningkatkan peningkatan hasil belajar teks fabel. Dengan demikian model TGT bisa dijadikan alternatif dalam pembelajaran Fabel di MTS.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggi Almira Rahma, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterlibatan Audiens dalam Belajar. *DESKOMVIS Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual Seni Rupa dan Media 1(1)*, 56-63.
- Dahlan, A. (2023). Instrumen Penilaian Non Tes. *Pendidikan*.
- Fakrie, L. A. (2019). Keterlibatan Siswa (Student Engagement) Di Sekolah Sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Keberhasilan Siswa Di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional & Call Paper*, 103-110.

- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research, Vol 4(3)*, 315-321.
- Nuha, M. F., Pratiwi, Y., & Nurchasanah. (2019). Buku Pengayaan Pembelajaran Cerita Fabel Berbasis Literasi untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian dan Pengembangan 4(2)*, 156.
- Nuryani, S. (2018). Penerapan Cooperative Tipe Stad untuk Mengoptimalkan Kemampuan Membuat Peta Konsep Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas Viii Pada Materi Tekanan. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Permenkes. (2014). Permenkes No.59 Tahun 2014 tentang evaluasi kurikulum.
- Perwiraningtyas, A. (2014). Penerapan Model Pembelajaranana Tgt Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Di Delanggu. *Jurnal Pendidikan Edisi Iii*, 2-16.
- Sakdun. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar menggunakan alat ukur fisika pada siswa kelas X TKro SMK Negeri 2 Demak. *Jurnal Manajemen Pendidikan (JMP)*.
- Sari, e. (2011). Penerapan Model TGT (Teams Games Tournament) sebagai upaya meningkatkan kemampuan Berbicara Siswa. *Jurnal Artikulasi, Vol 12 (2)*, 817-827.
- Thabroni, G. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Games Tournament).
- Thalita, A. R. (2019). Penerapan Model pembelajaran TGT untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 147-156.
- Ulfa, Y. P. (2017). Penerapan Metode Teams Games Tournament dalam Pembelajaran Menemukan Informasi secara Cepat dari Berbagai Yeks Khusus melalui Membaca Memindai. *Jurnal Pena Ilmiah, Vol 2(1)*, 1531-1540.