

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Komik Digital terhadap Kemampuan Pemahaman IPA

Annas Ayu Lestari¹, Erna Suwangsih², Suprih Widodo³

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

² Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

³ Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

Pos-el: ¹annasayulestari08@upi.edu; ²ernasuwangsih@upi.edu, ³supri@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN Karang Asih 07. Kemampuan pemahaman IPA adalah kemampuan untuk membentuk pemahaman siswa dalam aspek mencontohkan, menjelaskan, mengklasifikasikan, menyimpulkan, dan membedakan. Namun pada proses pembelajaran secara langsung, terdapat siswa yang belum mampu dalam menguasai kemampuan pemahaman IPA. Rendahnya pemahaman siswa pada pelajaran IPA diakibatkan karena banyaknya materi dalam pelajaran IPA yang membutuhkan pemahaman dan penalaran yang tinggi membuat siswa kesulitan dalam memahami materi. Lingkungan belajar yang kurang kondusif juga menyebabkan siswa kurang fokus terhadap pembelajaran di kelas, serta kurang tepat dalam pemilihan model dan media pembelajaran. Selain itu, siswa juga kurang terlibat aktif secara langsung dalam mengembangkan pengetahuannya. Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas IV, ditemukan dalam pembelajaran IPA kurang melibatkan aspek-aspek kemampuan pemahaman selama proses pelajaran IPA. Selain itu, kurangnya pemahaman siswa juga dibuktikan dengan rata-rata nilai siswa pada tes kurang dari KKM, yaitu kurang dari 70. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan pemahaman IPA siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian tes, lembar observasi guru dan siswa, serta dokumentasi. Hasil perolehan nilai selama tindakan menunjukkan adanya peningkatan dari setiap siklusnya. Berikut rata-rata perolehan nilai pemahaman yaitu siklus I mendapatkan nilai rata-rata 76,67 dan pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata 84,58.

Kata kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*, Komik Digital, Kemampuan Pemahaman

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan bahan ajar pada lingkungan pendidikan. Pembelajaran dapat juga dimaknai sebagai sebuah kegiatan interaksi antara belajar mengajar yang bertujuan dapat mengubah perilaku

kognitif, psikomotor, maupun afektif siswa. Dengan kata lain, tujuan dari pembelajaran adalah siswa dapat tumbuh dengan perilaku yang positif dan dengan hal tersebut nantinya dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki siswa.

Pendidikan IPA di Sekolah Dasar (SD) merupakan proses pengajaran yang memperluas keterampilan prosedur dan sikap ilmiah dengan memfokuskan pada pembelajaran bermakna. Dalam pembelajaran IPA, siswa diharapkan dapat memperoleh kesempatan untuk memahami dan menghubungkan materi, sehingga pembelajaran tersebut dapat disebut sebagai pembelajaran yang signifikan. Menurut Khaeruddin (2007, hlm. 182-183), pelajaran IPA di sekolah dasar sebagai bekal untuk dapat memiliki kemampuan yang dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman terhadap alam dan sekitarnya sehingga dapat bermanfaat dan bermakna dalam kehidupannya serta mampu menumbuhkan keingintahuan siswa untuk selalu berpikir positif dan bermotivasi untuk selalu berperan terhadap lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar di kabupaten Bekasi, ditemukan dalam pembelajaran IPA kurang melibatkan aspek-aspek kemampuan pemahaman selama proses pelajaran IPA. Kemampuan pemahaman siswa masih rendah dibuktikan dengan hasil tes awal yang rata-rata nilai siswa kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu kurang dari 70. Penyebab dari kurangnya pemahaman siswa pada pelajaran IPA yaitu kesulitan siswa dalam memahami materi karena banyaknya materi dalam pelajaran IPA yang membutuhkan pemahaman dan penalaran yang tinggi. Lingkungan belajar yang kurang kondusif juga menyebabkan siswa kurang fokus terhadap pembelajaran di kelas, serta pemilihan model dan media yang kurang sesuai untuk diterapkan pada siswa. Selain itu, siswa juga kurang terlibat aktif secara langsung dalam mengembangkan pengetahuannya, sehingga siswa belum memiliki kemampuan dalam memahami pelajaran IPA.

Terkait dengan masalah tersebut, dibutuhkan solusi untuk menangani kesulitan yang dihadapi oleh siswa. Maka dari itu, hendaknya guru mulai mencoba menerapkan media dan model dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang diduga tepat untuk diterapkan di kelas dan dapat mendukung siswa dalam proses pemahaman IPA adalah model pembelajaran kooperatif. Hal tersebut

bertujuan agar siswa dapat memahami pelajaran IPA melalui kerja sama dengan teman sebayanya untuk bertukar materi berdasarkan penyampaian materi dari seorang guru, sehingga dengan hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa baik untuk dirinya sendiri ataupun untuk kelompoknya. Banyak ragam tipe dari model pembelajaran kooperatif ini, di antaranya tipe pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Tipe TGT adalah model pembelajaran kooperatif dengan mengedepankan turnamen akademik, kuis sebagai penilaian individu dan penilaian kelompok berdasarkan tanggung jawab ketua tim dalam memimpin anggota kelompoknya untuk bersaing dengan lawan kelompoknya yang sebenarnya mendapatkan materi yang sama dalam satu kelas. Slavin (2016:163). Slavin juga mengemukakan bahwa *Team Game Tournament* dapat menciptakan interaksi yang positif antar siswa, meningkatkan kemampuan dasar, dan menimbulkan sikap toleransi terhadap kelompok yang memiliki karakteristik siswa yang beragam.

Selain itu, untuk membantu siswa supaya memiliki kemampuan pemahaman pada pelajaran IPA adalah dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat memberikan antusias kepada siswa ketika belajar. Berdasarkan penelitian yang relevan dari Sumantri dkk (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran komik digital berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Pesatnya perkembangan teknologi membuat semua orang menggunakan alat digital untuk membuat hidup lebih mudah. Begitu pun bagi siswa ataupun dunia pendidikan yang membutuhkan bantuan dalam menyiapkan bahan atau media pembelajaran, salah satunya komik digital. Menurut Sudjana (2009, hlm. 66) komik adalah media berupa rangkaian gambar yang membentuk sebuah cerita yang tujuannya menarik minat pembaca. Komik dapat digunakan oleh guru untuk menstimulus minat dan mengembangkan kosa kata yang dimiliki siswa. Sedangkan media digital adalah media yang dapat dibuat, diakses, dan dibagikan dengan alat digital menurut Batubara (2021, hlm. 327). Komik digital merupakan inovasi yang sesuai sebagai penunjang media pembelajaran, komik dapat diartikan sebagai kartun yang menampilkan karakter dan terdapat alur cerita yang menghubungkan setiap gambar dan dirancang untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran.

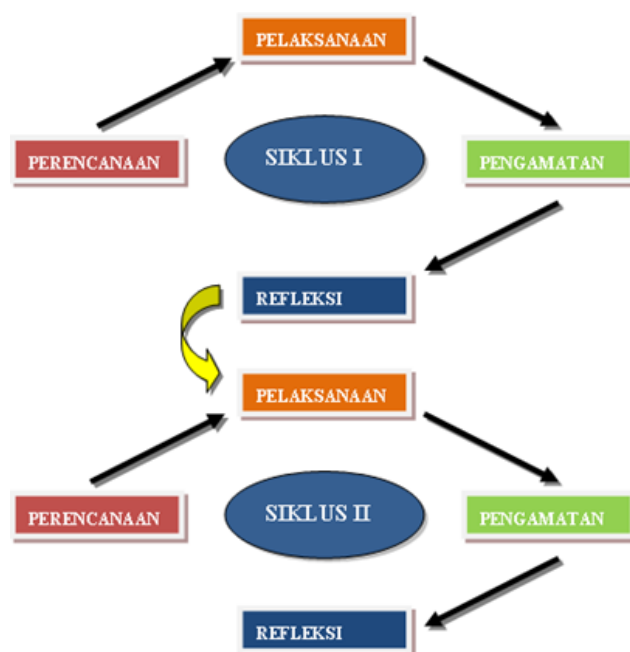
Berdasarkan uraian tersebut, maka penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan komik digital dapat meningkatkan kemampuan pemahaman

terhadap pembelajaran IPA. Oleh karena itu judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* berbantuan Komik Digital Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPA

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Tindakan yang dilakukan adalah dengan penerapan model dan media dengan berdasarkan indikator pemahaman pelajaran IPA.

Adapun rancangan dari penelitian tindakan kelas ini beberapa siklus. Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil dilaksanakan dalam 2 siklus yang masing-masing siklusnya terdiri dari empat fase yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Rancangan penelitian ini dapat diperlihatkan seperti gambar berikut.



Gambar 1 Alur PTK Model Kemmis dan Taggart)

Rencana yang telah disusun akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas IV. Tahap perencanaan pada siklus I ini meliputi pembuatan (RPP), menyediakan sumber dan media pembelajaran, menyediakan instrumen penilaian berupa tes pilihan ganda yang sudah divalidasi oleh wali kelas IV, dan menyediakan lembar observasi untuk guru dan siswa di kelas IV.

Penelitian ini dilaksanakan pada 19 Desember dan 7 Januari tahun pelajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 24 orang dengan 9 jumlah siswa laki-laki dan jumlah siswa perempuan sebanyak 15 siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, dokumentasi, dan tes untuk mengukur kemampuan pemahaman IPA. lembar observasi yang terdiri dari 10 aspek penilaian dan tes kemampuan pemahaman yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, observasi aktivitas guru dan siswa pada penelitian ini memperoleh hasil yang meningkat. Pada hasil observasi siswa siklus I memperoleh presentase sebanyak 67,5% dan mengalami peningkatan menjadi 89,89% setelah dilakukan pembelajaran secara terus menerus. Sedangkan untuk hasil dari observasi aktivitas guru, mendapatkan skor 65% dan mengalami peningkatan menjadi 92,5%. Berikut tabel yang berisikan informasi lebih rinci

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Observasi Siswa dan Guru

No	Kegiatan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Observasi Guru	65%	92,50%	27,5%
2.	Observasi Siswa	67,5%	89,89%	22,39%

Berdasarkan tes kemampuan pemahaman yang sudah dilaksanakan selama penelitian, didapatkan data berdasarkan kemampuan pemahaman IPA. Data ini digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan belajar setiap siswa. Selanjutnya data hasil dianalisis dengan cara menghitung rata-rata hasil tes dan menghitung ketuntasan klasikal. Pada pra siklus, tes kemampuan IPA mendapatkan presentase sebanyak 20,83% dengan rata-rata 58,75 yang terdiri dari 19 siswa yang tidak mencapai ketuntasan dan hanya 5 siswa yang mencapai nilai ketuntasan kelulusan. Selanjutnya diberikan tindakan kembali pada siklus I, sehingga mendapatkan presentase sebanyak 62,5% dan rata-rata nilainya yaitu 76,67 yang terdiri dari 15 siswa sudah tuntas belajar dan 9 siswa belum mencapai kelulusan. Setelah diberikan refleksi, pada siklus II mendapatkan nilai dengan presentase 91,66% dengan nilai

rata-rata 84,58 yang terdiri dari 22 siswa mencapai ketuntasan dan 2 siswa belum mencapai ketuntasan. Untuk lebih jelas mengenai hasil tes kemampuan pemahaman, maka perhatikan tabel di bawah ini

Tabel Rekapitulasi Nilai Tes Kemampuan Pemahaman

Siklus	Rata-rata	Kategori	Jumlah	Persentase
Pra-Siklus	58,75	Tuntas	5	20,83%
		Tidak tuntas	19	
Siklus I	76,67	Tuntas	15	62,5%
		Tidak tuntas	9	
Siklus II	84,58	Tuntas	22	91,66%
		Tidak tuntas	2	

Pembahasan

Berdasarkan hasil secara keseluruhan nilai yang diperoleh siswa terhadap kemampuan pemahaman IPA dapat dikatakan berhasil karena dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Komik Digital mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Keberhasilan tersebut dilatarbelakangi adanya tindakan yang dilakukan dengan baik dan dapat dipahami oleh siswa sehingga kegiatan dalam setiap pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Kegiatan pembelajaran terhadap kemampuan pemahaman IPA dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Komik Digital dapat dikatakan berhasil karena kegiatan tersebut sudah memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami konsep dan dapat mengaitkannya ke dalam contoh kehidupan sehari-harinya. Senada dengan hal tersebut, Suryani dkk (2016) mengemukakan bahwa indikator pemahaman dapat tercapai dengan baik apabila siswa sudah paham mengenai konsep, dapat menjelaskan kembali dengan bahasa sendiri, dan dapat mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya.

Pada dasarnya pemahaman siswa akan tercipta apabila siswa sudah mengerti dan mengingat suatu hal yang telah dipelajarinya. Namun, ketika materi hanya diingat tanpa dipahami, materi tersebut akan bertahan dalam waktu yang

singkat. Siswa akan dengan mudah paham apabila terdapat suatu hal, baik itu model ataupun media yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Evaluasi dalam kegiatan belajar, dan motivasi yang diberikan kepada siswa juga sangat diperlukan dalam proses pemahaman siswa. Senada dengan hal tersebut Sumiati (2020) mengungkapkan bahwa pemahaman penting bagi siswa karena siswa dapat menguasai dan menyimpan materi dalam jangka waktu yang lama.

Keberhasilan yang diraih peneliti dalam meningkatkan kemampuan pemahaman melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Komik Digital juga meningkat dalam berbagai aspek. Hal ini memperkuat penelitian yang sebelumnya, adapun penelitian yang relevan tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Rahayu & Suryani (2020) yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01” diperoleh kesimpulan dari hasil penelitiannya adalah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman IPA siswa ketika menggunakan model TGT dengan model pembelajaran lainnya. Model TGT lebih memberikan peningkatan kepada siswa dalam memahami materi. Hal ini tercermin dari nilai tes rata-rata pemahaman yang berkategori sangat baik. Berkaitan dengan hal tersebut menurut Astrissi (2014, hlm. 22-27) mengungkapkan bahwa aktivitas belajar dengan TGT lebih rileks dan dapat menumbuhkan kerja sama dan tanggung jawab serta keterlibatan siswa dalam belajar.

Selain itu, penelitian yang relevan terhadap penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Juli dkk (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Kelas V” bisa disimpulkan bahwa komik digital layak dan efektif dikembangkan dalam pembelajaran IPA. Hal ini dapat dibuktikan dari peningkatan penguasaan konsep dari hasil soal *pretest* dan *posttest*. Peningkatan ini juga bersangkutan dengan peningkatan penguasaan konsep yang dibuktikan dari serangkaian pembelajaran yang dilakukan oleh siswa yang aktif selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan keberhasilan dari beberapa penelitian yang relevan dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Komik Digital menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam

pembelajaran. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan dinyatakan berhasil, hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai dari setiap siklusnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa terhadap kemampuan pemahaman pada pelajaran IPA dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* berbantuan Komik Digital mendapatkan hasil yang sangat baik dengan ditandai perolehan nilai tes siswa yang mampu mencapai KKM. Dengan pencapaian skor ketuntasan belajar siswa pada siklus I yaitu 62,5% dan pada siklus II mencapai 91,66% dengan perbandingan kenaikan yaitu 29,16%. Hal tersebut juga dapat dilihat dari terealisasinya indikator kemampuan pemahaman terhadap pelajaran IPA yaitu dalam kemampuan mencontohkan, membandingkan, mengklasifikasikan, menjelaskan, dan menyimpulkan.
2. Tindakan dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan komik digital. Aktivitas guru dalam pembelajaran ini mendapatkan hasil yang baik dengan persentase keberhasilan pada siklus I 65% dan mengalami kenaikan menjadi 92,50%. Hal tersebut dapat terjadi karena guru selalu memperbaiki kesalahan pada tiap siklus untuk diterapkan kembali secara maksimal pada siklus selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Sumiati, T., Hendawati, Y., Caturiasari, J., & Yulianingsih, M. (2020). *The Application of Cooperative Learning Model Think Pair Share (TPS) Type to Improve The Ability of Understanding Science Concepts in Primary School*. Proceedings The 2nd International Conference on Elementary Education, 2(1), 1177–1189.
- Sudjana, N., dan Rivai, A. (2009). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Slavin, Robert E. (2011). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Astrissi, D., Sukardjo, J., & Hastuti, B. (2014). *Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Disertai Media Teka Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X*

- SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(2), 22–27.
- Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik SD Kelas V. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1093-1102.
- Khaeruddin, dkk. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Konsep dan Implementasinya di Madrasah*. Semarang: Pilar Media.
- Batubara Hamdan, H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suryani, E., Rusilowati, A., & Wardono. (2016). *Analisis Pemahaman Konsep IPA Siswa SD Menggunakan Two-Tier Test Melalui Pembelajaran Konflik Kognitif*. *Journal of Primary Education*, 5(1), 56–65.
- Sumiati, T., Hendawati, Y., Caturiasari, J., & Yulianingsih, M. (2020). *The Application of Cooperative Learning Model Think Pair Share (TPS) Type to Improve The Ability of Understanding Science Concepts in Primary School*. *Proceedings The 2nd International Conference on Elementary Education*, 2(1), 1177–1189.
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01*. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 14-20