

PENGUNAAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* BERBANTU VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI *EXPLANATION TEXT*

Esti Nurul Aini¹, Dias Andris Susanto^{2*}, Dwi Budi Rahayu³

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

³SMA Negeri 6 Semarang

diasandris@upgris.ac.id*

e-ISSN: 2985-7996

Article History:

Received: 10-06-2023

Accepted: 11-07-2023

Abstrak : Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik itu sendiri. Terdapat berbagai macam kendala dalam pelaksanaan pembelajaran yang berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik, salah satunya adalah pembelajaran konvensional yang dilakukan guru dengan kegiatan belajar yang hanya menggunakan media lembar kerja siswa, sehingga keterlibatan dan pemahaman peserta didik terabaikan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif yang dilaksanakan bersama guru pamong dalam dua siklus, ditujukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi *Explanation text* kelas XI IPS 4 SMA Negeri 6 Semarang pada tahun ajaran 2022/2023. Yang berjumlah 36 peserta didik melalui metode pembelajaran kooperatif dengan model Teams Game Tournament berbantu video animasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 4 yang berjumlah 36 siswa, sedangkan objek penelitiannya adalah hasil belajar pada materi *Explanation text*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, pemberian tes berbentuk pilihan ganda 20 soal dan dokumentasi. Kemudian hasil penelitian tersebut dianalisis menggunakan analisis data statistik deskriptif. Hasil analisis data pada siklus I didapatkan rata-rata ketuntasan siswa secara sebesar 56%, sedangkan pada siklus II sebesar 83%. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran pada materi *Explanation text* dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan model Teams Game Tournament dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 6 Semarang. Maka direkomendasikan untuk menggunakan model TGT dengan berbantu video animasi pada pembelajaran materi *Explanation text* agar ketuntasan hasil belajar dapat diraih secara optimal.

Kata Kunci : Teams Game Tournament, Video Animasi, Hasil Belajar



PENDAHULUAN

Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan menengahkan menyebutkan bahwa proses pembelajaran harus mampu melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan yang menyenangkan, inspiratif, interaktif dan menantang untuk menumbuhkan motivasi dalam mengembangkan bakat dan minat dari peserta didik itu sendiri. Sedangkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 menggambarkan bahwa pendidikan ditujukan untuk mengembangkan potensi siswa sesuai dengan kompetensi yang dimiliki melalui pembelajaran yang diperolehnya.

Oleh karena itu guru sebagai pemandu proses pembelajaran harus mampu menyusun metode pembelajaran secara efektif agar keberhasilan proses tersebut dapat dicapai. Hasil pembelajaran yang optimal dapat diperoleh dari guru yang bermutu (Lestari; 2015). Peran guru tidak sekedar membuat peserta didik paham akan materi yang diberikan, tetapi juga membuatnya menjadi manusia berpendidikan mampu memberikan manfaat bagi diri dan lingkungan sekitarnya (Anggal et al., 2020). Sedangkan Saricayir (2016: 70) menegaskan bahwa keberhasilan suatu pendidikan dipengaruhi oleh peran guru dalam mengelola kelas melalui pemilihan metode pembelajaran yang mampu memberikan dampak pada peningkatan kompetensi peserta didik secara efektif. Dimana pengembangan kompetensi tersebut mengarah pada proses pembelajaran (Sanda & Amon, 2019; Wahab et al., 2022). Seperti yang diutarakan oleh Anita (2013) bahwa proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dengan membangun hubungan yang dinamis antar siswa akan lebih efektif.

Problematika dalam dunia pendidikan yang sering dihadapi saat ini adalah pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang kurang efektif. Guru kurang variatif dalam pemilihan metode ajar yang disesuaikan dengan materinya, serta ada tidaknya peningkatan kompetensi dari peserta didik kurang diperhatikan. Seperti pada saat observasi kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan materi *Explanation* di kelas XI IPS 4 terdapat temuan bahwa hasil belajar pada materi tersebut tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah. Metode pembelajaran yang kurang menarik dengan penyampaian materi yang kurang berkesan menyebabkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang rendah. Kegiatan belajar yang dilakukan terfokus pada lembar kegiatan siswa, hanya dapat menarik minat belajar beberapa peserta didik, sedangkan yang lainnya sibuk sendiri karena sejak awal kegiatan tidak memperoleh pemahaman tentang materi yang dibahas. Keterlibatan peserta didik secara individu menyebabkan peserta didik yang kesulitan belajar semakin tidak tertarik untuk memperhatikan karena merasa kurang mendapatkan pendampingan dan masalahnya tidak teratasi.

Salah satu penyebab dari masalah tersebut adalah karena kurangnya kreatifitas dan inovasi guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat, guru harus dapat mengintegrasikan kemampuannya dalam mengelola pembelajaran di kelas, bagaimana memilih model yang tepat sehingga peserta didik dapat terlibat aktif serta penggunaan media yang sesuai berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi, serta mempermudah penerimaan materi pelajaran oleh peserta didik. Dengan demikian, perlu upaya untuk menjembatani permasalahan tersebut demi tercapainya keberhasilan proses pembelajaran seperti penggunaan model *Teams Game Tournament*.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model dari metode pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen, dimana setiap anggota kelompok berperan mewakili kelompoknya untuk melakukan sebuah kompetisi sehingga siswa tidak akan merasa bosan, Tarigan (2012). *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu kegiatan pembelajaran kooperatif

yang melibatkan peserta didik untuk belajar secara berkelompok dan bersaing. Agar peserta didik dapat secara aktif terlibat sehingga memiliki motivasi untuk belajar, dalam bekerja kelompok mereka juga dapat melakukan *peer teaching*. Peserta didik yang sudah lebih paham dapat membantu temannya dalam penguasaan materinya. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dapat ditingkatkan dengan penggunaan video animasi sebagai perantara untuk menyampaikan materi, bahkan kompleksitas materi yang diajarkan mampu disederhanakan dengan bantuan media tersebut. Media dapat menimbulkan pemahaman pada hal-hal yang tidak dapat diucapkan guru melalui kata atau kalimat tertentu, karena dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak kedalam bentuk yang lebih konkrit sehingga mudah diterima dan dipahami. Tanpa bantuan media pembelajaran maka materi pelajaran akan dirasa susah untuk dimengerti oleh setiap peserta didik, terutama materi pelajaran yang dianggap kompleks atau rumit seperti bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan tersebut maka untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 4 pada materi *Explanation Text* akan dilakukan penelitian pembelajaran dengan model *Teams Game Tournament* menggunakan video animasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilakukan untuk memperbaiki kegiatan belajar yang kurang maksimal dengan cara melakukan tindakan tertentu agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat meraih tujuan pembelajaran yang diharapkan. (Rochiati, Wiriarmaja. 2007:12). Tindakan ini dilakukan berkolaborasi dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Inggris yang bertugas sebagai pengamat dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret hingga Mei semester genap tahun ajaran 2022/2023 di SMA N 6 Semarang. Subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI IPS 4 SMA N 6 Semarang yang berjumlah 36 peserta didik, yang terdiri dari 22 perempuan dan 14 laki-laki.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, lembar observasi dan dokumentasi. Tes diberikan kepada siswa untuk melihat peningkatan hasil belajar pada materi *Explanation text*. Menurut Arifin (2013: 118) tes merupakan alat ukur yang berupa berbagai pertanyaan, pernyataan, maupun serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan ini dapat dilakukan dengan pemberian pre-test dan post-test (Lestari, 2023). Sedangkan lembar Pengamatan dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi dari segala jenis kegiatan yang dilakukan saat proses pembelajaran.

Data yang diperoleh dalam setiap tindakan akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui hasil akhir dari suatu tindakan. Data kuantitatif hasil belajar siswa akan dianalisis dengan cara mencari nilai rata-rata keberhasilan peserta didik melalui post tes. Yaitu dengan menggunakan langkah-langkah berikut:

1. Nilai dari setiap siswa menjawab tes dalam setiap siklus.
2. Data dihitung dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2015:49)

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan nilai

N = Jumlah siswa

Sedangkan persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus (Mulyasa, 2010:49)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah siswa yang tuntas

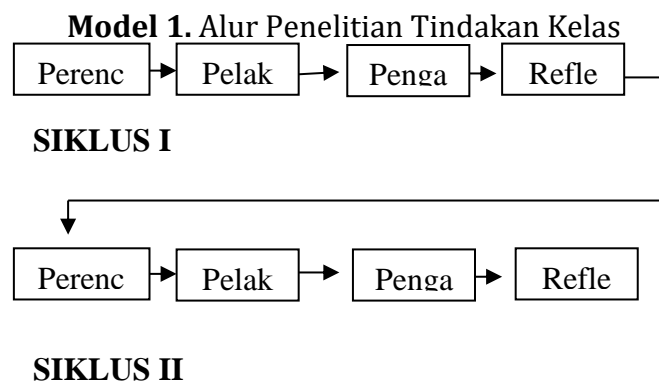
N = Jumlah keseluruhan siswa

Untuk data yang diperoleh melalui lembar observasi, analisis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu analisis data yang diwujudkan bukan dalam bentuk angka-angka, melainkan dalam bentuk laporan dan uraian deskriptif (Moeleong, 2013:5). Sehingga dapat memberikan gambaran tentang tingkat keterlibatan peserta didik saat kegiatan, pemahaman terhadap pelajaran, sikap atau pandangan siswa terhadap metode belajar yang diterapkan, aktivitas siswa dalam mengikuti diskusi, dan yang sejenisnya.

Indikator keberhasilan dari pelaksanaan tindakan kelas antara lain, sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar peserta didik dianggap memenuhi target apabila hasil akhir nilai => dari 75 %
2. Hasil belajar siswa dianggap memenuhi kriteria, apabila nilai hasil belajar mencapai KKM 75 dan memenuhi kriteria ketuntasan sebesar 75%

Ada empat tahapan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi (Arikunto, 2015). Seperti pada model dibawah ini:



Keempat langkah dalam setiap siklusnya digunakan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini, yakni meningkatkan hasil belajar materi *Explanation Text* pada peserta didik kelas XI IPS 4 di SMA N 6 Semarang tahun ajaran 2022/2023 pada semester genap. dengan dua siklus di atas dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mendengarkan bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pra Siklus

Sebelum diberikan tindakan, peneliti melakukan pengamatan awal proses pembelajaran di kelas XI IPS 4 pada tanggal 21 Maret 2023, hal ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Saat proses pengamatan, ditemukan beberapa permasalahan yang berakibat pada kurang maksimalnya aktivitas siswa yang berdampak pada hasil belajar yang rendah, karena KKM 75 belum tercapai oleh sebagian besar peserta didik. Guru hanya melakukan pembahasan lembar kegiatan siswa tanpa melibatkan aktivitas lain, sehingga

menyebabkan peserta cenderung pasif dan tidak tertarik terutama bagi mereka yang mengalami kesulitan memahami materi.

Selain dilakukan pengamatan kegiatan belajar, peserta didik juga diberi 20 soal materi *Explanation text* yang berupa pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar pada pra siklus. Dari kegiatan tersebut diperoleh nilai rata-rata sebesar 64,31 dan terdapat 33% peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan belajar.

Dari identifikasi permasalahan tersebut diperlukan model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara menyeluruh sehingga secara aktif dapat bekerja secara kelompok, mengemukakan pendapat, dan pada akhirnya mampu mengerjakan tugas dengan percaya diri seperti penggunaan model *Teams Game Tournament*. Dan pemberian materi melalui video animasi digunakan untuk memudahkan pemahaman terkait materi *Explanation text*. Karena hasil belajar pada pra siklus masih rendah, maka pada siklus I perlu diterapkan tindakan berupa penggunaan model *Teams Game Tournament* berbantu video animasi pada peserta didik kelas XI IPS 4.

B. Siklus I

Sebelum melakukan tindakan dengan menerapkan penggunaan model *Teams Game Tournament* berbantu video animasi pada pembelajaran materi *Explanation text*, yang perlu dipersiapkan adalah perangkat pembelajaran serta alat yang akan digunakan pada *treatment* tersebut. Diawali dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) beserta mempersiapkan alat observasi sebagai alat pengukur keberhasilan siswa dalam menyerap materi yang di ajarkan. Setelah persiapan tersebut, melakukan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan yang menggunakan model *Teams Game Tournament* dimana untuk penyampaian materinya menggunakan media video animasi. Siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, dengan alokasi waktu 2 x 45 menit setiap pertemuannya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator (guru pengampu) selama proses pembelajaran berlangsung, terdapat beberapa catatan kelemahan yang didapatkan dengan uraian sebagai berikut:

1. Beberapa peserta didik masih belum terlibat dalam kegiatan diskusi.
2. Tidak efektifnya pengelompokan peserta didik dalam jumlah besar, mengakibatkan sebagian dari mereka hanya mengandalkan anggota yang lain.
3. Kegiatan menulis ulang teks membutuhkan waktu lebih lama dalam penyelesaiannya.
4. Peserta didik masih belum memiliki rasa percaya diri dalam mengutarakan pendapatnya.
5. Peserta didik kurang fokus dan memahami instruksi pembelajaran yang diberikan.

Adapun hasil belajar peserta didik diukur menggunakan soal post test berupa pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Dari data yang diperoleh dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 74,72 dan sebanyak 56% peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal sebesar 75.

Karena hasil belajar peserta didik masih rendah, maka dilakukan refleksi yang hasilnya digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya agar tujuan penelitian tercapai. Dari temuan masalah yang diperoleh pada siklus I, maka diadakan perbaikan dan modifikasi yang akan dilakukan pada siklus II, seperti berikut:

1. Pada tahap persiapan, guru lebih menekankan instruksi pembelajaran
2. Selain menyediakan video animasi, agar lebih efektif saat menganalisis teks, guru memberikan *printed* teks agar peserta didik tidak perlu menulis ulang isi teks yang akan dianalisis.
3. Guru memberikan batasan waktu dalam setiap kegiatan
4. Kelompok belajar lebih dipersempit dengan jumlah 4 anggota

5. Setiap anggota kelompok memiliki peran masing-masing
6. Kegiatan dilakukan di meja kelompok masing-masing, namun tetap berkompetisi.

C. Siklus II

Pada siklus II, materi yang digunakan adalah *explanation text* yang dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x45 menit. Tahap ini merupakan perbaikan dari siklus I, dengan mencari solusi dari temuan masalah yang didapatkan. Sebelum melakukan tindakan siklus II, dilakukan perencanaan dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif learning dengan model Team Game Tournament menggunakan video animasi serta menyiapkan alat ukur yang digunakan untuk menilai keberhasilan dari tujuan penelitian tersebut. Karena tujuan penelitian ini untuk mengukur hasil belajar pada materi *Explanation text*, maka tidak ada perubahan materi. Model dan media yang digunakan pun masih sama, namun terdapat beberapa perbaikan yang dilakukan saat pelaksanaan seperti yang sudah dipaparkan pada hasil refleksi siklus sebelumnya. Dari hasil observasi oleh kolaborator, diperoleh simpulan bahwa aktivitas siswa pada proses pembelajaran saat itu sudah masuk kedalam kategori baik, karena secara keseluruhan peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran, setiap anggota turut aktif dalam diskusi kelompok serta memiliki kepercayaan diri karena lebih memahami materi yang dipelajari.

Model pembelajaran TGT dengan menggunakan video animasi merupakan strategi yang cocok bagi siswa apabila guru menginginkan mereka terlibat dalam proses pembelajaran sehingga memiliki rasa percaya diri dalam berargumentasi, mengeluarkan pendapat secara lugas, bertukar pikiran dalam memahami materi, mengingat penggunaan metode ini adalah untuk memupuk kemampuan intelektual siswa, mendorong siswa untuk mampu menemukan sendiri, menempatkan siswa pada posisi sentral dan mengupayakan agar siswa tidak belajar dengan menghafal. Sementara hasil belajar peserta didik diukur menggunakan soal post test II yang berjumlah 20 soal diperoleh data dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 85,69 dengan capaian ketuntasan belajar peserta didik sebanyak 83% dan pelaksanaan tindakan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya, atau dihentikan pada siklus II.

D. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantu video animasi, terbukti dapat meningkatkan aktivitas serta pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran materi *Explanation text*, dan secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 4 di SMA N 6 Semarang. Hasil penelitian yang diperoleh dirangkum pada tabel dibawah ini:

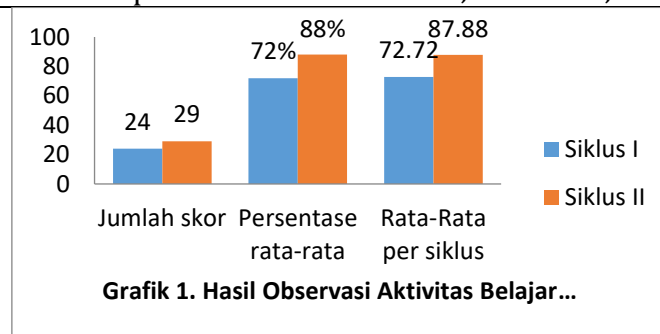
HASIL OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK PADA SIKLUS I DAN SIKLUS II

Berdasarkan hasil pengamatan kolaborator, proses pembelajaran yang dilakukan setelah diberikan *treatment* pada kelas XI IPS 4 telah mengalami peningkatan aktivitas peserta didik. Terlihat peserta didik mulai terlibat dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi menjadi sumber utama kegiatan pembelajaran, melainkan anak menjadi pusat kegiatan tersebut dengan diberi kebebasan berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing serta berkompetisi untuk memenangkan sebuah permainan. Agar pemahaman peserta didik lebih memahami materi yang diberikan, terlebih dahulu mereka diajak melihat video animasi agar dapat memperoleh visualisasi terkait topik yang akan dipelajari sebelum mendiskusikannya lebih lanjut. Pada siklus I, peningkatan aktivitas belajar belum maksimal hanya memperoleh prosentase skor rata-rata sebanyak 72% termasuk dalam kategori cukup. Terdapat beberapa indikator yang masih memerlukan perbaikan seperti, masih ditemukannya sebagian siswa yang

tidak ikut berdiskusi karena mengandalkan anggota yang lain, kurang memahami instruksi yang diberikan sehingga membuang waktu cukup banyak, masih belum percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, kekurangan tersebut dapat teratasi dan perolehan prosentase skor rata-rata mengalami peningkatan sebanyak 15,16 poin menjadi 87,88% termasuk dalam kategori sangat baik. Rincian data hasil observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat pada tabel dan grafik dibawah ini:

Tabel 1. Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Konversi nilai	Siklus I	Siklus II
Jumlah skor yang diperoleh	24	29
Persentase nilai rata-rata	72%	88%
Rata-Rata per siklus	72,72	87,88



Hasil Belajar Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan hasil belajar peserta didik memiliki rata-rata sebesar 64.31 dengan capaian ketuntasan sebesar 33%. Angka tersebut masih termasuk dalam kategori rendah karena belum mencapai indikator ketuntasan minimal yaitu sebanyak 75%.

Berbekal dari hasil belajar pada tahap pra tindakan, pada siklus I dilakukan pemberian *treatment* menggunakan model *teams game tournament* dengan media video animasi dalam proses pembelajaran kelas XI IPS 4 pada materi *Explanation text*. Melalui tindakan tersebut terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, meskipun belum optimal. Terdapat 20 peserta didik yang telah mencapai batas ketuntasan minimal dan 16 peserta didik yang belum tuntas, dengan perolehan rata-rata kelas sebesar 74.72 telah mengalami peningkatan dari sebelum diberi tindakan pada tahap pra tindakan yaitu sebesar 64.31. Sedangkan capaian ketuntasan secara keseluruhan telah meningkat sebesar 23% dari perolehan 33% menjadi 56%. Meskipun sudah mengalami peningkatan, masih diperlukan tindakan pada siklus II karena belum mencapai indikator ketuntasan minimal yaitu sebesar 75%.

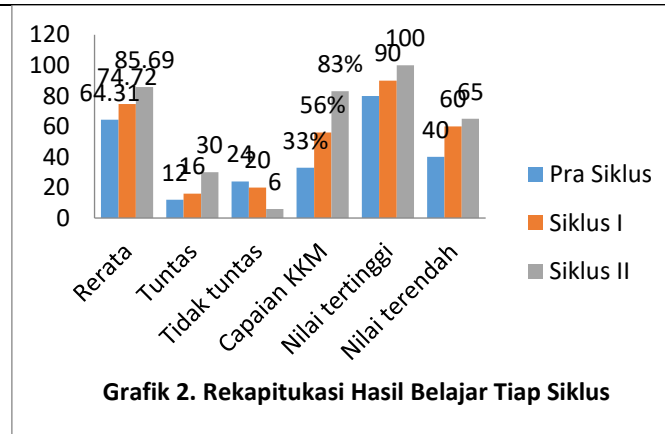
Proses pembelajaran pada siklus II dilakukan untuk memperbaiki hasil dari siklus I, dengan memberikan panduan secara terperinci saat pelaksanaan model *Teams game tournament*. Anggota kelompok dipersempit menjadi 4 orang dan terdapat pembagian peran dalam setiap kelompok, agar semua peserta didik memiliki tanggungjawab terhadap hasil diskusi kelompoknya. Pemberian printed paragraf untuk dianalisis, agar lebih efektif dibanding menulis ulang teks yang diperoleh dari link. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan batasan waktu sesuai instruksi sehingga peserta didik lebih fokus pada kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan alurnya. Kegiatan dilakukan pada meja masing-masing kelompok sehingga tidak membuang waktu untuk aktifitas lain. Melalui perbaikan tersebut, dapat membuat nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 10.97 dari nilai rata-rata siklus I 74.72 menjadi 85.69. Sebanyak 30 peserta didik telah mencapai ketuntasan minimal dan sebanyak 6 peserta didik masih belum mencapai ketuntasan minimal. Sedangkan capaian ketuntasan

belajar mengalami peningkatan sebesar 27%, dari siklus I dengan perolehan 56% pada siklus II meningkat menjadi 83%. Karena telah melebihi indikator ketuntasan minimal sebanyak 8% dari target 75%, maka tindakan pada penelitian ini dihentikan hanya sampai siklus II.

Untuk memperjelas deskripsi hasil belajar sebelumnya, dibuatlah tabel dan grafik hasil belajar siswa yang dimulai dari tahap pra tindakan, siklus I dan siklus II seperti dibawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Setiap Siklus

No	Aspek yang dilihat	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Rerata	64,31	74,72	85,69
2	Tuntas	12	16	30
3	Tidak tuntas	24	20	6
4	Capaian KKM	33%	56%	83%
5	Nilai tertinggi	80	90	100
6	Nilai terendah	40	60	65



KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan mengetahui bahwa pemicu rendahnya hasil belajar ada pada metode yang dipilih guru kurang variatif sehingga aktivitas belajar dikatakan kurang maksimal karena peserta didik cenderung pasif dan kurang memahami materi terkait menjadikan mereka tidak memiliki rasa percaya diri untuk berpendapat. Sehingga diperlukannya penggunaan metode yang sifatnya konstruktif, tindakan yang dilakukan dengan menggunakan model *Teams Game Tournamen* berbantu video animasi menjadi upaya untuk dapat mengatasi permasalahan yang ada di kelas tersebut.

Penggunaan model pembelajaran tersebut diupayakan mampu menjawab tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Seberapa besar peningkatan yang dicapai sudah dipaparkan dengan jelas pada pembahasan data. Dari data yang telah dipaparkan pada bab IV dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan dari penelitian ini dapat tercapai.

Untuk mengetahui seberapa signifikan peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari bukti-bukti yang sudah disampaikan.

1. Dari data awal hampir semua siswa mendapat nilai di bawah batas tuntas, kemudian pada siklus I menurun menjadi 20 siswa dan siklus II menurun menjadi 6 siswa, karena telah melebihi indikator ketuntasan dengan prosentase sebanyak 83% dari keseluruhan siswa, penelitian tersebut dihentikan meskipun masih terdapat siswa yang belum tuntas.
2. Dari rata-rata awal 64,31 naik menjadi 74,72 pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 85,69.

3. Dari data awal sebelum dilakukan tindakan (pra tindakan) hanya sebanyak 12 siswa yang tuntas sedangkan pada siklus I menjadi lebih banyak yaitu 16 siswa dan pada siklus II menjadi 30 siswa yang mencapai ketuntasan.

Berdasarkan data pendukung pembuktian pencapaian tujuan penelitian diatas, disampaikan bahwa model pembelajaran kooperatif dengan model *Teams Game Tournament* menggunakan video animasi telah mampu memberikan jawaban yang diharapkan sesuai tujuan penelitian ini. Semua ketercapaian ini merupakan hasil dari kesiapan dan kerja keras peneliti yang dibantu oleh kolaborasi dari awal pembuatan laporan, review hal-hal yang menjadi kendala bersama teman-teman guru, penyusunan instrumen penelitian, penggunaan sarana analisis data sampai pada pelaksanaan penelitian yang dapat dilakukan secara maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini berhasil saya lakukan tidak lepas dari dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu ucapan terima kasih saya sampaikan kepada suami tercinta, yang sudah mengizinkan dan memberikan dukungan berupa kasih sayang dan nasihatnya untuk selalu berjuang dalam menggapai cita, tak lupa pula bantuan dana yang demi terselesaikannya penelitian ini. Kepada kedua orangtua saya, Bapak Aris Triyono dan Ibu Rubiah yang telah memberikan motivasi serta dukungan moril berupa do'a untuk kesuksesan saya. Kepada anak-anakku tercinta Szevanna dan Szelinka yang rela membagi waktunya agar saya dapat menyelesaikan kegiatan ini dengan baik. Terima kasih pula kepada dosen pembimbing Bapak Dias Andris Susanto, M.Pd., yang sudah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan sehingga penelitian ini dapat ditulis sedemikian rupa dan terselesaikan tepat waktu. Guru kelas Ibu Dwi Budi Rahayu, M.Pd yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk berkolaborasi sebagai narasumber dari kasus yang saya temui di kelas beliau, sehingga terbentuklah penelitian ini. Yang terakhir saya ucapkan terimakasih kepada rekan sejawat yang selalu memberikan waktunya untuk berdiskusi dan saling mendukung sehingga penelitian ini dapat terselesaikan sesuai waktu yang ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5 (1), 19-23.
- Anita, Y., & Susanto, D. A. (2013). The teaching analysis of reading comprehension: a case of the eight grade students of SMP PGRI 01 semarang. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 4(1).
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.
- Aqib, Z. (2015). *Model-Model,Media,dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Cet. V.Yrama Widya.Bandung.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*.Edisi Revisi.cet,16.Rajawali Pers.Jakarta.
- Clara Nahak, T. (2023). Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat Tahun Pelajaran 2022/2023. *PRosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(1), 204-214. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.267>

- Fadhli, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan pembelajaran*, 3(1), 24-33.
- Fitria, Y. (2017). Efektivitas Capaian Kompetensi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 34-42.
- Helvina, M., Noeng, A. Y., & Timba, F. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Membaca permulaan Siswa Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Dasar:Tunas Nusantara*, 3(2), 379-386.
- Hidayati, A. S., Adi, E. P., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan video Pembelajaran Untuk Meningkatkan pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran)*, 6(1), 45-50.
- Ihsana, E. K. (2017). Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas dalm Proses Pembelajaran. *Pustaka Pelajar*, 4.
- Jalil, J. (2014). *Panduan Mudah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Prestasi Pustaka Karya. Jakarta.
- Joenaidy, A. M. (2019). Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Laksana*, 144-148.
- Karwono, H. M., & Mularsih, H. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar. Depok.
- Kosasih, E. (2017). Jenis-jenis Teks, Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan untuk SMA/SMK: Edisi Revisi. Bandung: Yrama Widya.
- Kumala, F. N. (2016). Pembelajaran IPA (cetakan pe). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar-Mayang Ayu Sunami, Aslam. *Ediide Infografika*.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Lestari, S., & Susanto, D. A. (2015). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelaksanaan Ptk Bagi Guru-Guru Bahasa Inggris Smk Kota Semarang. *E-DIMAS*, 5(1/Maret).
- Lestari, S. P. (2018). Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Tgt Pada Siswa Kelas Ix 1 Smp Negeri 3 Pasir Penyus Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(3), 1334-1344. <https://doi.org/10.31004/jptam.v2i5.120>
- Lestari, S., Susanto, D. A., & Karima, R. F. H. (2023). Laporan IBM Tutor PAUD dan GURU TK Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tutor PAUD dan Guru TK Kecamatan Pedurungan Melalui Pelatihan Penggunaan Puppet Show.
- Mawarni, A. M., & Susanto, D. A. (2021). The Effectiveness of Fun Game Kahoot as A Media in the Teaching of Vocabulary. *Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature Studies*, 1(2).
- Misykat Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Maria Tina Septiani, Muakibatul Hasanah (2019) "Media Audio Visual Untuk Pembelajaran Musikalisasi Puisi" Universitas Negeri Malang.
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Priyatni, dkk. (2016). *Bahasa dan sastra Indonesia SMA/MA/SMK/MAK kelas XI*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Putri, YA. (2020). Analisis struktur teks eksplanasi bertemakan fenomena lam pada Surat Kabar Pikiran Rakyat Edisi Maret 2020 sebagai Alternatif Pemilihan Bahan Ajar

- Bahasa Indonesia Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Bandung: Universitas Pasundan.
- Restuti, dkk. (2017). Mandiri Bahasa Indonesia. Jakarta: Erlangga.
- Rochmah, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas VIII SMP Negeri 1 Sumbergempol. IAIN Tulungagung, 18.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono A., Harjito., Bachtar, H.W.(2014). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Rajawali Pers.Jakarta.
- Subandi, I. (2014). Analisis teks eksplanasi pada media massa melalui pembelajaran berbasis masalah. Jakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Suharsimi, A. (2015). Penelitian Tindakan Kelas.Cet.8. Bumi Aksara. Jakarta.
- Susanto, D. A. (2017). Pembuatan Suplemen Bahan Ajar Vocabulary dengan Word Games bagi Guru-Guru Bahasa Inggris SMP di Kota Semarang.