

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT MELALUI KARTU ‘PRADA’ TERHADAP KETERAMPILAN KERJASAMA DAN KOMUNIKASI

Lailatul Yusro

Universitas Negeri Surabaya, Program Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar

Email: lailatul.19056@mhs.unesa.ac.id

Wahono Widodo

Universitas Negeri Surabaya, Program Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar

Email: wahonowidodo@unesa.ac.id

Nadi Suprpto

Universitas Negeri Surabaya, Program Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar

Email: nadisuprpto@unesa.ac.id

Abstract: The Pandemic period due to COVID-19 present it's own challenge for Indonesia education system. Learning process have to adapted quickly for distance learning. Collaboration and communication ability are some of 21's century skills that mandated by educational minister of Indonesia to be trained for the students. Collaboratin and communication skills are usefull for various aspect of students's real live. For six's grade class students, to trained collaboration and communication skills have their own challenge, it's causes the time for practice teaching and learning just 8-9 months with the fullfill lesson theory. Therefore, this study applies a cooperative learning model typef teams games tournament with 'prada' card media to improve collaboration and communication skills of six's grade students in elementary school. This study used an experimental research type conducted at SDN Geluran 1 Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. The Cooperative learning type process with 'prada' card media make the students active during the lesson, that shown by percentage of 88%. The percentage of cooperation skills at the first learning process was 61% and at the fourth it was 68,7%. For the communicatin skills of students at the first learning process was 60,5% and at the fourth was 67,6%.

Keywords: Teams Games Tournament, 'Prada' Media Card, Collaboration and Communication skills

Abstrak: Masa pandemi akibat Covid-19 memberikan tantangan tersendiri bagi sistem pendidikan di Indonesia. Proses pembelajaran harus beradaptasi dengan cepat dari sistem pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Keterampilan kerjasama dan komunikasi merupakan dua keterampilan abad 21 yang diamanatkan oleh Menteri pendidikan Indonesia untuk dilatihkan kepada peserta didik. Keterampilan kerjasama dan komunikasi merupakan keterampilan abad 21 yang berguna dalam berbagai aspek kehidupan peserta didik, baik dalam lingkup sekolah maupun dalam lingkup masyarakat. Pada peserta didik kelas VI melatih keterampilan kerjasama dan komunikasi memiliki tantangan tersendiri, dikarenakan padatnya materi dan singkatnya waktu pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* dengan media kartu 'prada' untuk meningkatkan keterampilan kerjasama dan komunikasi pada peserta didik kelas 6. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen yang dilakukan di SDN Geluran 1 Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. Proses pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu 'prada' dapat membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan prosentase sebesar 88%. Keterampilan kerjasama dan komunikasi peserta didik mengalami peningkatan, prosentase keterampilan kerjasama pada pertemuan ke-1 sebesar 61% dan pada pertemuan ke-4 menjadi 68,7%. Untuk keterampilan komunikasi lisan peserta didik pada pertemuan ke-1 sebesar 60,5% dan pada pertemuan ke-4 menjadi 67,6%.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Media Kartu 'Prada', Keterampilan Kerjasama dan Komunikasi

PENDAHULUAN

Masa pandemi akibat Covid-19 memberikan tantangan tersendiri bagi sistem pendidikan di Indonesia. Proses pembelajaran harus beradaptasi dengan cepat dari sistem pembelajaran daring menjadi permasalahan pembelajaran jarak jauh. Penyempurnaan pola pikir pada Kurikulum 2013 yang memberikan penguatan pada pola pembelajaran *student centered*, pola pembelajaran interaktif, penguatan pembelajaran aktif mencari, pola belajar berkelompok dan pembelajaran berbasis multi media. Tujuan dari pelaksanaan Kurikulum 2013 yakni mempersiapkan manusia Indonesia agar dapat menjadi manusia yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta berguna bagi masyarakat, bangsa, negara bahkan dunia (Permendikbud no. 57 Th. 2014:3). Berdasarkan tujuan pendidikan yang tercantum dalam permendikbud tersebut, arah tujuan pendidikan di Indonesia dikembangkan dan disesuaikan dengan tuntutan perkembangan jaman. Pendidikan yang pada kurikulum sebelumnya dititik beratkan pada ketercapaian materi, saat ini dikembangkan ke arah pengembangan keterampilan dan *softskills* peserta didik.

Keterampilan abad 21 sudah harus dilatihkan kepada pelajar di Indonesia. Pelatihan keterampilan abad 21 meliputi

keterampilan 4C yang merupakan singkatan dari keterampilan berfikir kritis (*critical thinking*), keterampilan bekerjasama dengan baik (*collaboration*), keterampilan untuk berkomunikasi (*communication*), serta mampu berkreasi atau kreatif (*creativity*). Menurut Jacobson-Lundenberg (2020:87) komunikasi merupakan sebuah gerbang untuk dapat menguasai keterampilan abad 21 lainnya. Kemampuan berkomunikasi mengarahkan kepada kemampuan yang lebih rumit, kemampuan berfikir kritis yang rumit, pemecahan masalah, manajemen stress, dan pengambilan resiko. Kemampuan bekerjasama juga merupakan pintu gerbang karena, melalui kerja sama dapat menyelesaikan pekerjaan yang rumit dengan baik (Jacobson-Lundenberg, 2020:88)

Di masa pandemic pembelajaran dilakukan secara daring, maka peneliti memilih model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran daring. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT karena media juga berfungsi sebagai sarana penumbuhan keterampilan bekerja sama dan berkomunikasi serta digunakan dalam games dan digunakan juga pada fase turnamen. Di dalam turnamen atau game diperlukan kerjasama yang dapat didefinisikan sebagai aspek kepribadian

yang penting dan perlu dimiliki oleh setiap orang dalam kehidupan sosial di masyarakat (Apriono, 2011:160). Sedangkan menurut Ahmadi (2007:101) kerjasama merupakan sebuah bentuk usaha bersama dari dua orang atau lebih untuk melakukan tugas masing-masing demi tercapainya tujuan yang diinginkan bersama.

Untuk mendukung keaktifan peserta didik dalam mempersiapkan sebuah turnamen, diperlukan sebuah media permainan yang akan mempermudah kelompok belajar. Permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan berkomunikasi, bekerjasama dan berkoordinasi, dan sangat sesuai dengan pembelajaran berkelompok maupun penilaian harian.

Media pembelajaran sebagai alat bantu berupa apa saja yang dapat dijadikan penyalur pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai Djamarah dan Zain (2010:121). Media yang digunakan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) biasanya berupa kartu pertanyaan. Kartu pertanyaan yang digunakan pada penelitian-penelitian terdahulu terdiri dari beberapa kelompok kartu pertanyaan, yang akan digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif peserta didik. Media yang digunakan dikembangkan menjadi satu paket kartu

dengan tiga pertanyaan serta jawaban di tiap lembarnya. Hal ini dilakukan untuk menghindari adanya pelabelan kemampuan kognitif oleh peserta didik. Budaya pelabelan kemampuan kognitif yang dilakukan oleh peserta didik akan menghambat pengembangan keterampilan berkomunikasi peserta didik karena merasa rendah diri akan pelabelan yang diberikan.

Peningkatan keterampilan bekerjasama dan berkomunikasi dapat dilakukan dalam pembelajaran IPA merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang bertujuan untuk memahami alam semesta melalui pengamatan pada sasaran yang dituju, serta melalui prosedur tertentu dan mampu menjelaskan hasil pengamatan yang dilakukan dengan penalaran yang dapat diambil kesimpulannya. Pentingnya pembelajaran IPA pada tingkat Sekolah Dasar sebagai dasar dan landasan agar peserta didik dapat tertarik mempelajari IPA pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pengajaran IPA pada jenjang Sekolah Dasar juga menjadi fokus penelitian pada dunia internasional. Untuk itu, penyajian proses pembelajaran merupakan hal utama penentu keberhasilan pembelajaran IPA. Pembelajaran yang dirancang menantang dan menyenangkan tentunya dapat menimbulkan terciptanya hubungan antara guru dengan peserta didik, dan antar peserta didik.

Pentingnya pembelajaran IPA pada tingkat Sekolah Dasar sebagai dasar dan landasan agar peserta didik dapat tertarik mempelajari IPA pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pengajaran IPA pada jenjang Sekolah Dasar juga menjadi fokus penelitian pada dunia internasional jika penyajian pembelajaran *science* dilakukan secara tradisional dengan metode buku teks, yang hanya melibatkan penghafalan materi tanpa proses berfikir.

Dari pembahasan di atas dalam penelitian ini terdapat tujuan yaitu (1) Untuk mengetahui aktivitas pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* dengan media kartu 'Prada' untuk meningkatkan keterampilan kerjasama dan komunikasi pada pembelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar, (2) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan kerjasama dan komunikasi dalam pembelajaran kooperatif tipe *temas-games tournament* dengan media kartu 'Prada' pada pembelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar, (3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe *teams-games tournament* dengan media kartu 'Prada' dalam meningkatkan kemampuan kerjasama dan komunikasi pada pembelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen yaitu penelitian yang mengupayakan dengan terarah akan pengaruh dari beberapa variabel, dan ketika benar-benar diterapkan, penelitian eksperimen dapat menguji hipotesis tentang hubungan sebab akibat (Fraenkel&Wallen, 2012). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media kartu 'Prada' terhadap peningkatan keterampilan kerjasama dan komunikasi kelas VI SD Negeri Geluran 1 dengan media kartu prada. Desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest*.

Sampel Penelitian

Sampel dalam sebuah penelitian merupakan suatu kelompok yang akan diambil informasinya (Fraenkel&Wallen, 2011). Pada penelitian ini, sampel yang digunakan adalah 60 siswa kelas VI di SDN Geluran 1 di Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Teknik pengambilan sampel ini dilakukan berdasarkan pengetahuan awal terhadap populasi dan tujuan spesifik dari peneliti, investigator menggunakan penilaian pribadinya untuk menentukan sampel (Fraenkel&Wallen, 2011).

Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian yang dilakukan (Maksum, 2018). Instrumen dalam penelitian ini yaitu (1) menggunakan lembar observasi keterampilan kerjasama dan komunikasi yang digunakan sebagai pengukuran awal (*pretest*) dan juga pengukuran akhir (*post test*), (2) Lembar observasi aktivitas pendidik yang digunakan untuk mengamati keterlaksanaan kegiatan-kegiatan yang sudah direncanakan oleh pendidik dalam memandu pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media kartu 'Prada', (3) Lembar observasi peserta didik yang digunakan untuk mengetahui respons ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran IPA dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media kartu 'prada', dan (4) Angket peserta didik yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran IPA dengan model kooperatif tipe TGT dengan media kartu 'Prada'.

Analisis Data Penelitian

Data yang telah diperoleh dari penelitian ini akan dilanjutkan dengan menganalisis untuk dapat diambil kesimpulan sebagai hasil dari penelitian

yang dilakukan. Teknik analisis yang digunakan yaitu sebagai berikut.

a. Analisis siswa dan guru

Aktivitas peserta didik yang diukur pada penelitian ini adalah keterampilan kerjasama dan komunikasi, berdiskusi, presentasi, mengerjakan pretes dan postes. Teknis analisis aktivitas peserta didik dijabarkan secara deskriptif berdasarkan tabel pengamatan dan prosentase. Untuk penghitungan prosentase digunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100\%$$

b. Keterampilan Kerjasama

Keterampilan kerjasama peserta didik diukur melalui pengamatan aktivitasnya selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Keterampilan kerjasama akan diukur dalam bentuk prosentase dan deskripsi dari hasil penskoran pada lembar pengamatan sebagai berikut

$$P = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100\%$$

c. Keterampilan Komunikasi

Keterampilan komunikasi peserta didik yang diukur pada penelitian ini, meliputi keterampilan komunikasi tertulis, yang akan diukur dengan pre test dan post tes dan dianalisis dengan N-Gain dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$(g) = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{m-ideal} - S_{pre}}$$

(Hake, 1999)

d. Uji Hipotesis (t-test sampel sejenis)

Uji t-test sampel sejenis digunakan untuk membandingkan dari kelompok subjek yang sama dengan asumsi data yang berdistribusi normal. Data dalam penelitian ini yaitu diambil dari hasil pretest dan posttest pada kelompok yang sejenis. Maka dapat menggunakan t-test yaitu menggunakan SPSS atau penghitungan manual dengan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(N\sum D^2 - \sum D)^2}{N-1}}}$$

(Maksum, 2018:210)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VI di SDN Geluran 1 dengan cara daring. Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi video *conference Google Meet* untuk tahap penyajian materi, untuk tahap diskusi, penyajian hasil diskusi, games dan tournament menggunakan media

WhatsApp. Kedua media tersebut digunakan, karena peserta didik sudah terbiasa menggunakannya dan dianggap mudah. Untuk pembagian kartu ‘prada’ dilakukan secara luring, yakni, peserta didik ke sekolah untuk mengambil 1 set kartu ‘prada’. Hasil penelitian akan di paparkan sebagai berikut.

Tabel 1. Observasi Guru

No	Indikator	Rata-rata	%
1	Membuka Pelajaran dan menyiapkan siswa untuk belajar	4	80
2	Memberikan Motivasi	3.6	72
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	80
4	penyajian Materi	3.6	72
5	Membentuk kelompok belajar	3.4	68
6	Membagi LKPD	4	80
7	Melakukan bimbingan dalam mengerjakan LKPD	3.4	68
8	Meminta siswa mempresentasikan hasil diskusi	3	60
9	Menyimpulkan materi	3.6	72
10	Mengadakan Game dan Turnamen	4	80
11	Mengumumkan hasil turnamen	2.2	44
12	Memberikan penghargaan	3	60
Jumlah		34.2	68.4
Rata-Rata		3.42	68.4
Prosentase		86%	

Berdasarkan data aktivitas guru pada tabel di atas, bahwa aktivitas guru selama penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu ‘Prada’ di kelas VI Sekolah Dasar Negeri Geluran 1 Taman diperoleh hasil 86%. Hasil tersebut dapat

dikategorikan “baik sekali”. Oleh karena itu guru harus lebih meningkatkan aktivitasnya terutama dalam memotivasi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, penyajian materi, membentuk kelompok belajar, menyampaikan hasil diskusi, menyimpulkan materi, evaluasi dalam pembelajaran

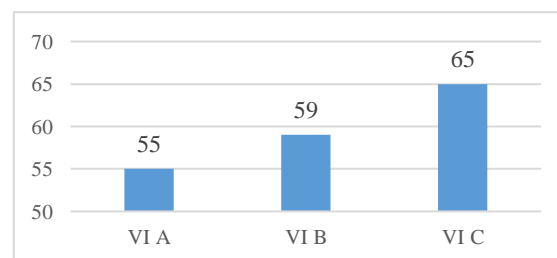
Tabel 2. Observasi Siswa

No	Aspek Yang diamati	Rata-Rata	%
1	Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	3.4	68
2	Melakukan arahan dari guru	3.6	72
3	Melakukan kerjasama dengan orang yang ada disekitarnya	3.6	72
4	Aktif dalam grup WA	3.8	76
5	Menggunakan media kartu 'Prada' dengan baik	4	80
6	Bekerja dalam kelompok dengan baik	3.6	72
7	Mampu berkomunikasi dengan baik	2.8	56
8	Mempresentasikan hasil kerja kelompok melalui aplikasi teknologi informasi dan komunikasi	3.6	72
9	Bertanggung jawab atas tugas yang diberikan kelompoknya	3.4	68
10	Aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara virtual	3.4	68
Jumlah		35.2	704
Rata-Rata		3.52	70.4
Prosentase		88%	

Berdasarkan tabel observasi siswa maka dapat dilihat bahwa ketercapaian 10 aspek yang diukur dalam proses kesiapan peserta didik dalam mengikuti

pembelajaran, melakukan arahan yang diberikan oleh pendidik, melakukan kerjasama dengan teman atau orang sekitar, aktif dalam group, menggunakan media kartu prada dengan baik, bekerjasama dalam kelompok dengan baik, mampu berkomunikasi dengan baik, mempresentasikan hasil kerja kelompok melalui aplikasi teknologi informasi dan komunikasi, bertanggung jawab atas tugas yang diberikan, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara virtual. Dari seluruh indikator aktivitas siswa ternyata 88% dengan kategori baik sekali.

Diagram 1. Keterampilan Komunikasi Tertulis



Hasil keterampilan komunikasi tertulis diperoleh sebaran nilai kelas hasil tes awal pada keterampilan komunikasi sebelum adanya perlakuan atau pemberian model pembelajaran yang diberikan oleh peneliti, hasilnya kurang efektif dan setelah di lakukan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media kartu 'Prada' di kelas VI yang berjumlah 60 peserta didik diperoleh skor N Gain pada kelas VI A sebesar 55% dapat dikategorikan cukup efektif, pada hasil N Gain kelas VI B diperoleh hasil sebesar 59% dapat

dikategorikan cukup efektif, dan pada hasil N Gain kelas VI C diperoleh hasil sebesar 65% dapat dikategorikan cukup efektif. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA pada materi tata surya dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media kartu ‘Prada’ dapat meningkatkan keterampilan komunikasi tertulis pada peserta didik kelas VI di SDN Keluran 1 Taman.

Selanjutnya menghitung dengan statistik parametrik yaitu uji t test sampel sejenis. Pada uji hipotesis akan di kemukakan pengujian berdasarkan hasil data pretest dan posttest dari Keterampilan Komunikasi Tertulis pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media kartu ‘Prada’. Penghitungan uji t-test sampel sejenis menggunakan program SPSS dengan hasil berikut.

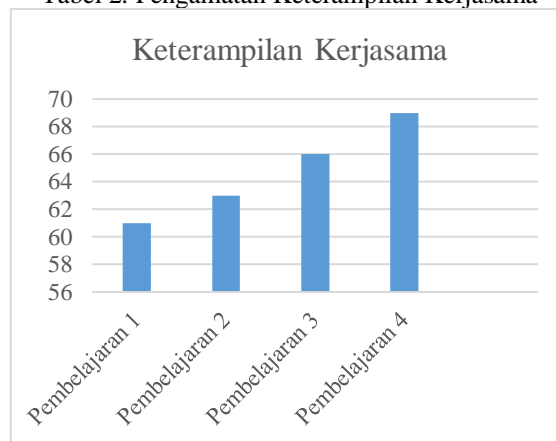
Tabel 3. Uji t-Test Sampel Sejenis

Data	t _{hitung}	t _{tabel}	Sig	α
Pre_Test dan Post-Test (Kelas VI A)	22,970	1,729	0,000	0,05
Pre_Test dan Post-Test (Kelas VI B)	20,692	1,729	0,000	0,05
Pre_Test dan Post-Test (Kelas VI C)	22,240	1,729	0,000	0,05

Pada hasil penghitungan uji t test sampel sejenis menggunakan dua cara

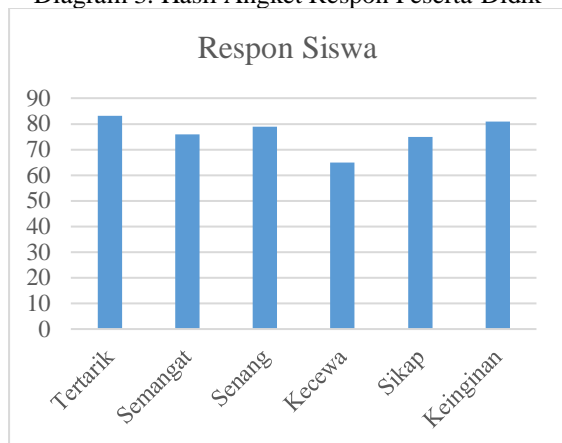
untuk mengetahui hasil pada kelas VI yang berjumlah 60 peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu ‘prada’ untuk meningkatkan keterampilan kerjasama dan komunikasi. Untuk mengetahui uji pertama menggunakan uji t yaitu terdapat t_{hitung} sebesar 22,970 dan t_{tabel} sebesar 1,729 maka t_{hitung} > t_{tabel}. Cara kedua yaitu melihat signifikan apabila tingkat signifikan di bawah 0,05, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan. Hasil dari penghitungan dengan cara ke dua yaitu terdapat signifikan hitung sebesar 0,000 atau sig < 0,05, maka 0,000 < 0,05. Dapat disimpulkan Ha diterima dan Ho ditolak. Jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media kartu ‘prada’ untuk meningkatkan keterampilan kerjasama dan komunikasi pada peserta didik kelas VI Sekolah Dasar.

Tabel 2. Pengamatan Keterampilan Kerjasama



Hasil dari pengamatan keterampilan kerjasama diperoleh prosentase rata-rata sebesar 64,6% yang dikategorikan baik. Dengan demikian dapat disimpulkan jika penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan mediakartu 'prada' pada peserta didik kelas VI di SDN Geluran 1 dapat meningkatkan keterampilan kerjasama peserta didik pada materi tata surya.

Diagram 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik



Pada hasil angket respon peserta didik terhadap pembelajaran kooperatif tipe *teams-games tournament* (TGT) dengan media kartu 'Prada' untuk meningkatkan keterampilan kerjasama dan komunikasi pada pembelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar dengan 6 indikator pada angket yaitu terdapat hasil presentase keseluruhan sebesar 75% maka dapat dikatakan baik.

Pembahasan

a. Aktivitas Pembelajaran

Pembelajaran kooperatif untuk pembelajaran jarak jauh, dalam penelitian ini terbukti jika pembelajaran kooperatif dapat diterapkan untuk pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan bantuan berbagai aplikasi teknologi komunikasi. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu 'prada' menunjukkan jika peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, yang dibuktikan dengan prosentase sebesar 88,5% dengan kategori baik sekali.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT selalu dilakukan dengan media dalam pelaksanaannya. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT karena media juga berfungsi sebagai sarana penumbuhan keterampilan bekerja sama dan berkomunikasi serta digunakan dalam games dan digunakan juga pada fase turnamen. Media yang digunakan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT biasanya berupa kartu pertanyaan dengan konsep kepada pemain dengan keriang, interaktif dan cara yang dinamis. Permainan digunakan dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan pemerolehan

Penelitian ini juga membuktikan teori konstruktivis yang mana, pendidik memberikan tangga bagi peserta didik untuk meningkatkan pengetahuannya,

tetapi peserta didik sendirilah yang harus memanjat tangga tersebut (Slavin, 2012:243). Selama kegiatan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu 'prada', peserta didik dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri dengan bermain kartu 'prada'. Hal ini dikarenakan dalam kartu 'prada' terdapat 4 level pertanyaan yang dapat mereka mainkan dan hafalkan. Disamping konsep-konsep IPA yang dipelajari, penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu 'prada' yang dilakukan dalam pembelajaran jarak jauh, membuat peserta didik meningkatkan juga kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini ditunjukkan dengan 72% peserta didik sudah mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok melalui berbagai aplikasi teknologi informasi dan komunikasi.

Hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam pembelajaran IPA pada materi tata surya dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media kartu 'Prada' yang dilakukan selama 5 pertemuan yang diperoleh hasil sebesar 89%. Hasil tersebut dapat dikategorikan "baik sekali". Oleh karena itu guru harus lebih meningkatkan aktivitasnya terutama dalam memotivasi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, penyajian materi, membentuk kelompok

belajar, menyampaikan hasil diskusi, menyimpulkan materi, evaluasi dalam pembelajaran.

Prinsip-prinsip tersebut berdampak pada keaktifan dari peserta didik ketika melakukan pembelajaran IPA dengan media kartu 'prada'. Tiap-tiap fase pada pembelajaran kooperatif tipe TGT melatih peserta didik untuk melakukan interaksi, meskipun pada masa pandemi seperti ini, dilakukan secara virtual. Tanggung jawab perorangan juga dilatihkan dan diterapkan oleh peserta didik, ketika mulai saat diskusi pembelajaran hingga tanggung jawab atas turnamen yang akan dilakukan.

Ketika fase games, peserta didik tentunya akan berlatih berpartisipasi aktif dan juga berkomunikasi dengan anggota kelompoknya, untuk dapat meraih tujuan bersama yakni kemenangan kelompok saat turnamen. Permainan dengan kartu 'prada' dan LKPD menumbuhkan sebuah ketergantungan positif diantara anggota kelompok. LKPD yang digunakan peserta didik selama proses pembelajaran juga membuat mereka aktif dalam menyusun pengetahuan mereka sendiri. LKPD yang digunakan telah di validasi oleh ahli, sehingga dapat dikatakan jika LKPD yang digunakan selama proses pembelajaran IPA dengan materi tata surya sudah sesuai dengan teori belajar konstruktivis. Arends

(2012:261) menggambarkan penerapan teori belajar konstruktivis yang dilakukan oleh pendidik yaitu pendidik berperan sebagai fasilitator dan pemandu dari peserta didik, sehingga peserta didik mampu menyusun sendiri ide-ide dan pemahamannya.

b. Peningkatan Keterampilan Kerjasama dan Komunikasi

Keterampilan kerjasama dan komunikasi dapat ditingkatkan melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT, Permainan yang dirancang dalam pembelajaran TGT sangat memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini juga terbukti jika keterampilan kerjasama peserta didik dapat meningkat disetiap pembelajaran yang dilakukan. Dan rata-rata kemampuan kerjasama peserta didik sebesar 64,6% dengan kategori baik.

Hal tersebut juga tampak dari keceriaan paserta didik ketika berlatih dengan kartu 'prada' baik ketika bermain bersama temannya, maupun Bersama orang tua atau saudara yang ada disekitarnya. Pada setiap fase pembelajaran kooperatif

tipe TGT, membiasakan peserta didik untuk bekerjasama dengan teman, orang tua, ataupun saudara yang ada disekitarnya. Hasil kerjasama dari peserta didik tampak dalam proses presentasi hasil diskusi yang mereka lakukan, dan ketika mereka bermain *games*, ataupun berlatih kartu 'prada'.

Berdasarkan teori tersebut, media kartu 'prada' dan juga LKPD telah disusun sedemikian rupa sehingga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan kerjasama dalam prose belajarnya. Pada penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu 'prada' ketiga hal tersebut telah dilakukan oleh peserta didik meskipun sesuai dengan kemampuan masing-masing individu. Hal ini tampak dari hasil pengamatan keterampilan kerjasama selama 4 pertemuan. Pada pertemuan pertama prosentase keterampilan kerjasama peserta didik sebesar 61%. Pada pertemuan kedua peserta didik mulai dapat bekerjasama dengan kelompoknya, hal ini terbukti dengan adanya kenaikan prosentase sebesar 2% menjadi 63%. Pada pertemuan ketiga prosentase keterampilan kerjasama peserta didik kembali meningkat hingga mencapai 65,7%, dan pada pembelajaran ke-4 prosentase keterampilan kerjasamanya meningkat, hingga mencapai 68,7%. Sehingga dapat disimpulkan terdapat

peningkatan keterampilan kerjasama sebesar 7,6% antara pembelajaran ke-1 hingga pembelajaran ke-4.

Adanya peningkatan keterampilan kerjasama dari pembelajaran ke-1 hingga ke-4 meunjukkan proses berlatih dari peserta didik untuk belajar melakukan kerjasama. Keterampilan kerjasama merupakan hasil dari sebuah proses pembelajaran kooperatif yang dilakukan, sesuai dengan yang digambarkan oleh Arends (2012: 361) jika hasil dari sebuah pembelajaran kooperatif meliputi : prestasi akademik, toleransi dan menghargai perbedaan, serta kemampuan sosial.

Komunikasi sebagai proses sosial dimana seseorang menggunakan simbol-simbol dan memberikan makna tentang lingkungan sekitarnya. Sosial yakni satu orang atau lebih dan interaksi, baik secara tatap muka maupun dalam jejaring (2019:5). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu 'prada' pada pembelajaran jarak jauh, terbukti dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik kelas VI A di SDN Geluran 1. Hal ini tampak dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan untuk mengukur komunikasi peserta didik secara tulis dan juga pengamatan komunikasi lisan peserta didik. Diperoleh hasil skor pada N Gain sebesar 0,55 dikategorikan sedang dan untuk kategori tafsiran efektivitas N Gain

sebesar 55 dapat dikategorikan cukup efektif.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu 'prada' pada pembelajaran jarak jauh, terbukti dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik kelas VI B di SDN Geluran 1. Hal ini tampak dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan untuk mengukur komunikasi peserta didik secara tulis dan juga pengamatan komunikasi lisan peserta didik. Diperoleh hasil skor pada N Gain sebesar 0,59 dikategorikan sedang dan untuk kategori tafsiran efektivitas N Gain sebesar 59 dapat dikategorikan cukup efektif.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu 'prada' pada pembelajaran jarak jauh, terbukti dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik kelas VI C di SDN Geluran 1. Hal ini tampak dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan untuk mengukur komunikasi peserta didik secara tulis dan juga pengamatan komunikasi lisan peserta didik. Diperoleh hasil skor pada N Gain sebesar 0,65 dikategorikan sedang dan untuk kategori tafsiran efektivitas N Gain sebesar 65 dapat dikategorikan cukup efektif.

Pada hasil keterampilan komunikasi tertulis pada penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu

'prada' pada pembelajaran IPA materi tata surya. Pada tes awal pada peserta didik yaitu menggunakan pretest dan setelah mendapatkan hasil tes maka siswa di beri penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu 'prada' kepada siswa. Setelah penerapan yang dilakukan ke peserta didik, maka peneliti melakukan test akhir yaitu posttest. Untuk mengetahui hasil keterampilan komunikasi siswa yaitu menggunakan uji t-test sampel sejenis kelas VI A yaitu terdapat thitung sebesar 22,970 dan thitung sebesar 1,729 atau thitung > thitung. Hasil dari penghitungan dengan cara ke dua yaitu terdapat signifikan hitung sebesar 0,000 atau sig < 0,05, maka 0,000 < 0,05. Dapat disimpulkan Ha diterima dan Ho ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu 'prada' berpengaruh terhadap keterampilan kerjasama dan komunikasi pada pembelajaran IPA dalam materi tata surya di kelas VI Sekolah Dasar.

Untuk mengetahui hasil keterampilan komunikasi siswa yaitu menggunakan uji t-test sampel sejenis kelas VI B yaitu terdapat thitung sebesar 20,692 dan thitung sebesar 1,729 atau thitung > thitung. Hasil dari penghitungan dengan cara ke dua yaitu terdapat signifikan hitung sebesar 0,000 atau sig < 0,05, maka 0,000 < 0,05. Dapat disimpulkan Ha diterima dan Ho ditolak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu 'prada' berpengaruh terhadap keterampilan kerjasama dan komunikasi pada pembelajaran IPA dalam materi tata surya di kelas VI Sekolah Dasar.

Untuk mengetahui hasil keterampilan komunikasi siswa yaitu menggunakan uji t-test sampel sejenis kelas VI C yaitu terdapat thitung sebesar 22,240 dan thitung sebesar 1,729 atau thitung > thitung. Hasil dari penghitungan dengan cara ke dua yaitu terdapat signifikan hitung sebesar 0,000 atau sig < 0,05, maka 0,000 < 0,05. Dapat disimpulkan Ha diterima dan Ho ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu 'prada' berpengaruh terhadap keterampilan kerjasama dan komunikasi pada pembelajaran IPA dalam materi tata surya di kelas VI Sekolah Dasar.

Sedangkan untuk komunikasi lisan peserta didik, diamati dalam setiap pembelajaran yang dilakukan. Padapenelitian ini pembelajaran dilakukan dalam 4 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama prosentase kemampuan komunikasi peserta didik 60,5% dan meningkat 2,5% pada pertemuan ke-2 menjadi 63%, pada pertemuan ke-3 meningkat lagi menjadi 65,3%, dan pada pertemuan ke-4 keterampilan komunikasi peserta didik menjadi 67,6%. Sehingga ada

kenaikan sebesar 7,1% sejak pertemuan ke-1 hingga ke-4.

Peningkatan keterampilan komunikasi dari pembelajaran ke-1 hingga ke-4 menunjukkan proses berlatih dari peserta didik untuk belajar berkomunikasi. Keterampilan komunikasi juga merupakan hasil dari sebuah proses pembelajaran kooperatif yang dilakukan, sesuai dengan yang digambarkan oleh Arends (2012 : 361) jika hasil dari sebuah pembelajaran kooperatif meliputi: prestasi akademik, toleransi dan menghargai perbedaan, serta kemampuan sosial.

Peningkatan keterampilan komunikasi peserta didik selama melakukan pembelajaran IPA dengan materi tata surya, terjadi ketika peserta didik dituntut untuk berkomunikasi dengan teman dalam kelompoknya untuk dapat menyusun pengetahuannya sendiri melalui LKPD yang diberikan dan untuk mempresentasikan temuan-temuannya. Berdasarkan hasil validasi LKPD dan media kartu 'prada', dapat dikatakan jika kedua hal tersebut, mendukung peningkatan keterampilan komunikasi peserta didik.

c. Respon Peserta Didik

Penggunaan gambar visual sebagai media pembelajaran juga berdampak pada

pembelajaran konsep dan mendukung sebuah pepatah lama "gambar bernilai ribuan kata". (Arends, 2012: 334). Teori tersebut mendasari pembuatan media kartu 'prada', dimana, dibagian belakang terdapat gambar yang menunjukkan tema dari pertanyaan yang ada didalamnya. Media kartu 'prada' yang digunakan dalam penelitian ini, terbukti dapat membantu peserta didik untuk bekerjasama dan memahami materi tata surya. Kerjasama yang dilakukan oleh peserta didik pun tak terbatas pada teman satu kelompok saja, melainkan dapat dilakukan bersama orang tua, maupun orang lain yang ada disekitarnya.

Minat siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe teams-games tournament dengan media kartu 'Prada' dalam meningkatkan keterampilan kerjasama dan komunikasi pada pembelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar terdapat 6 aspek yaitu ketertarikan pada materi, semangat belajar, senang dengan media pembelajaran, kekecewaan dalam berkelompok, sikap, dan keinginan. Pada hasil angket minat siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe teams-games tournament dengan media kartu 'Prada' dalam meningkatkan keterampilan kerjasama dan komunikasi pada pembelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar dengan hasil presentase keseluruhan sebesar 75% maka dapat dikatakan baik.

1. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah pada bab I, maka sebagai akhir penulisan laporan penelitian dapat diambil simpulan sebagai berikut.

- a. Aktivitas pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media kartu 'Prada' untuk meningkatkan keterampilan kerjasama dan komunikasi pada aktivitas guru yang diperoleh hasil 86% dapat dikategorikan "baik sekali dan aktivitas siswa ternyata 88% dengan kategori baik sekali.
- b. Keterampilan kerjasama dan komunikasi dapat ditingkatkan melalui pembelajaran kooperatif tipe *teams-games tournament* dengan media kartu 'Prada'. Hasil dari keterampilan kerjasama sebesar 68,7% dan hasil dari keterampilan komunikasi sebesar 67,6%. Maka penerapan media kartu prada sangat efektif bisa diterapkan pada siswa kelas VI.
- c. Bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe *teams-games tournament* dengan media kartu 'Prada' dalam meningkatkan keterampilan kerjasama dan komunikasi pada pembelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar presentase keseluruhan sebesar 75% maka dapat dikatakan baik. Maka dapat dikatakan minat siswa terhadap

pemberian media kartu Prada sangat antusias atau tertarik untuk pembelajaran.

REFRENSI

- Ahmadi, Abu.(2007). *Sosiologi Pendidikan*. Rineka Cipta : Jakarta
- Apriono,D. (2011). *Meningkatkan keterampilan kerjasama siswa dalam belajar melalui pembelajaran kolaboratif*. E-Journal Unirow, 9(2), hlm 161-168
- Arends, I Richard. (2012). *Learning to Teach*. 9th ed.Mc Graw Hill
- Child, S. (2016). *Collaboration in the 21st century: Implications for assessment*. A Cambridge Assessment Publication, 22, 17–22.
- Fraenkel, J.R., Wallen, N.E., & Hyun H. 2011. *How to Design and Evaluate Research in Education 8th Edition*. San Fransisco: Mc Graw Hill.
- Hake, R. 1999. *Analyzing Change/ Gain Score*. Indiana: Indiana University.
- Jacobs, G. M., & Ivone, F. M. (2020). *Infusing Cooperative Learning in Distance Education A perspective on student-student and student-teacher interaction*. *Jacobs & Ivone 1 The Electronic Journal for English as a Second Language*, 1(1), 1–15.

- Maksum, Ali. 2018. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mendikbud. (2013). *Permendikbud No 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*. 2011.
- Slavin, R. E. (2012). *Cooperative learning : student teams*. In What research says to the teacher.
- Zain, Azwan, & Djamarah, Bahri, S. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta