

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) BERBANTUAN MEDIA DIGITAL STORYTELLING UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA
PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Sofi Kamilatus Sa'diah¹, Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd², Jennyta Caturiasari, M.Pd³.
PGSD UPI Kampus Purwakarta
¹sofikamilatussadiyah@upi.edu, ²neneng_sri_wulan@upi.edu, ³jenytags@upi.edu

ABSTRACT

Listening skills are the most basic skills in language ability. This research was carried out with the aim of: 1) knowing the activities of teachers and students in implementing the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative model assisted by digital storytelling media; 2) students' story listening skills after implementing the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative model assisted by digital storytelling media. The research method used is Classroom Action Research (PTK). The research results show that the application of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative model assisted by digital storytelling media can improve learning activities and learning outcomes. This can be shown based on the results of observations in cycle I, namely teacher activity 85% and student activity 75%, and in cycle II namely teacher activity 100% and student activity 100%. Meanwhile, story listening skills using the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative model assisted by digital storytelling media in cycle I was 60% and cycle II increased to 91%. Thus, the researchers concluded that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative model assisted by digital storytelling media was effective and could be applied as an effort to improve the listening skills of elementary school students.

Keywords: *Digital Storytelling Media, Listening to Stories, Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Model.*

ABSTRAK

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan paling dasar dalam kemampuan berbahasa. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk: 1) mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling*; 2) keterampilan menyimak cerita siswa setelah penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling*. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar. Hal ini dapat ditunjukkan berdasarkan hasil observasi pada siklus I yaitu aktivitas guru 85% dan aktivitas siswa 75%, dan pada siklus II yaitu aktivitas guru 100% dan aktivitas siswa 100%. Sedangkan keterampilan menyimak cerita dengan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling* pada siklus I sebesar 60% dan siklus II meningkat menjadi 91%. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling* efektif dan dapat

diterapkan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Media *Digital Storytelling*, Menyimak Cerita, Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

A. Pendahuluan

Bahasa digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi. Bahasa mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan baik. Menurut Anjelina & Tarmini (2022) keterampilan berbahasa penting untuk diajarkan kepada siswa sekolah dasar.

Salah satu bentuk komunikasi yaitu dengan terampilnya keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan (2015) siswa perlu mengembangkan empat keterampilan bahasa. Salah satu keterampilan yang perlu dikuasai dan dimiliki oleh siswa adalah keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak perlu ditekankan dalam setiap mata pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia. Menurut Afifah (2021) menuturkan bahwa keterampilan menyimak berperan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena keterampilan menyimak tidak terlepas dari aktivitas yang dilakukan oleh siswa, dengan mempunyai keterampilan menyimak

siswa dapat mengembangkan fokus terhadap apa yang hadapi dalam kehidupan sehari-hari terutama di lingkungan sekolah. Keterampilan menyimak adalah salah satu faktor yang sangat penting bagi keberhasilan siswa dalam belajar secara efektif (Tarigan, 2015).

Namun pada kenyataannya keterampilan menyimak siswa cukup rendah. Terdapat 5 siswa yang memenuhi standar nilai ketuntasan minimal yaitu sebesar 70. Nilai tertinggi diperoleh 1 siswa yang mendapatkan nilai 100. Melihat dari hasil tes 5 siswa yang memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal hanya 22%, sedangkan, 78% siswa masih belum mencapai standar ketuntasan minimal.

Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menyimak siswa masih rendah. Hal yang menyebabkan rendahnya keterampilan menyimak siswa yaitu karena pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, penggunaan model dan media pembelajaran dalam proses

pembelajaran dasarnya sangat diperlukan.. model pembelajaran perlu untuk guru pahami agar pelaksanaan pembelajaran dapat terlaksanakan secara efektif dan efisien. Menurut Taniredja (2015) pembelajaran kooperatif berarti satu struktur tugas yang dilakukan secara bersama dalam kebersamaan di antara seluruh anggota kelompok. Solihatin (2007) menjelaskan bahwa model kooperatif ialah kegiatan yang dimana perilaku atau sikap dalam bekerja atau saling membantu sesama anggota kelompok. Sedangkan (Slavin, 2016) menjelaskan model kooperatif ialah salah satu pembelajaran yang dimana siswa belajar dan bekerja sama dengan teman kelompoknya yang terdiri dari 4 hingga 6 siswa.

Menurut Sari (2013) terdapat satu model yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran, model pembelajaran tersebut sangat efektif dan inovatif untuk memecahkan permasalahan di atas yaitu dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Yahya (2017) Penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa salah satunya adalah keterampilan menyimak siswa.

Diperlukan juga media pembelajaran yang menarik dan memusatkan perhatian serta fokus siswa saat pembelajaran. Menurut Sitepu (2022) media pembelajaran merupakan sebuah media informasi yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat komunikasi untuk penyampaian pesan kepada siswa saat pembelajaran

Maka dari itu peneliti memilih menggunakan media pembelajaran *digital storytelling* dalam melengkapi proses pembelajaran. Menurut Zamrudyyun, (2020) menggunakan media *digital storytelling* memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, terutama dalam keterampilan menyimak. *Digital storytelling* merupakan aktivitas bercerita, baik dalam bentuk cerita legenda, dongeng maupun cerita lainnya, yang disampaikan dalam bentuk gambar bergerak berupa video pendek yang berdurasi pendek. Berikut media yang digunakan

Dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media bercerita berbasis media *digital storytelling* diharapkan dapat menstimulus keterampilan menyimak cerita siswa dan meningkatkan

keterampilan menyimak cerita siswa dalam pembelajaran cerita fiksi.

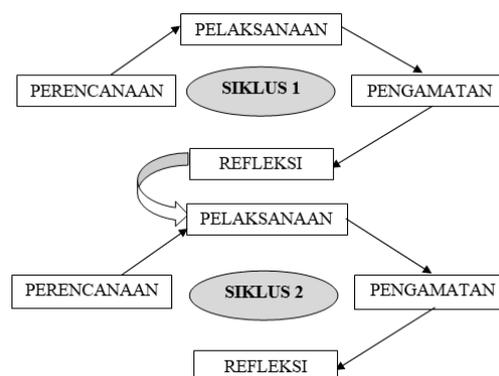
Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut digunakannya model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling* dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui keterampilan menyimak siswa setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling*.

Penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi atau pengetahuan bagi pembaca mengenai penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *digital storytelling*. Dan mampu memberikan wawasan mengenai model dan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran sangat penting untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2021) menyebutkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu cara untuk melakukan

pendekatan kepada siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc. Taggart. Berikut alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc.



Gambar 1 Model Kemmis Dan Mc

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil tes penelitian. Nilai rata-rata hasil keterampilan menyimak cerita yang didapatkan oleh siswa pada siklus I mendapatkan nilai sebesar 60% dengan persentase ketuntasan klasikan hasil tes menyimak cerita sebesar 50%. Berdasarkan pada hasil tes yang didapatkan diketahui bahwa pada indikator tingkat ingatan yaitu memiliki persentase paling tinggi yaitu sebesar 76%, tingkat pemahaman memiliki persentase sebesar 50%, tingkat penerapan memiliki persentase sebesar 59% dan tingkat

analisis memiliki persentase sebesar 75%. Dapat disimpulkan bahwa indikator yang memiliki nilai tertinggi yaitu tingkat ingatan dengan persentase 76%, sedangkan tingkat pemahaman memiliki nilai terendah dengan persentase 50%.



Gambar 2 Hasil Tes Siklus I

Oleh karena itu, untuk mendapatkan nilai yang lebih baik lagi. Di perlukan penelitian tindakan kelas selanjutnya dengan melakukan beberapa perbaikan untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita. Berbaikan yang harus dilakukan pada siklus II yaitu guru harus lebih optimal dalam melaksanakan pembelajaran menjadi lebih baik dan menarik dan guru harus memberikan dorongan motivasi untuk menumbuhkan rasa semangat dan percaya diri siswa.

Setelah dilaksanakannya penelitian siklus II dengan

memperbaiki kegiatan pembelajrn menjadi lebih baik. Dapat diketahui bahwa ketuntasan siswa dalam menyimak cerita fiksi siklus II terdapat peningkatan. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil persentase ketuntasan yakni mencapai 91%. Sebanyak 20 siswa sudah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Terdapat 2 siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan persentase 9%.

Berdasarkan nilai point-point indikator keterampilan menyimak cerita pada siklus II. Jumlah skor maksimal pada setiap indikator yaitu 88. Pada indikator tingkat ingatan mendapatkan jumlah skor yaitu 84, rata-rata 3,81 dengan persentase 95%. Tingkat pemahaman mendapatkan jumlah 75, rata-rata 3,4 dengan persentase 85%. Kemudian tingkat penerapan mendapatkan jumlah skor 76, rata-rata 3,45 dengan persentase 86% dan tingkat analisis mendapatkan jumlah skor 82, rata-rata 3,72 dengan persentase 93%. Berdasarkan nilai tersebut, rata-rata yang didapatkan yaitu 90%. Berikut ini grafik dari peningkatan hasil tes keterampilan menyimak cerita berdasarkan setiap indikator pada siklus II, yaitu sebagai berikut:



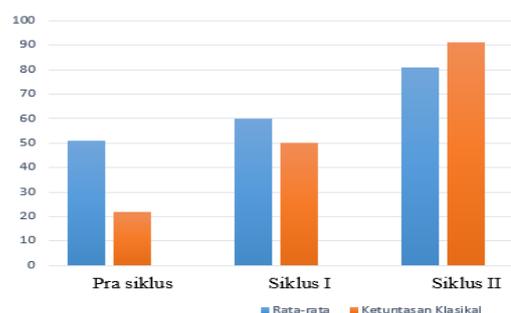
Gambar 2 Diagram Hasil Tes Siklus II

Peningkatan tersebut sejalan yang dijelaskan oleh Musdalifah (2023) menyatakan bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pencapaian prestasi akademik siswa. Kemudian menurut Sari (2022) dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa pada proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik menjadi lebih baik lagi.

Dengan penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi. Hal tersebut sejalan dengan Ramli (2012) bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai alat peraga untuk memudahkan siswa dalam

memahami materi.. kemudian Syafryadin (2019) menjelaskan bahwa media *digital storytelling* dapat membantu guru dalam menyampaikan cerita fiksi serta unsur-unsur intrinsiknya yang sesuai dengan materi yang disampaikan kemudian Hamidah (2013) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *storytelling* juga dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa sehingga siswa dapat fokus dan tetap menyimak materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Untuk lebih jelasnya, berikut grafik mengenai hasil tes yang diperoleh mulai dari pra siklus sampai dengan siklus II.



Gambar 2 Rekapitulasi hasil tes keterampilan menyimak siswa

Berdasarkan data tersebut, sebelum diterapkannya model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling*, hanya 22% siswa yang mencapai ketuntasan klasikan. Namun setelah diterapkannya model kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) berbantuan media *digital storytelling* terdapat peningkatan pada siklus I yaitu ketuntasan klasikal mencapai 50%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan yang baik yaitu 91% siswa telah mencapai ketuntasan klasikal.

Melihat hasil yang meningkat pada setiap siklusnya, maka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas IV dinyatakan selesai di siklus II karena telah berhasil. Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan. Terdapat peningkatan hasil keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas IV SDN Suntenjaya setelah diterapkannya model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling*. Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 orang siswa dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 11 orang siswa. Pada siklus I rata-rata yang didapatkan yaitu sebesar 60% dengan

ketuntasan klasikal sebesar 50% termasuk pada kategori "Baik". Kemudian pada siklus II terdapat peningkatan hasil belajar, yang dimana pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 orang siswa dan siswa yang tidak tuntas yaitu sebanyak 2 orang siswa dengan memperoleh rata-rata sebesar 81% dengan ketuntasan klasikal 91%, termasuk kedalam kategori "Sangat baik".

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran, yaitu diantaranya guru dapat menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling* sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa. Siswa diharapkan dapat lebih menyimak materi yang disampaikan guru dan fokus serta turut aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sehingga keterampilan menyimak siswa dapat terus meningkat dan prestasi akademik masing-masing siswa lebih meningkat.

Peneliti selanjutnya, diharapkan untuk mengkaji lebih luas mengenai hal yang berkaitan dengan penelitian ini. Kemudian untuk fokus terhadap

indikator dengan persentase yang rendah. Agar mendapatkan hasil persentase yang sama dengan indikator yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327-7333.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran..* Pustaka pelajar
- Hamidah, S. (2013). Penerapan Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar: Penelitian Tindakan Kelas akan Dilaksanakan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN Bukanagara (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Isjoni, H. (2014). Cooperative Learning, Efektifitas Pembelajaran Kelompok.
- Nurgiyantoro, B. (2001). Penilaian dalam pengajaran bahasa dan sastra.
- Sari, S. P. (2013). Peningkatan Keterampilan Menyimak Berita Menggunakan Metode Teams Games Tournaments (TGT) pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Kutoarjo. *Surya bahtera*, 1(09).
- Shoimin, Aris. (2017). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media. 203-208.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248.
- Slavin, E. Robert. 2016. Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media
- Soelistyarini, T. D. (2011). Cerita Anak dan Pembentukan Karakter. *Lokakarya Pembentukan Karakter Bangsa Melalui Sastra Anak*, 22.

- Solihatin, E. (2007). Cooperative Learning analisis model pembelajaran IPS. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan sikap siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48(1-3).
- Sukma, H. H., & Saifudin, M. F. *Teori dan Praktik*. Yogyakarta : K-media, 5.
- Syafryadin, H., & Salniwati, A. R. A. P. (2019). Digital storytelling implementation for enhancing students' speaking ability in various text genres. *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)*, 8(4), 3147-3151.
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2015). Model-model pembelajaran inovatif dan efektif.
- Tarigan, H. G. (2013). Menulis. Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2015). Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung. Angkasa.
- Zamruddyn, H. (2020). The use of digital storytelling to improve students' listening comprehension. *Jurnal Pendidikan Edutama*
- Yahya, A. (2017). Peningkatan Kemampuan Menyimak Berita Komprehensif dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Curup Tengah. *Wacana: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 15(2), 115-126.