

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEAM GEMES TOURNAMENT BERBANTU MEDIA VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SEKOLAH DASAR**

Bagus Ginanjar Utomo¹, Atik Yuliyani², Sri Wardani³, Nuni Widiarti⁴,
Tri Joko Raharjo⁵, Harianingsih⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Dasar Pasca Sarjana, Universitas Negeri Semarang

¹bagusginanjarutomo@students.unnes.ac.id,² pmalu646@students.unnes.ac.id,

³menuksriwardani@mail.unnes.ac.id,⁴nuni_kimia@mail.unnes.ac.id

⁵trijokoraharjo@mail.unnes.ac.id,⁶harianingsih@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This research aims to conduct a literature review regarding the use of video media with the Team Games Tournament (TGT) learning model in science learning and also determine the identification and use of the Team Games Tournament learning model in science learning. The method used in the research is the Systematic Literature Review (SLR) method. The results of the analysis of several articles show that the Team Games Tournament Learning Model assisted by learning videos in science learning has a significant positive influence on improving student learning outcomes, understanding concepts, student responses and student activities become more effective. Keywords: Team Gemes Tournament, Science, Learning Results.

Keywords: *learning results, science, team gemes tournament*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literature mengenai penggunaan media video dengan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran IPA dan juga mengetahui identifikasi serta penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pembelajaran IPA. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode *Systematic Literature Review (SLR)*. Hasil analisis dari beberapa artikel menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan video pembelajaran pada pembelajaran IPA memberikan pengaruh positif secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, pemahaman konsep, respon siswa serta aktivitas siswa menjadi lebih efektif.

Kata Kunci: hasil belajar, IPA, team gemes tournament

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar yang paling vital bagi manusia pada proses kehidupannya. Tanpa adanya pendidikan seseorang tidak akan mendapatkan suatu pengetahuan (Nasihatun, 2019). Pengetahuan bisa diperoleh dari proses pendidikan dengan melalui kegiatan pembelajaran baik secara akademis maupun non akademik. Pada proses kegiatan belajar yang dilakukan ada beberapa komponen pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh guru diantaranya adanya tujuan, model, metode, bahan ajar/materi, alat bantu/media dan tentunya evaluasi pembelajaran. Setiap komponen-komponen pembelajaran yang tersebutkan di atas tentunya saling berkaitan dan akan berdampak satu dengan lainnya selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. (Desih, Taufik, and Setiawan 2023)

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu interaksi yang terjadi secara edukatif antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa, serta antara siswa dengan lingkungan sekitar. Interaksi yang dirasa bernilai edukatif ini memiliki tujuan yang telah di rumuskan sebelum pembelajaran

dilakukan (Ferry, 2019). Temuan pada saat kegiatan observasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sekolah, khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam.

Penggunaan media inovasi diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dengan *significant*. Dimana peserta didik yang berhasil dalam belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Namunn, tujuan tersebut seringkali tidak tercapai karena disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang tidak tepat dan terkesan monoton bahkan membosankan.(Sarah, Maeliza Ayu, Novitasari, and Makki 2024). Sedangkan Hasil belajar adalah berbagai modifikasi yang terjadi di seluruh kegiatan belajar siswa dan mencakup konsekuensi kognitif, emosional, atau psikomotorik.(Sarah Salsabila, Nugraha, and Heris Mahendra 2023)

Pembelajaran yang ditunjang dengan fasilitas yang baik serta memadai, yaitu terdapatnya LCD proyektor yang digunakan sebagai

sarana media pembelajaran yang efektif dan inovatif, salah satunya dengan penerapan media video animasi dapat dilaksanakan didalam proses kegiatan belajar mengajar. Namun didalam proses penerapan video animasi diperlukan kreativitas dalam membuat rancangan dan model tampilan media yang tentunya berisi materi yang akan di sampaikan pada saat pembelajaran tentunya agar proses pembelajaran menjadi menarik dan mudah dipahami. (Ferry *et al.*, 2019)

Beberapa manfaat dari sebuah media pembelajaran yang pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan sistematis dan tentunya bisa membantu dalam penyajian materi agar lebih menarik serta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yang kedua, dapat meningkatkan minat belajar serta memotivasi siswa agar semangat sehingga siswa dapat berpikir kritis dan menganalisis suatu materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik serta situasi belajar mengajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan

mudah. Media pembelajaran merupakan bagian yang penting didalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bisa dijadikan salah satu sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperluas pemahaman dan menambah keilmuan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa.

Penggunaan suatu media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk semangat belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa tentu dapat menjadikan rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran benar-benar dibutuhkan pada lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat dipergunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru tentunya dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan agar tercapainya tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah (Nurrita

2018). Penerapan media video animasi dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi organ-organ pencernaan. Selain media pembelajaran model pembelajaran juga berpengaruh terhadap minat belajar siswa, dan semangat belajar siswa. Dengan model pembelajaran yang baik, minat dan semangat belajar siswa akan meningkat, sehingga hasil belajar juga akan meningkat. Salah satu model pembelajaran yang bisa dipadukan dengan media video animasi adalah model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). (Soleha, Mulyono, and Lokaria 2022)

Penerapan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* di dalam disiplin ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan model pembelajaran dengan cara membuat tim belajar yang terdiri dari empat sampai enam orang, dibentuk secara heterogen untuk saling menguasai materi dengan baik) atau suatu pendekatan yang belum sepenuhnya dieksplorasikan dalam literatur yang sudah ada. Penelitian ini didasari rendahnya nilai KKM pada nilai IPA yang menunjukkan hasil belajar siswa yang masih belum memuaskan. Hal ini memberikan

sumbangsih yang sangat berharga terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam mata pelajaran IPA.

Penelitian ini dilakukan tanpa adanya unsur subjektivitas dengan menekankan bahwa penelitian ini penting dilakukan dalam rangka meningkatkan suatu pemahaman tentang penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode TGT dalam konteks belajar mengajar, serta memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPA (Abriyanto, Megawati, and Retnowati 2022).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat dijadikan rujukan dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang berbentuk game atau permainan memungkinkan terjadinya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat siswa lebih senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan bisa menarik siswa untuk lebih aktif. Hal ini juga di ungkapkan (Shoimin, 2013) yang mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini tidak hanya membuat siswa berkemampuan akademis tinggi yang

lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga dapat ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya. (Nurhayati, Egok, and Aswarliansyah 2022). Kegiatan belajar mengajar dengan permainan yang dirancang pada pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar rileks disamping dapat menumbuh kembangkan tanggung jawab, kejujuran, kolaborasi, persaingan yang sehat dan keterlibatan seluruh peserta didik didalam proses belajar mengajar.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penulisan paper review ini adalah metode *Systematic Literatur Review* (SLR). SLR yaitu cara meriview naratif atau sistematis dengan menganalisis dan mengidentifikasi beberapa hasil-hasil penelitian yang sudah dipublikasikan terlebih dahulu baik secara nasional, evaluasi dan analisa terhadap hasil karya pada sebuah penelitian yang sudah ada yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan

bantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. (Adiputra and Heryadi 2021)

Triandini *et al.*, (2019) menyebutkan jika metode *systematic literature review* seorang peneliti akan melakukan review dengan mengklasifikasi beberapa jurnal secara runtut sesuai dengan langkah – langkah yang sudah ditetapkan. Pada penelitian ini terdapat beberapa tahapan penelitian, yaitu 1) perumusan pertanyaan penelitian 2) pencarian literatur jurnal 3) penetapan kriteria, 4) tahap pemilihan literatur, 5) penyajian data, 6) pengolahan data dan penarikan sebuah kesimpulan. (Farida, Sal Sabila, and Setiawaty 2022)

Tahapan pertama yaitu perumusan pertanyaan mengenai apakah penggunaan media video dapat diterapkan menggunakan model *Team Game Tournament?*, bagaimana pengaruh model pembelajaran TGT pada hasil belajar siswa?. Tahap kedua pencarian literatur jurnal dilakukan pada database google scholar dengan kata kunci “Model TGT” dengan menerapkan batasan tahun publish 2014 sampai 2024. Ketiga penetapan beberapa kriteria yang akan

digunakan dalam proses pencarian suatu jurnal ilmiah adalah pembelajaran yang terkait dengan model pembelajaran TGT. Keempat, jurnal yang diperoleh diseleksi dari 40 jurnal terkait diseleksi menjadi 15 jurnal agar sesuai dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar. Kelima jurnal-jurnal yang didapatkan akan dikelompokkan sesuai dengan tema yang dibahas. Langkah yang keenam adalah mengolah, mereview serta mengkaji jurnal-jurnal yang difokuskan pada hasil penelitian. Di Bagian akhir penelitian, selanjutnya penelitian ini membandingkan hasil temuan di beberapa jurnal dan menarik sebuah kesimpulan. (Farida et al. 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari data penelitian yang sudah didapatkan, di rangkum serta dianalisis kemudian disajikan dalam kajian literatur ini yang didokumentasi terkait dengan penggunaan model pembelajaran TGT

Penelitian dari Adiputra & Heryadi, 2021. Judul penelitian Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata

Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. Hasil Penelitiannya Hasil belajar siswa dilihat dari peningkatan mencapai 60% siswa yang tuntas memenuhi KKM secara keseluruhan yang berdasarkan persentase yang menunjukkan adanya peningkatan hasil, terlihat dalam skor pretes menunjukkan data dari 23% ketuntasan klasikal menjadi 81%.

Penelitian dari Ferry *et al.*, 2019. Judul penelitian Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3d) . Hasil Penelitian Berdasarkan hasil rata-rata nilai post-test pada siklus pertama adalah 74,94 dengan persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (kkm) sebesar 55,5% . Serta berdasarkan hasil pada siklus kedua memperoleh rata-rata nilai dari post-test adalah 81,5 dengan persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (kkm) sebesar 88,8%.

Penelitian dari Soleha *et al.*, 2022. Judul penelitian Penerapan Model Team Games Tournament Berbantu Media Tiga Dimensi Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sd Negeri 1 Sungai . Hasil Penelitian Data yang terkumpul kemudian dianalisis

menggunakan uji-z. Berdasarkan hasil analisis memperoleh data yang dianalisis menggunakan uji-z, memperlihatkan ketuntasan dari nilai rata-rata pada pre-test sebesar 38,53 signifikan tuntas menjadi 81,36 pada pos-test. Hasil ini menunjukkan hipotesis yang dilakukan dalam dapat diterima kebenarannya sehingga dapat disimpulkan Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media Tiga Dimensi dapat meningkatkan Hasil Belajar.

Penelitian dari Febriani *et al.*, 2022. Judul penelitian Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Materi Tekanan Zat Cair. Hasil Penelitian yang dilaksanakan mendapatkan hasil motivasi belajar dapat meningkat dari motivasi awal sebesar 74,22% mengalami peningkatan motivasi akhirnya sebesar 85,72%. Respons siswa terhadap pembelajaran pada materi tekanan zat cair menggunakan media video animasi memperoleh respons positif sebesar 96,5%. Dari hasil yang di peroleh menunjukkan bahwa penerapan media video animasi pada materi tekanan zat cair dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

Penelitian dari Allung & Ohan, 2023 . Judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Hasil Penelitian Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas guru dan siswa maupun hasil belajar siswa antara siklus I dan hasil Siklus II meningkat . Kesimpulan penelitian ini yaitu aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa terjadi peningkatan.

Penelitian dari Astuti & Kristin, 2017 . Judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa. Hasil Penelitian Pada penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada Keaktifan dan hasil belajar siswa. Dari nilai keaktifan siswa pra siklus 28,20%, siklus I 58,97% dan siklus II menjadi 71,79%. Pada hasil belajar ranah kognitif pra siklus 61,54%, pada siklus I menjadi 82,05% dan pada siklus II menjadi 92,31%. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran teams games tournament dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa.

Penelitian dari Mulyani *et al.*, 2018. Judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah. Hasil Penelitian Hasil yang didapatkan pra siklus tingkat kemampuan kognitif siswa tergolong rendah hanya memperoleh persentase 48,57%. Pada siklus 1 meningkat menjadi sedang dengan persentase 73,08%. Pada siklus II tergolong tinggi dengan mengalami peningkatan sebesar persentase 86,32%. Dari analisis perolehan nilai dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran teams games tournament (TGT) dapat meningkatkan kognitif siswa

Penelitian dari Aini *et al.*, 2023 dengan Judul penelitian Penggunaan Teams Game Tournament Berbantu Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Explanation Text . Hasil Penelitian 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 di kelas.

Penelitian dari Nurseta *et al.*, 2020 . Judul penelitian Penerapan Media Video Kebencanaan Dengan Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. Hasil Penelitian Berdasarkan hasil uji t-test dapat dibuktikan dengan rata-rata setelah dilakukan posttest sebesar 71 dan ketuntasan belajar kalsikal sebesar 77%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video kebencanaan dengan model pembelajaran teams games tournament (tgt) dapat diterapkan pada tema 5 kelas v sdn mranggen 1 kabupaten magelang.

Penelitian dari Nisak & Setiyawati, 2022. Judul penelitian Pengaruh Media Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar IPA Di Kelas V Sdi Hasan Munadi. Hasil Penelitian Dari data kemudian dianalisis menggunakan uji-t. Hasil uji t yang diperoleh yaitu nilai posttest thitung > ttabel yaitu $50,2 > 1,71$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Sehingga kesimpulan yang didapatkan pada

penelitian didapatkan h1 diterima sehingga dapat diketahui bahwa ada pengaruh media berbasis video terhadap hasil belajar IPA di Kelas V SDI Hasan Munadi.

Penelitian dari Yunita & Wijayanti, 2017. Judul penelitian Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. Hasil Penelitian Melihat dari hasil belajar IPA dan keaktifan siswa yang di analisis, dapat diketahui bahwa untuk kelompok yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran diperoleh rata-rata hasil belajar IPA (20,78) dan keaktifan siswa (60,09). Sedangkan untuk kelompok yang diajar tanpa menggunakan media video pembelajaran diperoleh rerata hasil belajar IPA (14,78) dan keaktifan siswa (49,16). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA. Penelitian dari N. Aini *et al.*, 2021. Judul penelitian Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sdn 20 Pagi Jakarta Timur. Hasil Penelitian Pengaruh positif dan lebih tinggi terhadap hasil belajar untuk siswa

yang menggunakan media video animasi dibandingkan dengan media powerpoint dan dapat juga disimpulkan bahwa hasil belajar untuk siswa yang diberikan media pembelajaran melalui media video animasi mencapai peningkatan

Penelitian dari Budi Utama *et al.*, 2021. Judul penelitian Tingkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Dengan Media Video Animasi Pembelajaran . Hasil Penelitian Hasil analisis uji validitas yang dilaksanakan diketahui bahwa video animasi pembelajaran ipa untuk meningkatkan hasil belajar ipa sd kelas v yang dikembangkan memperoleh hasil validitas rata-rata sebesar 4,56 dengan kualifikasi “sangat tinggi” sehingga penelitian ini menghasilkan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas V yang sudah teruji validitasnya layak.

Penelitian dari Aliyyah *et al.*, 2021. Judul penelitian Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. Hasil Penelitian Hasil penelitian yang telah dilakukan Melalui penggunaan media video pembelajaran, maka diperoleh pada siklus pertama menyatakan bahwa 24 (75%) orang siswa mencapai kkm,

sedangkan pada siklus kedua memperoleh data sebanyak 28 (87.5%) mencapai kkm. Dengan melihat hasil maka dapat di bandingkan bahwa terjadi peningkatan 43.38% dari hasil pra siklus ke siklus pertama, dan 12,5% dari siklus pertama pada siklus kedua. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan 46.88% dari pra siklus ke siklus kedua, maka penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPA

Penelitian dari Utomo *et al.*, 2021. Judul penelitian Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Melalui Video Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. Hasil Penelitian Hasil penelitian pra siklus di peroleh siswa yang mencapai KKM (≥ 75) sebanyak 2 siswa atau persentase ketuntasan sebanyak 20%, siklus I sebanyak 5 siswa atau 50%, pada siklus II sebanyak 9 siswa atau 90%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media Video Pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar muatan pelajaran IPA. Dari hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa model

pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan hasil pembelajaran pada mata Pelajaran IPA terbukti dari hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT. Dan juga video animasi pembelajaran dirasa mampu meningkatkan motivasi dan katertarikan anak terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan video animasi pembelajaran pada model pembelajaran kooperatif TGT dirasa mampu untuk meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran IPA di sekolah dasar.

1. Video animasi pembelajaran

Video merupakan salah satu media efektif dalam membantu proses pembelajaran. Video dapat menambah dimensi baru terhadap pembelajaran untuk anak karena video dapat menyuguhkan gambar bergerak dan suara kepada siswa. Agnew dan Kellerman (dalam Munir 2012:348) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan

gambar-gambar yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Sedangkan Reiber (dalam Munir:2012) menjelaskan bahwa animasi berasal dari Bahasa latin yaitu "anima" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi berasal dari kata animation yang berasal dari kata to anime di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Mayer dan Moreno (dalam Utami:2011) menjelaskan bahwa animasi memiliki tiga fitur utama yaitu :

- a. Gambar, animasi merupakan sebuah penggambaran
- b. Gerakan adalah animasi yang menggambarkan sebuah pergerakan
- c. Simulasi, animasi terdiri atas objek-objek yang dibuat dengan gambar atau metode simulasi lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media yang menggabungkan audio visual yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami Pelajaran yang sifatnya sulit.

2. Model Pembelajaran Koopeatif Tipe TGT

Pembelajaran kooperatif merupakan Teknik belajar dengan beberapa siswa sebagai anggota kecil dengan Tingkat kemampuan yang berbeda. Fauziah dan Anugraheni (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran dengan cara membuat tim belajar yang terdiri dari empat sampai enam orang, dibentuk secara heterogen untuk saling menguasai materi dengan baik, kemudian dilakukan permainan turnamen atau pertandingan antar tim untuk memperoleh poin tambahan yang nantinya akan dijadikan skor tim mereka. Tahap terakhir yaitu memberikan sebuah penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tertinggi. Menurut (Widiani, Lasmawan, and Suarni 2020) model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan video animasi memiliki beberapa keunggulan (1) melalui media pembelajaran tersebut, akan memengaruhi terhadap pemahaman materi yang akan dibelajarkan (2) model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan video animasi dapat

menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan, sehingga membuat suasana belajar lebih menarik di kelas, serta dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kolaborasi dengan siswa yang lain dan tentunya dapat menambahkan rasa percaya diri didalam memecahkan masalah yang di berikan kepada siswa.

Menurut temuan Slavin dalam Meila Noor Syafria, I. A., Pratiwi & Kuryanto, (2020) TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Dari temuan Slavin ini, dapat diketahui bahwa melalui pembelajaran TGT sikap sosial toleran dapat dikembangkan pada peserta didik. Selain itu menurut Adiputra & Heryadi, 2021 Peserta didik menjadi semangat dalam belajar, antusias siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan adanya games dan turnamen, sehingga antusias siswa untuk memenangkan games dan turnamen menjadikan siswa semangat dalam belajar. Pengetahuan diperoleh tidak hanya dari guru, pemahaman siswa tidak

hanya diperoleh dari guru tetapi dari teman anggota kelompok ketika siswa akan mengikuti games dan turnamen karena setiap kelompok harus bersaing memahami materi pelajaran satu sama lain agar kelompok mereka dapat menjawab soal-soal dalam games dan pertandingan.

Penghargaan yang diberikan mendorong semangat siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi, dikarenakan adanya reward atau penghargaan siswa akan bersemangat untuk memperoleh nilai yang setinggi-tingginya agar kelompok mereka memenangkan games dan pertandingan. Selain kelebihan ada pula juga kekurangan dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) yaitu: Ruang kelas menjadi ramai, hal ini disebabkan karena adanya games dan pertandingan antar kelompok yang. Menurut Slavin (2005: 14) melalui TGT teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain,

tetapi sewaktu sedang bermain game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Dari langkah TGT ini, tanggung jawab individual dapat terlatih. Menurut Van Wyk dalam Maulidina, dkk (2018) pembelajaran TGT dapat mempengaruhi prestasi belajar dan sikap siswa.

Berdasarkan hasil penelitian Maulidina (2018, 145) siswa yang belajar dengan pembelajaran TGT dapat belajar menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, serta berusaha memberikan kontribusi prestasi yang baik dalam kelompoknya. Pendapat dari Slavin dan Komalasari sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chandra & Pramudyanti, (2016), yang mendapatkan hasil berupa peningkatan keterampilan sosial siswa setelah dibelajarkan dengan pembelajaran TGT meningkat dengan karakteristik TGT belajar secara berkelompok, bermain, dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk berinteraksi dengan yang lainnya dengan mengembangkan sikap kerja sama, sportif, dan tanggung jawab.

Model kooperatif tipe TGT ini perlu dilestarikan agar menjadi budaya bagi guru dalam melaksanakan model pembelajaran bervariasi, karena mengandung unsur permainan turnamen yang menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran yang dilakukan melalui aktifitas bermain sebagai salah satu ciri khas pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna (Rani 2022).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil *review* terhadap 15 artikel diperoleh simpulan bahwa penggunaan media video pada model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa mengandung unsur permainan yang diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dengan demikian, media video animasi dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abriyanto, Heru, Megawati Megawati, and Kiki Retnowati. 2022. "Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media* 3(1):15–27. doi: 10.52690/jitim.v3i1.704.
- Adiputra, Dede Kurnia, and Yadi Heryadi. 2021. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Holistika* 5(2):104. doi: 10.24853/holistika.5.2.104-111.
- Aini, Nur, Rizki Zuliani, and Candra Puspita Rini. 2021. "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 20 Pagi Jakarta Timur." *NUSANTARA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3(3):417–26.
- Busyaeri, Akhmad, Tamsik Udin, and A. Zaenudin. 2016. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 3(1):116–37. doi: 10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584.
- Chandra, and Marleani Pramudyanti. 2016. "Peningkatan Keterampilan Sosial Menggunakan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran IPA." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* 27:5.
- Desih, M. Taufik, and Sigit Setiawan. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Software Lectora Inspire Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning." *EDUKASI: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan* 15(02):197–212.
- Farida, Zahrotul, Maila Sal Sabila, and Rani Setiawaty. 2022. "Systematic Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Team Games Tournament." *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMMAT* 1(1):158–68.
- Ferry, Dharma, Jepriadi, and Dairabi Kamil. 2019. "Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D)." *Pedagogi Hayati* 3(2):1–11. doi: 10.31629/ph.v3i2.1641.
- Meila Noor Syafria, I. A., Pratiwi, Ika Ari, and M. Syafruddin Kuryanto. 2020. "Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu,." *Jurnal Basicedu* 5(5):3(2), 524–32.
- Mulyani, Rini, Nana Djumhana, and Tatang Syaripudin. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3(2):38–45.
- Nisak, Cicik Choirun, and Enik Setiyawati. 2022. "JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan The Effect Of Video-Based Media On Results Of Learning IPA In Class

- V Hasan Munadi Elementary School Pengaruh Media Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar IPA Di Kelas V SDI Hasan Munadi.” 3(1):39–42.
- Nurhayati, Asep Sukenda Egok, and Aswarliansyah. 2022. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(5):3.
- Nurrita, Teni. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3(1):171. doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- Rani, Diah Evita. 2022. “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika.” *Jurnal Basicedu* 6(4):6068–77. doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3146.
- Sarah, Maeliza Ayu, Setiani Novitasari, and Muhammad Makki. 2024. “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDN 3 MIDANG Maeliza.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Universitas Pasundan* 09(01):294–302.
- Sarah Salsabila, Siti, Fajar Nugraha, and Hatma Heris Mahendra. 2023. “Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Sdn 3 Tugu.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(1):4521–32. doi: 10.23969/jp.v8i1.7975.
- Servitri, Margaretha Ordo. 2022. “Penerapan Video Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SDN Balongsari I/500 Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1):943–54. doi: 10.31004/jptam.v6i1.3009.
- Sihombing, Chintani. 2022. “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V.” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2(02):289–94. doi: 10.47709/educendikia.v2i02.1644.
- Soleha, Ni Ayu, Dodik Mulyono, and Eka Lokaria. 2022. “Penerapan Model Team Games Tournament Berbantu Media Tiga Dimensi Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd Negd Negeri 1 Sungai Pinang.” *LJSE: Linggau Journal Science Education* 2(3):60–64. doi: 10.55526/ljse.v2i3.356.
- Widiani, A. A. O. V., W. Lasmawan, and K. Suarni. 2020. “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar PKn Siswa.” *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 4(1):13–22.
- Yunita, Dwi, and Astuti Wijayanti. 2017. “Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa.” *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan*

- Humaniora* 3(2):153–60. doi: 10.30738/sosio.v3i2.1614.
- Zakiyatu Maulidina, Nuriman, Fajar Surya Utama. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN Tegalgede 01 Jember." *JPSD* 25(1):141–47.
- Abriyanto, Heru, Megawati Megawati, and Kiki Retnowati. 2022. "Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media* 3(1):15–27. doi: 10.52690/jitim.v3i1.704.
- Adiputra, Dede Kurnia, and Yadi Heryadi. 2021. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Holistika* 5(2):104. doi: 10.24853/holistika.5.2.104-111.
- Aini, Nur, Rizki Zuliani, and Candra Puspita Rini. 2021. "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 20 Pagi Jakarta Timur." *NUSANTARA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3(3):417–26.
- Busyaeri, Akhmad, Tamsik Udin, and A. Zaenudin. 2016. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 3(1):116–37. doi: 10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584.
- Chandra, and Marleani Pramudyanti. 2016. "Peningkatan Keterampilan Sosial Menggunakan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran IPA." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* 27:5.
- Desih, M. Taufik, and Sigit Setiawan. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Software Lectora Inspire Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning." *EDUKASI: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan* 15(02):197–212.
- Farida, Zahrotul, Maila Sal Sabila, and Rani Setiawaty. 2022. "Systematic Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Team Games Tournament." *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMMAT* 1(1):158–68.
- Ferry, Dharma, Jepriadi, and Dairabi Kamil. 2019. "Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D)." *Pedagogi Hayati* 3(2):1–11. doi: 10.31629/ph.v3i2.1641.
- Meila Noor Syafria, I. A., Pratiwi, Ika Ari, and M. Syafruddin Kuryanto. 2020. "Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu,." *Jurnal Basicedu* 5(5):3(2), 524–32.
- Mulyani, Rini, Nana Djumhana, and Tatang Syaripudin. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Untuk

- Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3(2):38–45.
- Nisak, Cicik Choirun, and Enik Setiyawati. 2022. “JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan The Effect Of Video-Based Media On Results Of Learning IPA In Class V Hasan Munadi Elementary School Pengaruh Media Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar IPA Di Kelas V SDI Hasan Munadi.” 3(1):39–42.
- Nurhayati, Asep Sukenda Egok, and Aswarliansyah. 2022. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(5):3.
- Nurrita, Teni. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3(1):171. doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- Rani, Diah Evita. 2022. “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika.” *Jurnal Basicedu* 6(4):6068–77. doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3146.
- Sarah, Maeliza Ayu, Setiani Novitasari, and Muhammad Makki. 2024. “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDN 3 MIDANG Maeliza.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Universitas Pasundan* 09(01):294–302.
- Sarah Salsabila, Siti, Fajar Nugraha, and Hatma Heris Mahendra. 2023. “Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Sdn 3 Tugu.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(1):4521–32. doi: 10.23969/jp.v8i1.7975.
- Servitri, Margaretha Ordo. 2022. “Penerapan Video Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SDN Balongsari I/500 Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1):943–54. doi: 10.31004/jptam.v6i1.3009.
- Sihombing, Chintani. 2022. “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V.” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2(02):289–94. doi: 10.47709/educendikia.v2i02.1644.
- Soleha, Ni Ayu, Dodik Mulyono, and Eka Lokaria. 2022. “Penerapan Model Team Games Tournament Berbantu Media Tiga Dimensi Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd Negd Negeri 1 Sungai Pinang.” *LJSE: Linggau Journal Science Education* 2(3):60–64. doi: 10.55526/ljse.v2i3.356.
- Widiani, A. A. O. V., W. Lasmawan, and K. Suarni. 2020. “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar PKn

Siswa.” *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 4(1):13–22.

Yunita, Dwi, and Astuti Wijayanti. 2017. “Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa.” *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora* 3(2):153–60. doi: 10.30738/sosio.v3i2.1614.

Zakiyatu Maulidina, Nuriman, Fajar Surya Utama. 2018. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN Tegalgede 01 Jember.” *JPSD* 25(1):141–47.

1.