

PENERAPAN MEDIA VIDEO KEBENCANAAN DENGAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

RATRIADI ARI NURSETA, MEI FITA ASRI UNTARI, IKHA LISTYARINI
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Semarang
arinurseta99@gmail.com

First received: 22 Mei 2020

Final proof received: 19 Agustus 2020

Abstrak

Sektor pendidikan merupakan salah satu strategi yang efektif untuk mengurangi risiko terjadinya bencana alam dengan cara menyisipkan materi kebencanaan dalam materi pelajaran, terutama di daerah yang sering terdampak terjadinya bencana alam. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, penggunaan media pembelajaran tentang mitigasi bencana di SDN Mranggen 1 Kabupaten Magelang masih belum memadai yang menjadikan informasi tentang materi kebencanaan belum dapat disampaikan dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dapat diterapkan atau tidak media video kebencanaan dengan model Teams Games Tournament (TGT) pada peserta didik kelas V SDN Mranggen 1 Kabupaten Magelang. Penelitian ini menggunakan desain One Group Pretest Posttest Desain. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Mranggen 1 Kabupaten Magelang yang berjumlah 26 peserta didik. Analisis data yang dilakukan menggunakan uji t-test. Berdasarkan hasil uji t-test didapat nilai thitung sebesar 7,518893181, sedangkan nilai ttabel dengan taraf signifikan 5% dan db 25 didapatkan nilai ttabel sebesar 2,506. Dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,518893181 > 2,506$) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini 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.

Kata Kunci: Penerapan, Video Kebencanaan, Teams Games Tournament

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-undang no 24 tahun 2007 bencana alam adalah rangkaian peristiwa yang mengganggu dan mengancam kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan baik oleh faktor alam dan/atau faktor nonalam maupun faktor

manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis. Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki gunung api aktif terbanyak di dunia.

Salah satu gunung api teraktif di Indonesia adalah Gunung Merapi. Gunung Merapi adalah gunung berapi di bagian tengah Pulau Jawa yang memiliki ketinggian puncak 2.968 m dpl. Secara administratif, Gunung Merapi terbagi menjadi empat kabupaten salah satunya di sisi barat masuk dalam wilayah Kabupaten Magelang. Salah satu Kecamatan di Kabupaten Magelang yang sering terdampak adalah Kecamatan Srumbung, karena lokasinya berada di leang Gunung Merapi.

Terjadinya bencana alam gunung berapi dapat menimbulkan beberapa dampak seperti sosial, ekonomi, fisik, dan lingkungan. Oleh karena itu perlu adanya penanganan pasca bencana dan pencegahan untuk mempersiapkan diri sebelum terjadinya bencana alam. Kesadaran masyarakat perlu ditingkatkan untuk mengurangi dampak terjadinya bencana alam. Perlu strategi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tersebut.

Saat terjadi bencana alam gunung meletus mengakibatkan pembelajaran yang ada di sekolah menjadi terganggu dan mengakibatkan tertinggalnya materi pelajaran. Media tentang mitigasi bencana juga belum ada jadi masih menggunakan metode ceramah dengan menyesuaikan materi yang ada di buku.

Sektor pendidikan merupakan salah satu strategi yang efektif untuk mengurangi risiko terjadinya bencana alam dengan cara menyisipkan materi kebencanaan dalam materi pelajaran, terutama di daerah yang sering terdampak terjadinya bencana alam. Salah satu pendidikan kebencanaan yang dapat di terapkan di sekolah dasar adalah mitigasi bencana.

Salah satu faktor yang dapat menarik perhatian siswa adalah penggunaan media. Menurut Suryani dan Agung (2012) dalam Suryani, N., Setiawan A., & Putria A. (2018:04) mengatakan bahwa media pem-

belajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).

Seiring berkembangnya teknologi, perkembangan media menjadi sangat beragam, salah satunya adalah media video. Video termasuk jenis media pembelajaran audio-visual. Artinya audio dapat didengar menggunakan indra pendengaran (telinga) dan visual dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan (mata). Dengan pembuatan video yang menarik, siswa akan lebih bersemangat dalam menerima informasi yang disampaikan dan lebih mudah dalam menerima materi yang ada.

Selain menggunakan media, seorang guru harus pintar dalam menyampaikan dan mengelola pembelajaran dengan baik. Dalam jurnal Maulidina, Z. Nuriman., & Hutama, F. S., dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantu media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa* menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menambah referensi model pembelajaran yang berfariatif sehingga dapat membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran, seperti misalnya rendahnya minat belajar siswa, menurunnya aktivitas belajar siswa, serta rendahnya hasil belajar siswa.

Menurut Purwati (dalam Ningrum D., Prihandono, T., & Subiki, 2015:249) berpendapat bahwa model pembelajaran TGT dikembangkan oleh Robert Slavin dengan membagi peserta didik dalam kelompok kecil, teknik belajar ini menggabungkan kelompok belajar dengan kompetensi tim dan akan merangsang keaktifan peserta didik sebab dituntut berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas akademik.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan

model pembelajaran yang diawali dengan kegiatan belajar siswa dengan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru di depan kelas. *Team* berarti siswa dikondisikan secara berkelompok secara acak maupun sudah ditentukan sebelumnya. *Games* berarti melakukan permainan di dalam kelas pada saat pembelajaran. Lalu *tournament* berarti kompetisi akademik yang dilakukan oleh siswa. Kemudian yang terakhir adalah pemberian *reward* terhadap *team* (kelompok) siswa yang memenangkan kompetisi akademik yang dilakukan (rekognisi) yang dapat berupa penambahan nilai lebih, hadiah, makanan, dll yang dapat membuat siswa terpacu untuk belajar dan berkoordinasi dengan teman dalam kelompoknya.

Dengan paparan uraian diatas peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Video Kebencanaan dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada Peserta Didik Kelas V SD Mranggen 1 Kabupaten Magelang.

METODE

Penelitian ini dilakukan pada salah SD Negeri di Kabupaten Magelang. Kelas yang dijadikan penelitian yaitu kelas V dengan jumlah 26 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode ini disebut metode kuantitatif karena datapenelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan stratishtik (Sugiyono, 2015:13). Dalam penelitian ini peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan One – Group Pretest-Posttest Design. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut

$$O_1 \times X \times O_1$$

Keterangan :

O_1 : Nilai pretest

O_2 : Nilai posttest

X : Media Pembelajaran Video Kebencanaan dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada Peserta Didik

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes dan non tes. Teknik tes di pergunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Jenis tes dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda yang diberikan pada saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Sedangkan teknik non tes meliputi wawancara, observasi dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, sehingga dapat mengetahui kegiatan siswa saat proses pembelajaran dan cara guru mengajar. Dokumentasi dilakukan sebagai bukti kongkrit yang diperoleh saat melakukan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengujian hipotesis terlihat bahwa media Video Kebencanaan dapat diterapkan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar tema 5 pada peserta didik kelas V SDN Mranggen 01 Kabupaten Magelang. Pernyataan tersebut beralasan, karena Video Kebencanaan dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan hasil yang lebih tinggi dibanding dengan pembelajaran secara konvensional atau ceramah. Dengan nilai hasil rata-rata nilai *pretest* 56,15 dan nilai *posttest* sebesar

71,34.

Data hasil penelitian yang sudah diperoleh kemudian dilakukan uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji *Lilliefors*. Dengan $N=26$ dan taraf signifikan 5% maka diperoleh nilai $L_{tabel} = 0,175$. Hasil uji normalitas pada uji pretest didapatkan nilai $L_0 = 0,078$. Maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, karena pada uji normalitas menggunakan uji *Lilliefors* diperoleh nilai $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,078 < 0,175$. Kemudian dilakukan uji normalitas pada nilai hasil uji posttest. Dengan $N=26$ dan taraf signifikan 5% diperoleh nilai $L_{tabel} = 0,175$ dan diketahui nilai $L_0 = 0,078$. Maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal karena pada uji normalitas menggunakan uji *Lilliefors* diperoleh nilai $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,078 < 0,175$.

Setelah dilakukan uji normalitas pada uji pretest dan posttest kemudian dilakukan uji hipotesis data. Pada uji hipotesis dapat diketahui bahwa rata-rata pretest sebesar 56,15 sedangkan rata-rata posttest sebesar 71,34. Kriteria pengujian H_a diterima apabila $thitung > ttabel$ dengan $db = n-1$ dengan taraf signifikan 5% dan untuk $thitung < ttabel$ maka H_0 ditolak. Dengan jumlah siswa (N) sebanyak 26 jadi $db = N-1 = 26-1 = 25$ dapat diperoleh $thitung = 7,518893181$ dengan taraf signifikan sebe-

besar 5% maka didapatkan nilai $ttabel$ sebesar 2,506. Jadi dapat diketahui bahwa $thitung > ttabel$ atau $7,518893181 > 2,506$ sehingga H_a diterima dan 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.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan, penelitian menggunakan media video kebencanaan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Media Pembelajaran video kebencanaan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dikatakan mencapai ketuntasan pada tema 5 Ekosistem peserta didik kelas V SDN Mranggen 1 Kabupaten Magelang apabila rata-rata nilai peserta didik minimal 70% diatas Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 65.

Rumus ketuntasan belajar individu dapat dijabarkan sebagai berikut:

Ketuntasan individu =

$$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor minimal}} \times 100\%$$

Hasil data ketuntasan individu dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Ketuntasan Belajar Individu

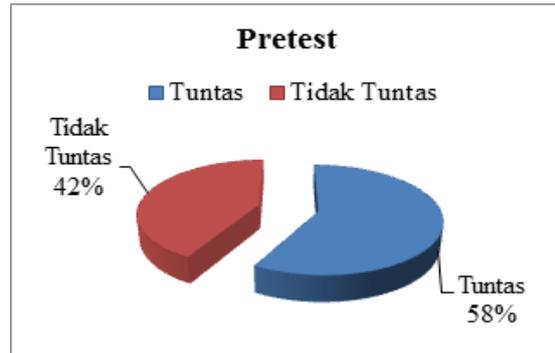
Jenis Tes	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas
<i>Pretest</i>	85	25	56	11 (42%)	15 (58%)
<i>Posttest</i>	95	45	71	20 (77%)	6 (23%)

Data yang diperoleh setelah dilakukan *pretest* terdapat 11 peserta didik yang tidak tuntas dengan nilai < 65 dan sebanyak 15 peserta didik yang tuntas dengan nilai ≥ 65 . Pada data yang diperoleh setelah dilakukan *posttest* sebanyak 6 peserta didik yang tidak tuntas atau memiliki nilai < 65, dan sebanyak 20 peserta didik yang tuntas atau memiliki nilai ≥ 65 .

Setelah dilakukan perhitungan ketuntasan belajar individu kemudian dilakukan perhitungan ketuntasan belajar klasikal. Rumus ketuntasan klasikal dapat dijabarkan sebagai berikut:

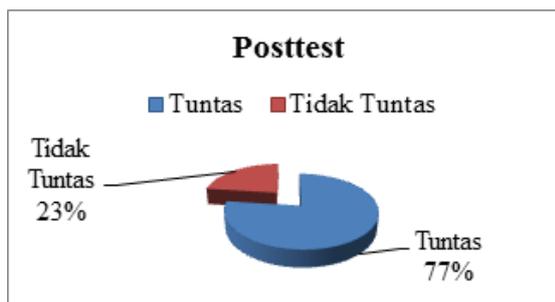
$$\text{Ketuntasan kelas} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Setelah dilakukan perhitungan dapat diketahui data hasil *pretest* mencapai ketuntasan sebesar 42% sedangkan data hasil *posttest* yang mencapai ketuntasan minimal sebesar 77%. Dapat dikatakan tuntas apabila suatu kelas terdapat $\geq 70\%$ peserta didik yang tuntas belajar. Jadi dapat diketahui bahwa hasil *pretest* belum dapat dikatakan tuntas secara klasikal karena hanya sebesar 42% jumlah siswa yang tuntas yang berarti kurang dari 70% syarat ketuntasan belajar klasikal. Sedangkan pada *posttest* sudah tuntas secara klasikal karena jumlah siswa yang tuntas secara klasikal sebanyak 77% yang berarti sudah melebihi ketuntasan minimal secara klasikal. Ketuntasan belajar klasikal hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 1. Ketuntasan Belajar Klasikal Hasil *Pretest*

Berdasarkan diagram ketuntasan belajar klasikal hasil *pretest* diatas hanya 58% peserta didik yang tuntas dan 42% yang tidak tuntas. Jadi kesimpulannya hasil *pretest* dapat dikatakan tidak tuntas secara klasikal karena berada dibawah 70% ketuntasan secara klasikal.



Gambar 2. Ketuntasan Belajar Klasikal Hasil *Posttest*

Berdasarkan diagram hasil ketuntasan hasil belajar *posttest* diatas dapat diketahui bahwa sebanyak 23% jumlah siswa yang tidak tuntas dan sebanyak 77% jumlah siswa yang tuntas. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* dapat dikatakan tuntas secara klasikal karena sudah melebihi

hi ketuntasan minimal sebesar 70% jumlah siswa yang tuntas belajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian penelitian diatas, penelitian menggunakan media video kebencanaan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar tema 5 pada peserta didik SDN Mranggen 1 Kabupaten Magelang. Pembelajaran dengan media video kebencanaan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) menjadikan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media video kebencanaan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang mencapai KKM 65 sebanyak 20 peserta didik yang tuntas dengan presentase 77%, sedangkan sebanyak 6 peserta didik yang belum tuntas dengan presentase 23%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran pada kelas V SDN Mranggen 1 Kabupaten Mageelang yaitu : (1) Sekolah diharapkan mampu untuk menyediakan fasilitas yang lebih memadai untuk pembelajaran menggunakan media video dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) seperti LCD, speaker dan properti lainnya yang mendukung pembelajaran. (2) Guru hendaknya membuat pembelajaran yang efektif dan inovatif salah satunya menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). (3) Media vi-

deo dapat digunakan sebagai salah satu referensi media yang dapat membantu guru dalam mempermudah menyampaikan materi pembelajaran. (4) Siswa harus mampu memahami langkah-langkah pelaksanaan *Teams Games Tournament* (TGT) yang dijelaskan oleh guru dan dapat berperan aktif dalam pembelajaran supaya pembelajaran dapat berjalan dengan baik. (5) Peneliti selanjutnya diharapkan mampu untuk mempelajari kekurangan yang ada dalam penelitian ini sehingga dapat menemukan solusi yang dapat diterapkan pada penelitian yang akan dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Maulidina, Z. Nuriman., & Hutama, F. S. (2018). "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Teka Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN Tegalgede 01 Jember". *Jurnal JPSPD*, 4(2), 141-147.
- Ningrum, D., Prihandono, T., & Subiki, S. (2015). "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) dengan Teknik Firing Line disertai Media Kartu dalam Pembelajaran IPA (Fisika) di SMP". *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(3), 248 - 254.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Re&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan A., & Putria A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia No. 24 Tahun 2007 Pasal 1 ayat 1 & 2 tentang Penanggulangan Bencana