

Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Berbasis Literasi di Sekolah Dasar

Vina Gayu Buana ⁽¹⁾

¹ Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Email: ¹ vinagayu@gmail.com,

DOI: https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i2.44

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbasis literasi untuk siswa kelas III. Model pembelajaran ini akan dikembangkan secara lebih operasional sehingga mudah diimplementasikan di sekolah dasar. Produk yang dikembangkan yaitu perangkat pembelajaran dengan sintaks model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berbasis literasi. Model pembelajaran yang dikembangkan merupakan modifikasi model pembelajaran TGT yang diinternalisasikan dengan literasi. Berdasarkan hasil ujicoba baik dari hasil validasi, dan hasil uji coba lapangan diperoleh hasil bahwa penilaian validasi diperoleh 90,91%, penilaian uji coba skala kecil diperoleh nilai 82,5% dan penilaian uji coba lapangan diperoleh hasil 92,5%. Berdasarkan konversi penilaian tersebut menunjukkan bahwa produk model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis literasi sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Hal ini dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Kata kunci: literasi, model pembelajaran, *teams games tournaments*.

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar merupakan pondasi bagi kemajuan suatu bangsa. Peran pendidikan di sekolah dasar yaitu memberikan bekal kemampuan dasar pada siswa agar mampu mengembangkan kehidupannya dan mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan pada jenjang selanjutnya. Anak di sekolah dasar diberikan pengetahuan-pengetahuan dasar melalui beberapa mata pelajaran berdasarkan dengan tingkat usia anak. Salah satu mata pelajaran yang menjadi dasar adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berfokus pada kemampuan literasi (baca-tulis).

Literasi pada umumnya dimaknai sebagai kemampuan menggunakan bahasa untuk membaca, menulis, mendengar dan bertutur. Wagner (1987), Freire dan Maceo (1987), Nammudu (1989) dan Unsworth (1993) menyatakan bahwa konsep literasi mempunyai arti yang luas yaitu penguasaan suatu tahap ilmu yang berdasarkan keterpaduan antara keterampilan mendengar, berbicara, membaca, menulis, berhitung dan berpikir. Menurut UNESCO (2008) literasi adalah kemampuan mengenal, memahami, meramal, mencipta, berkomunikasi, menghitung, dan menggunakan bahan cetak dan penerangan dengan berbagai konteks. Literasi melibatkan satu kontinum pembelajaran yang memungkinkan seorang individu mencapai tujuannya, membangun pengetahuannya dan potensinya serta turut serta dalam pembinaan masyarakat.

Kemajuan kemampuan membaca/literasi tingkat sekolah dasar di Indonesia pada umumnya masih rendah. Hal ini diperkuat data dari kajian tentang kemampuan literasi pelajar Indonesia pernah dipublikasikan oleh PISA (Programme for International Student Assessment, 2015) yang menyimpulkan rendahnya kemampuan literasi pelajar Indonesia yang berumur 15 tahun. Menurut PISA (2015), prestasi literasi pelajar Indonesia menduduki peringkat ke-66 dari 72 negara yang dijadikan sampel penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan baca-tulis pelajar Indonesia jauh tertinggal jika dibandingkan dengan negara lain, misal dengan negara

tetangga Thailand yang menduduki peringkat ke-59. Faktor yang menyebabkan minat baca rendah yaitu belum ada kebiasaan membaca yang ditanamkan sejak dini.

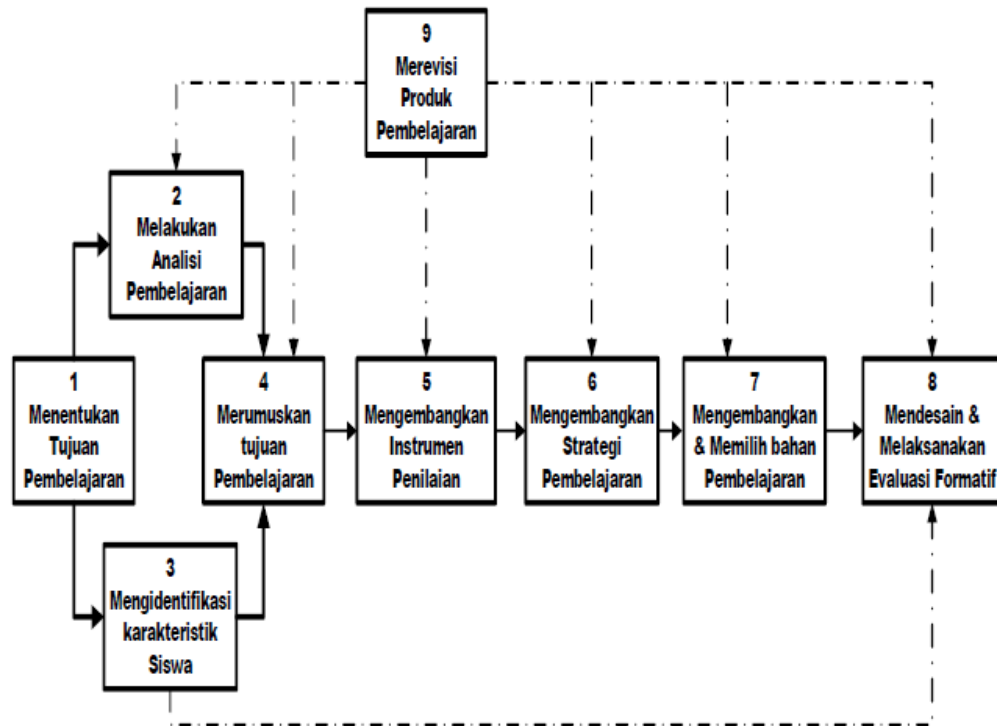
Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 2 Arjosari diperoleh hasil bahwa kemampuan membaca siswa kelas 3 masih rendah, guru belum menerapkan pembelajaran siswa yang mendorong untuk berpikir kritis, menyampaikan pendapat, dan membiasakan membaca. Kegiatan literasi di kelas masih terbatas pada kegiatan yang bersifat teoritik, belum pada tingkatan internalisasi dan dalam bentuk yang dilakukan sehari-hari.

Adanya permasalahan rendahnya kemampuan literasi tersebut, khususnya murid-murid sekolah dasar di SD Negeri 2 Arjosari. Dalam pembelajaran perlu digerakkan literasi. Dengan demikian perlu teorobosan desain pembelajaran dengan kegiatan yang menarik dan bermakna. Model pembelajaran yang didesain yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berbasis literasi. Pengembangan model pembelajaran dalam hal ini yaitu model pembelajaran TGT yang dimodifikasi dan didesain dengan internalisasi literasi dalam pembelajarannya. Peneliti memilih *Teams Games Tournaments* karena model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang di dalamnya terdapat kegiatan permainan. Permainan jika diterapkan dalam pembelajaran dapat merangsang minat siswa dalam aktivitas kelas, sehingga siswa menjadi termotivasi dan memiliki minat untuk belajar.

Model pembelajaran yang didesain akan dikembangkan secara lebih operasional sehingga mudah untuk diimplementasikan di sekolah dasar. Model pembelajaran yang dikembangkan ini berkontribusi menghasilkan desain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan yang dapat menumbuhkan literasi siswa.

METODE

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu model Dick & Carey. Tahapan model penelitian dan pengembangan Dick & Carey (1983) ada 10 langkah. Akan tetapi dalam penelitian dan pengembangan ini beberapa tahapan Dick & Carey disusun dengan modifikasi dan disesuaikan kebutuhan penelitian tanpa mengurangi substansi prosedur pengembangan produk. Berikut langkah model penelitian dan Dick Carey yang dilaksanakan (1) mengidentifikasi kebutuhan untuk menentukan tujuan umum pembelajaran (*Identify Instructional Goals*); (2) melakukan analisis pembelajaran (*Conduct Instructional Analysis*); (3) mengidentifikasi karakteristik peserta didik (*analyze Learner and Contents*); (4) merumuskan tujuan pembelajaran (*Write Performance Objectives*); (5) mengembangkan instrument penelitian (*Develop Assessment Instrument*); (6) mengembangkan strategi pembelajaran (*Develop Instructional Strategi*); (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran (*Develop & Select Instructional Material*); (8) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif (*Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction*); (9) merevisi produk pembelajaran (*Revise Instruction*). Adapun langkah-langkah tersebut diilustrasikan melalui gambar dibawah ini.



Gambar 1 Langkah Desain Pembelajaran Model Dick & Carey (Zulkipli 2016).

HASIL

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli terhadap produk model pembelajaran TGT berbasis literasi diperoleh hasil perhitungan persentase sebesar 90,91%. Kemudian dikonversikan dengan table konversi menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis literasi dalam kualifikasi sangat valid/layak sehingga secara umum tidak perlu revisi. Peneliti memerhatikan beberapa saran yang telah diberikan oleh ahli pembelajaran untuk penyempurnaan model TGT berbasis literasi yang telah dikembangkan. Beberapa saran ahli pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 data Hasil Revisi Uji Coba Ahli Pembelajaran Terhadap Model Pembelajaran

No.	Deskriptor yang direvisi	Masukan	Revisi
1	Model pembelajaran yang dikembangkan mendorong siswa untuk melakukan kegiatan fisik	Siswa cenderung duduk dan di dalam kelas sehingga belum mendorong siswa untuk melakukan kegiatan fisik. Oleh sebab itu, disarankan model TGT bisa dikombinasikan dengan wawancara kepada warga sekolah yang memiliki pekerjaan (contoh: guru, penjual makanan di kantin, atau tim kebersihan).	Sudah direvisi

2	Model Pembelajaran menyajikan materi yang diajarkan mulai dari konkret ke abstrak	Kegiatan pembelajaran TGT dalam konteks ini masih belum menyajikan materi yang bersifat konkret, penyajian materi masih bersifat pictorial. Oleh sebab itu disarankan sebelum siswa mendalami materi melalui membaca bacaan yang telah disediakan, siswa dapat memelajari secara konkret terlebih dahulu. Contohnya: pengenalan pecahan menggunakan jelly/benda yang dapat dibagi-bagi	Sudah direvisi
3	Model pembelajaran yang dikembangkan memanfaatkan benda-benda yang konkret yang ada di sekitar siswa		Sudah direvisi

Produk model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbasis literasi selanjutnya diujicobakan kepada siswa kelas III Sekolah Dasar di SD Negeri Arjosari 2. Prosedur pada uji coba ini yaitu peneliti bekerjasama dengan guru kelas, peneliti sebagai observer selama pembelajaran. Setelah pembelajaran selesai, guru dan siswa mengisi angket kepraktisan dan keefektifan dengan cara memberikan penilaian, komentar, dan saran. Berdasarkan pengolahan data uji coba kelompok kecil diperoleh hasil 82,5%. Hasil persentase analisis data tersebut dibandingkan dengan kriteria yang telah ditentukan dan diperoleh bahwa model pembelajaran TGT berbasis literasi termasuk pada kriteria praktis dan efektif, sehingga layak untuk digunakan. Peneliti memerhatikan beberapa saran yang telah diberikan oleh subjek uji coba untuk penyempurnaan model TGT berbasis literasi yang telah dikembangkan. Beberapa saran ahli pembelajaran dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini

Tabel 2 data Hasil Revisi dari Subjek Uji Coba Terhadap Model Pembelajaran

No.	Deskriptor yang direvisi	Masukan	Revisi
1	Kemudahan dalam memahami setiap langkah dalam penerapan model	Langkah-langkah model pembelajaran dituliskan secara rinci dan detail	Sudah revisi
2	Kesesuaian waktu yang disediakan dengan proses pembelajaran secara keseluruhan yang dilaksanakan	Alokasi waktu ditambah agar pembelajaran dapat maksimal	Sudah revisi

Kemudian setelah diperoleh hasil ujicoba kelompok kecil, kemudian Produk model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbasis literasi selanjutnya diujicobakan pada uji coba lapangan II. Berdasarkan pengolahan data uji coba lapangan II diperoleh hasil 92,5%. Hasil persentase analisis data tersebut dibandingkan dengan

kriteria yang telah ditentukan dan diperoleh bahwa model pembelajaran TGT berbasis literasi termasuk pada kriteria sangat praktis dan sangat efektif, sehingga layak untuk digunakan. Peneliti memerhatikan beberapa saran yang telah diberikan oleh subjek uji coba untuk penyempurnaan model TGT berbasis literasi yang telah dikembangkan. Beberapa saran ahli pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 data Hasil Revisi dari Subjek Uji Coba Terhadap Model Pembelajaran

No.	Deskriptor yang direvisi	Masukan	Revisi
1	Secara keseluruhan	Model pembelajaran yang dikembangkan sudah baik	Sudah revisi

Meskipun secara keseluruhan produk yang dikembangkan termasuk pada kriteria valid, praktis, dan efektif dan layak digunakan. Namun ada beberapa aspek yang perlu direvisi. Revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari ahli pembelajaran dan uji coba lapangan.

PEMBAHASAN

Produk yang telah dikembangkan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis literasi untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Produk yang dihasilkan sudah divalidasi oleh ahli pembelajaran dan telah diujicobakan pada uji coba lapangan I dan uji coba lapangan II. Produk yang telah dikembangkan didesain khusus sesuai analisis kebutuhan empirik yang ada di lapangan.

Dalam mendesain model pembelajaran, peneliti memerhatikan beberapa komponen-komponen dalam pembelajaran. Komponen-komponen yang dimaksud meliputi siswa, isi pembelajaran, tujuan, pengalaman belajar, model pembelajaran, sumber dan media, serta penilaian.

Siswa merupakan bagian dari tolak ukur keberhasilan Pendidikan. Hal ini dikarenakan didasarkan atas tujuan Pendidikan Nasional pada undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Isi pembelajaran/materi merupakan kerangka mulai dari bentuk paling sederhana sampai bentuk kompleks sebagai suatu aktivitas dalam pembelajaran. Materi yang disajikan pada tingkatan aplikatif, konkrit, dan bermakna bagi siswa dengan menggunakan gambar, dialog, dan lain-lain. Sehubungan dengan hal itu Kemp (1980) menyatakan bahwa proses dan hasil belajar siswa dapat meningkat jika isi materi ajar diorganisasi menjadi urutan-urutan yang bermakna. Piaget juga menyatakan bahwa siswa usia anak sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, dimana siswa dalam tahap berpikir secara konkrit belum mampu memahami materi abstrak (Sagala, 2013). Oleh karena itu dalam penyajian materi disajikan secara aplikatif, konkrit, dan bermakna.

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapainya tujuan tersebut. ada tiga domain dalam pembelajaran menurut Bloom & Karthwoll dalam Sanjaya (2008), antara lain Kognitif, afektif, dan Psikomotor. Dalam perumusan tujuan pembelajaran Amiruddin (2016)

menyatakan bahwa rumusan tujuan pembelajaran mencakup *ABCD* yaitu A bermakna *Audience*, B bermakna *Behaviour*, C bermakna *Condition*, dan D bermakna *Degree*.

Pengalaman belajar merupakan sejumlah aktivitas siswa yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan kompetensi baru sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Sanjaya (2008) menyatakan bahwa ada beberapa pertimbangan dalam menentukan pengalaman belajar, antara lain: pengalaman belajar sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai, sesuai dengan jenis bahan atau materi siswa, ketersediaan sumber belajar, dan pengalaman belajar harus sesuai dengan karakteristik siswa.

Model pembelajaran menurut Akbar (2013) merupakan pola dalam merancang pembelajaran/ dapat didefinisikan sebagai langkah pembelajaran dan perangkatnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran meskipun kurikulum berorientasi konstruktivistik masih ada begitu banyak guru yang cara mengajarnya masih cenderung konvensional. Model pembelajaran TGT berbasis literasi memungkinkan siswa melakukan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

Model pembelajaran yang dikembangkan merupakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diinternalisasikan dengan kegiatan literasi. Dimana model pembelajaran ini menerapkan pembelajaran yang aktif, yaitu siswa terlibat langsung dalam pembelajaran dan mendorong siswa dalam berpikir secara kritis dan mampu menyampaikan pendapat tanpa memiliki rasa ragu.

Sumber dan media merupakan dua istilah yang tidak dapat dipisahkan. Keduanya menunjuk pada suatu objek serupa. Menurut USAID dalam Akbar (2013) jika kedua objek difungsikan ia disebut media sedangkan bendanya sendiri disebut sumber belajar. Hal ini didukung dengan pendapat oleh Sanjaya (2008) media bukan berupa alat atau bahan saja akan tetapi hal-hal lain yang digunakan oleh siswa dalam memperoleh pengetahuan.

Penilaian merupakan pengukuran ketercapaian program Pendidikan. Menurut Amiruddin (2016) penilaian yang baik mensyaratkan adanya keterkaitan langsung dengan aktivitas proses belajar mengajar. Demikian pula pembelajaran akan berjalan efektif apabila didukung oleh penilaian yang efektif dari guru. Majid (2017) menyatakan langkah yang guru lakukan dalam rangkaian aktivitas pembelajaran meliputi penyusunan rencana pengajaran, proses belajar mengajar, penilaian, analisis dan umpan balik. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru perlu mengembangkan penilaian sebagai alat untuk mengukur ketercapaian pembelajaran. Dalam pengembangan penilaian pada perangkat yang dikembangkan, penilaian disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi. Penilaian yang dikembangkan meliputi instrument penilaian proses dan hasil.

Pengembangan produk yang dikembangkan adalah model pembelajaran TGT berbasis literasi. Dari hasil validasi dan hasil uji coba lapangan yang dilakukan melalui pemberian angket dan observasi menggambarkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan sudah bisa dikategorikan layak untuk digunakan dan mampu menyelesaikan masalah dalam pembelajaran walaupun tidak menutup kemungkinan revisi masih harus dilakukan mengingat perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang berjalan dengan sangat cepat.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil dan pembahasan dapat dideskripsikan bahwa (1) berdasarkan hasil penilaian validasi ahli pembelajaran diperoleh nilai 90,91%. Setelah dikonversikan dengan hasil tabel konversi menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan sangat valid sehingga secara umum tidak perlu direvisi; (2) hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan di kelas III SD Negeri Arjosari 2 yang diperoleh dari angket subjek coba diperoleh nilai 82,5%. Setelah dikonversikan dengan hasil tabel konversi menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis dan layak digunakan; (3) hasil hasil uji coba lapangan yang diperoleh dari angket subjek coba diperoleh nilai 92,5%. Setelah dikonversikan dengan hasil tabel

konversi menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis dan layak digunakan.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran pemanfaatan, desiminasi, dan saran pengembangan produk lebih lanjut. Saran pemanfaatan produk ini meliputi, (1) model yang dikembangkan hendaknya dapat diterapkan oleh pendidik di kelas III sekolah dasar; (2) pelaksanaan model sebaiknya dilakukan dengan mengondisikan waktu pada setiap aktivitas peserta didik agar pembelajaran berjalan dengan lancar. Saran desiminasi yaitu model pembelajaran yang dikembangkan ini dibuat berdasarkan kebutuhan lapangan pada saat penelitian. Jika produk ini akan dipakai oleh pihak lain maka perlu diperhatikan kebutuhan lapangan, yang artinya model ini dapat direvisi sesuai dengan kebutuhan. Untuk pengembangan produk lebih lanjut, peneliti memberikan saran yaitu (1) mengembangkan CD pembelajaran interaktif dengan mengimplementasikan model yang dikembangkan; (2) pengembangan model pembelajaran mengutamakan kualitas daripada kuantitas materi pembelajaran, agar alokasi waktu yang tersedia dapat dimanfaatkan secara maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amirudin. 2016. *Perencanaan Pembelajaran (Konsep dan Implementasi)*. Yogyakarta: Paramailmu.
- Freire, P. & Maceo, D. 1987. *Reading the World and the World*. Massachusetts: Bergin and Garvey Publication.
- Kemp, J.E. 1980. *Instructional Design A Plan For Unit and Course Development (2nd)*. Belmont, California. Dames, S Lake Publication.
- Majid, A. 2017. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nammudu, K. 1989. *Mind Across: Pupils and Their Community*. Ottawa: International Development Research Centre.
- Sagala, S. 2013. *Konsep dan Makna Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wagner, D. A. 1987. *Literacy Futures: Five Common Problems in a Changing World Vol. 1*. Pergamon Press.
- Zulkipli, dkk. 2016. Pengembangan Modul Sistem Keamanan Jaringan Berbasis Simulasi Cisco. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 1 (3), hal 399-408.