

Meningkatkan Hasil Belajar Mengenal Hewan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Peserta Didik Tunarungu

Siti Hardiyanti Hasibuan¹, Damri², Afriadi³

^{1,2} Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Padang

³ SLB Negeri 2 Padang

e-mail: sitihardiyanti352@gmail.com

Abstrak

Penelitian didasarkan pada temuan yang didapatkan oleh peneliti ketika melakukan studi pendahuluan. Peneliti menemukan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mengenal hewan yang ada di lingkungan sekitar. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang guru kelas biasa lakukan masih terfokus pada penjelasan yang guru berikan sehingga kurang menarik minat dan motivasi belajar. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan tatap muka yang mana disetiap pertemuan dilakukan evaluasi. Siklus dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu *planning*, *action*, *observation*, dan *reflection*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan tindakan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament dalam pembelajaran mengenal hewan pada peserta didik tunarungu kelas III di SLB Negeri 2 Padang.

Kata kunci: *Team Games Tournament, Hewan, Peserta Didik Tunarungu*

Abstract

This research is based on findings obtained by researchers when conducting a preliminary study. Researchers found low student learning outcomes in recognizing animals in the surrounding environment. This is because the learning that classroom teachers usually carry out is still focused on the explanations that teachers give so that it does not attract students' interest and learning motivation. The learning model used is the Team Games Tournament type cooperative learning model. This research is a Classroom Action Research carried out in two learning cycles. Each cycle consists of three face-to-face meetings where an evaluation is carried out at each meeting. The cycle is carried out in several stages, namely planning, action, observation and reflection. The data collection techniques used were observations, tests and documentation. Based on the actions taken, it can be concluded that student learning outcomes have increased significantly by using the Team Games Tournament learning model in learning to recognize animals for class III deaf students at SLB Negeri 2 Padang.

Keywords : *Team Games Tournament, Animal, Deaf Student*

PENDAHULUAN

IPAS merupakan bagian dari mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar baik pada sekolah umum ataupun sekolah khusus. IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan materi IPA dan IPS dalam pembelajaran. IPA membahas tentang alam beserta proses-proses yang terkandung di dalamnya, sedangkan IPS membahas tentang berbagai persoalan interaktif manusia dalam lingkungan sosialnya.

Mata pelajaran IPA dan IPS dijadikan satu muatan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang diharapkan mampu memberikan stimulasi kepada peserta didik dalam mengorganisasikan lingkungan alam dan lingkungan sosial secara terpadu. Pembelajaran IPAS mengkaji tentang makhluk hidup dan tak hidup di alam dan interaksinya serta

mengkaji kehidupan manusia yang merupakan makhluk sosial yang dituntut untuk berinteraksi dengan lingkungannya (Sari & Lestari, 2023). Kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan merupakan muatan pembelajaran IPAS yang berkaitan dengan sains dan sosial. Meningkatkan pemahaman peserta didik tentang dunia dan lingkungan sekitarnya serta memberikan pengetahuan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari merupakan tujuan dari pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak memfokuskan berapa banyak materi yang dapat diserap oleh peserta didik, akan tetapi dari seberapa besar kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang ia miliki (Suhelayanti et al., 2023).

Ilmu pengetahuan alam dalam kehidupan sehari-hari dibutuhkan dalam upaya untuk melengkapi kebutuhan manusia (Dewi et al., 2020). Ilmu pengetahuan alam merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari oleh peserta didik tunarungu. Peserta didik tunarungu tidak lepas dari konsep-konsep IPA dalam kehidupan sehari-harinya, contohnya dalam memahami lingkungan hidup, kesehatan, dan masalah lainnya (Setyaningsih & Andajani, 2019).

Tunarungu merupakan keadaan dimana seorang individu mengalami kerusakan pada indra pendengarannya sehingga tidak mampu menerima rangsangan dari luar (Wati et al., 2019). Penyandang tunarungu memiliki kekurangan pada pendengarannya namun pada umumnya sama seperti anak-anak biasanya (Nugraheni et al., 2021). Peserta didik tunarungu adalah anak yang kurang dengar atau tidak dapat mendengar sama sekali namun jika dilihat dari fisik tidak jauh berbeda dengan fisik peserta didik yang mendengar (Atmaja, 2017).

Peserta didik tunarungu adalah peserta didik yang kesulitan dalam berkomunikasi karena adanya hambatan atau keterbatasan pada pendengarannya sehingga kesulitan untuk mengerti pembicaraan dengan orang pada umumnya (Ariyona & Damri, 2019). Somad & Hernawati (1995) dalam (Lestari, 2018) menyatakan bahwa anak tunarungu mengalami kehilangan kemampuan mendengar sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan karena sebagian atau seluruh alat pendengaran tidak berfungsi sehingga membawa dampak terhadap kehidupannya secara kompleks. Sejalan dengan pernyataan tersebut (I. W. Hasibuan et al., 2020) menyatakan bahwa peserta didik tunarungu mengalami gangguan pada organ bagian pendengarannya sehingga anak tidak mampu untuk mendengar mulai dari tingkat yang ringan sampai yang berat sekali yang diklasifikasikan ke dalam kurang dengar (*hard of hearing*) dan tuli (*deaf*). Dampak dari tunarungu adalah komunikasi verbal baik secara ekspresif ataupun reseptif menjadi terhambat sehingga kesulitan berkomunikasi dengan orang-orang yang selalu menggunakan bahasa verbal dalam berinteraksi dan berkomunikasi sehari-hari.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dimaknai bahwa peserta didik tunarungu merupakan peserta didik yang di kehidupan sehari-harinya kurang atau tidak bisa menangkap isi pembicaraan orang lain dengan baik dikarenakan alat pendengarannya tidak berfungsi sebagian atau seluruhnya sehingga untuk berkomunikasi dengan orang lain anak cenderung berbicara menggunakan bahasa isyarat. Jika ditinjau dari tujuan pendidikannya, klasifikasi tunarungu terdiri dari *Slight Losses*, *Mild Losses*, *Moderate Losses*, *Severe Losses*, dan *Profoundly Losses*.

Salah satu materi yang dipelajari pada pembelajaran IPAS ialah mengenal hewan di lingkungan sekitar. Menurut UU no 41 tahun 2014 tentang peternakan dan kesehatan hewan, hewan adalah binatang atau satwa yang seluruh atau sebagian dari siklus hidupnya berada di darat, air, dan/atau udara, baik yang dipelihara maupun yang dihabitatnya. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SLB Negeri 2 Padang, peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada peserta didik tunarungu Fase B kelas III dimana peserta didik menunjukkan hasil belajar yang tidak memuaskan pada materi mengenal hewan. Peserta didik menunjukkan kemampuan yang rendah dalam mengidentifikasi hewan yang ada di lingkungan sekitarnya. Permasalahan tersebut terjadi karena peserta didik tidak menyukai pembelajaran monoton yang menuntut peserta didik hanya melipat tangan di atas meja dan duduk terpaku di atas kursi ketika pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran yang guru kelas biasa lakukan masih terfokus pada penjelasan yang guru berikan sehingga kurang menarik minat dan motivasi belajar peserta didik yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah. Peserta didik kurang memiliki minat dan motivasi belajar ketika pembelajaran yang dilakukan hanya dengan metode ceramah dan penugasan serta tidak menggunakan media ataupun model pembelajaran yang menarik perhatian. Hasil belajar

dipengaruhi oleh minat dan motivasi belajar yang terlihat dari keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran sehingga guru perlu menciptakan pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Peserta didik tunarungu mengalami hambatan dalam mendengar sehingga pemilihan metode dan strategi pembelajaran akan sangat menentukan perkembangan peserta didik (Wati et al., 2019). Peserta didik tunarungu umumnya memiliki daya abstraksi yang rendah (Atmaja, 2017). Daya abstraksi adalah kemampuan indra untuk memahami, menganalisa, dan memperkirakan suatu hal secara abstrak (S. H. Hasibuan & Damri, 2020).

Peserta didik tunarungu memiliki daya abstraksi yang rendah akibat ketunarunguannya sehingga menghambat proses pencapaian pengetahuan yang lebih luas (Setyaningsih & Andajani, 2019). Untuk menyikapi permasalahan tersebut peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran yang menggunakan permainan akademik sehingga peserta didik bisa belajar sambil bermain dalam perolehan pengetahuannya melalui pembelajaran yang bermakna. Model pembelajaran yang sesuai yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama peserta didik dalam kegiatan belajar (Suhelayanti dkk, 2023). Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan guru membentuk peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil sehingga terjadi interaksi dan relasi dari tiap-tiap anggota dalam kelompok dengan tujuan untuk menciptakan kerja sama, saling membantu, komunikasi yang baik, dan saling memotivasi. Model pembelajaran kooperatif sangat efektif dalam pengembangan diri dan pembentukan karakter peserta didik serta melatih peserta didik untuk menciptakan suatu kreativitas (Enos et al., 2021).

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran dimana terdapat sekelompok kecil didalamnya yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda dimana untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran akan bekerja sama (S. A. Hakim & Syofyan, 2017). Pembelajaran kooperatif mencakup sekelompok kecil peserta didik yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama yang menekankan pada kehadiran teman sebaya yang berinteraksi antar sesamanya sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan atau membahas suatu masalah atau tugas (Nurtamam & Sari, 2016).

Model pembelajaran kooperatif terdiri atas beberapa tipe salah satunya yaitu *Team Games Tournament*. Menurut Rusman dalam Setyawan et. al (2019) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang dalam prosesnya menggunakan sistem kelompok yang heterogen. Model pembelajaran ini menerapkan sistem permainan secara berkelompok yang melibatkan peran peserta didik secara aktif dimana setiap kelompok memperebutkan dan mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. Lebih lanjut Rusman (2010) dalam (Agustini et al., 2014) juga menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran beraliran konstruktivisme yang terfokus pada penggalan pengetahuan peserta didik. Kusumaningrum (2014) dalam (Dewi et al., 2020) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) akan mengubah proses pembelajaran menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang sebelumnya berpusat pada guru.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memusatkan perhatian dan mendorong peserta didik aktif untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan menggunakan model pembelajaran ini peserta didik akan lebih tertarik dalam belajar, karena pembelajaran tidak bersifat monoton (Sarah et al., 2024). Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan bentuk pembelajaran kooperatif dengan unsur permainan yang menempatkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran dan melibatkan peserta didik sebagai peer teaching. Model pembelajaran *Team Games Tournament* menyertakan peserta didik kedalam beberapa tim dengan tujuan memperoleh poin sebanyak mungkin (Hubi et al., 2023). Pada pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* peserta didik dapat dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri 3 sampai 5 peserta didik heterogen, baik dalam prestasi akademik, ras, etnis maupun jenis kelamin (Dewi et al., 2020).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki tujuan menolong peserta didik dalam memahami dan memaknai pokok pembelajaran dengan beberapa langkah yaitu 1) Penyajian Kelas, 2) Kelompok, 3) Games, 4) Tournament, 5) Penghargaan kelompok (A. Hakim et al., 2023). Slavin (2010) dalam (Agustini et al., 2014) menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang memberikan peluang kepada semua peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam belajar yang disertai dengan melaksanakan permainan akademik agar materi yang diberikan dapat dipahami dengan baik. Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran student center dengan beberapa keunggulan yaitu 1) kemampuan masing-masing peserta didik akan bisa diketahui oleh guru, 2) peserta didik lebih mudah memahami materi karena pembelajaran ditampilkan dengan menarik, 3) peserta didik diberikan kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, 4) dengan adanya game turnamen dalam pembelajaran peserta didik semakin antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, 5) peserta didik terlatih untuk bekerja sama dalam kelompok.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana peningkatan hasil belajar mengenal hewan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada peserta didik tunarungu kelas III di SLB Negeri 2 Padang?” Dengan mempertimbangkan pertanyaan ini, penelitian bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana peningkatan hasil belajar mengenal hewan di lingkungan sekitar pada peserta didik tunarungu kelas III di SLB Negeri 2 Padang dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Basse (1998) dalam (Anugrah, 2019) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian dalam praktik pendidikan yang dilakukan agar bisa memahami, mengevaluasi, dan meningkatkan beberapa praktik pembelajaran. Lebih lanjut Hopkins (2022) dalam (Anugrah, 2019) menyatakan bahwa penelitian tindakan menggabungkan prosedur penelitian dengan tindakan substantif. Hal tersebut merupakan upaya pribadi yang dilakukan agar bisa memahami sambil terlibat dalam proses perbaikan dan reformasi yang dilakukan.

Tujuan utama dari penelitian tindakan kelas adalah memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran di kelas sehingga peserta didik memperoleh pembelajaran yang lebih baik dari pembelajaran sebelumnya. Subjek dalam penelitian ini adalah empat orang peserta didik tunarungu kelas III di SLB Negeri 2 Padang yang mana satu orang peserta didik perempuan berinisial R dan tiga orang peserta didik laki-laki berinisial A, T, dan N. Berdasarkan hasil tes kemampuan awal pada keempat peserta didik tersebut dapat disimpulkan bahwa masih rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengenal hewan di lingkungan sekitar.

Penelitian yang dilakukan terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Penelitian dilaksanakan berdasarkan prosedur pelaksanaan tindakan kelas yang disebut dengan kegiatan pemecahan masalah yang terdiri atas empat bagian pokok yaitu *Planning, Action, Observation, dan Reflection* (Arikunto et al., 2019). Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini melakukan analisis data secara kuantitatif dan kualitatif.

Analisis data secara kuantitatif dilakukan dengan memberikan peserta didik tes tertulis berupa *post-test* pada setiap pertemuan dalam siklus kemudian mencari nilai dari hasil tes tersebut lalu menyajikannya dalam bentuk tabel dan grafik agar lebih mudah untuk membaca data yang diperoleh. Analisis data secara kualitatif dilakukan dengan menggunakan analisis data model Miles dan Huberman. Analisis data model Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2015) terdiri dari beberapa tahap yaitu *Data Reduction, Data Display, dan Conclusion Drawing and Verification*. Indikator ketercapaian yang harus dicapai pada penelitian ini yaitu peserta didik mampu memperoleh nilai yang memuaskan dalam pembelajaran secara klasikal dengan 75% dari 4 orang peserta didik kelas III tunarungu mencapai nilai 70 ke atas. Jika indikator ketercapaian telah terpenuhi atau target telah tercapai maka siklus penelitian dihentikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan sebanyak 2 siklus dengan 3 kali pertemuan dalam 1 siklus menunjukkan peningkatan pada hasil belajar peserta didik kelas III Tunarungu di SLB Negeri 2 Padang. Pada pembelajaran siklus 2, indikator ketercapaian telah tercapai dimana peserta didik secara klasikal telah memperoleh nilai 70 ke atas. Sebelum dilakukan tindakan, peserta didik terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik mengenai materi mengenal hewan.

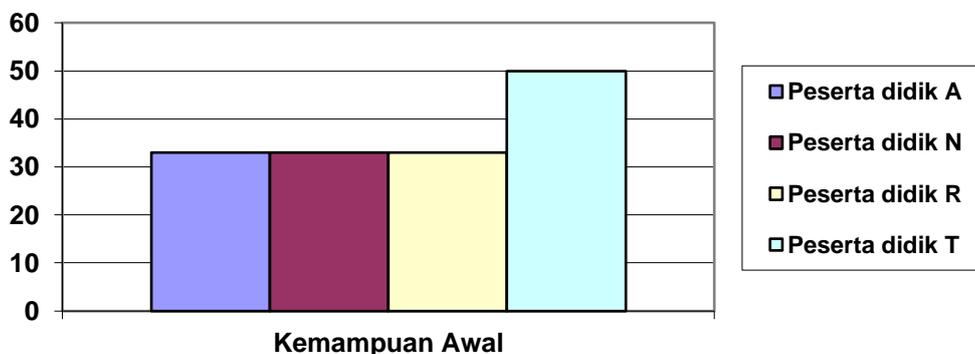
Peserta didik diberikan tugas untuk mengidentifikasi enam hewan yang ada di lingkungan sekitar yaitu ayam, anjing, bebek, burung, ikan, dan kucing. Hasil yang diperoleh dari *pre-test* yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik masih rendah. Kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan tindakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kemampuan Awal Peserta Didik

Nama Peserta Didik	Nilai	Hewan yang dikenal	Keterangan
A	33	Ayam, Kucing	2/6
N	33	Ayam, Anjing	2/6
R	33	Ayam, Ikan	2/6
T	50	Ayam, Ikan, Kucing	3/6

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa keempat peserta didik memperoleh hasil belajar yang rendah. Nilai paling tinggi diperoleh oleh peserta didik T yaitu 50 sedangkan ketiga peserta didik lainnya memperoleh nilai yang sama yaitu 33. Angka tertinggi menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh masih kurang optimal karena syarat ketuntasan minimal adalah 70.

Peserta didik A sudah mengenal ayam dan kucing sehingga memperoleh nilai 33. Peserta didik N sudah mengenal ayam dan anjing sehingga memperoleh nilai 33. Peserta didik R sudah mengenal ayam dan ikan sehingga memperoleh nilai 33. Peserta didik T sudah mengenal ayam, ikan, dan kucing sehingga memperoleh nilai 50. Data tersebut disajikan ke dalam grafik di bawah ini:



Gambar 1. Grafik hasil pre-test kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament

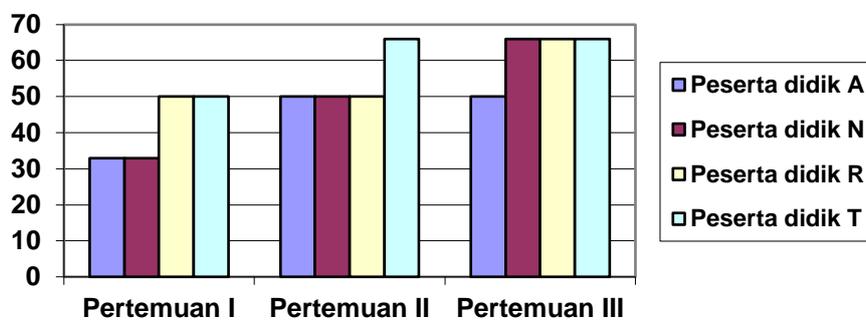
Berdasarkan hasil belajar tersebut, peneliti melakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada kegiatan pembelajaran materi mengenal hewan. Pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan model pembelajaran tersebut membuat minat dan motivasi belajar peserta didik meningkat sehingga hasil belajar yang diperoleh juga meningkat. Dari hasil penelitian pada siklus 1 terlihat bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam perolehan nilai pada materi mengenal hewan meski belum memenuhi indikator ketercapaian sehingga siklus tindakan masih perlu dilanjutkan ke siklus 2. Hasil belajar peserta didik setelah dilakukan tindakan siklus 1 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Belajar pada Siklus 1

Nama Peserta Didik	Nilai			Hewan yang dikenal	Keterangan
	I	II	III		
A	33	50	50	Ayam, Kucing, Bebek	3/6
N	33	50	66	Ayam, Anjing, Burung, Kucing	4/6
R	50	50	66	Ayam, Ikan, Kucing, Anjing	4/6
T	50	66	66	Ayam, Ikan, Kucing, Burung	4/6

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pada siklus 1 peserta didik telah mengalami peningkatan dalam perolehan nilai pada setiap pertemuan yang dilakukan sebanyak 3 kali per siklus pembelajaran. Peserta didik A memperoleh nilai 33, 50, dan 50. Peserta didik N memperoleh nilai 33, 50, dan 66. Peserta didik R memperoleh nilai 50, 50, dan 66. Peserta didik T memperoleh nilai 50, 66, dan 66.

Pada siklus 1 pembelajaran peserta didik A sudah mengenal ayam, kucing, dan bebek. Peserta didik N sudah mengenal ayam, anjing, burung, dan kucing. Peserta didik R sudah mengenal ayam, ikan, kucing, dan anjing. Peserta didik T sudah mengenal ayam, ikan, kucing, dan burung. Data tersebut disajikan ke dalam grafik di bawah ini:



Gambar 2. Grafik hasil belajar pada pembelajaran siklus 1 menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*

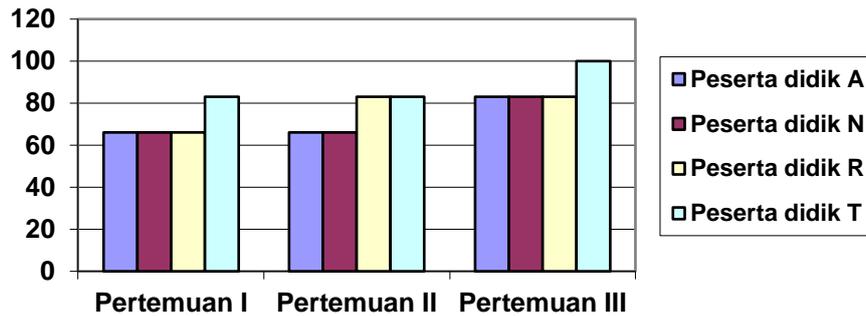
Pada siklus 2 peserta didik telah memenuhi indikator ketercapaian dan mengalami peningkatan dalam perolehan nilai yang memuaskan pada materi mengenal hewan. Hasil belajar peserta didik setelah dilakukan tindakan siklus 2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Belajar pada Siklus 2

Nama Peserta Didik	Nilai			Hewan yang dikenal	Keterangan
	I	II	III		
A	66	66	83	Ayam, Kucing, Bebek, Ikan, Anjing	5/6
N	66	66	83	Ayam, Anjing, Burung, Kucing, Ikan	5/6
R	66	83	83	Ayam, Ikan, Kucing, Anjing, Burung	5/6
T	83	83	100	Ayam, Ikan, Kucing, Burung, Bebek, Anjing	6/6

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa peserta didik telah mengalami peningkatan dalam perolehan nilai pada setiap pertemuan yang dilakukan sebanyak 3 kali per siklus pembelajaran. Peserta didik A memperoleh nilai 66, 66, dan 83. Peserta didik N memperoleh nilai 66, 66, dan 83. Peserta didik R memperoleh nilai 66, 83, dan 83. Peserta didik T memperoleh nilai 83, 83, dan 100.

Pada siklus 2 pembelajaran peserta didik A sudah mengenal ayam, kucing, bebek, ikan dan anjing. Peserta didik N sudah mengenal ayam, anjing, burung, kucing, dan ikan. Peserta didik R sudah mengenal ayam, ikan, kucing, anjing, dan burung. Peserta didik T sudah mengenal ayam, ikan, kucing, burung, bebek dan anjing. Data tersebut disajikan ke dalam grafik di bawah ini:



Gambar 3. Grafik hasil belajar pada pembelajaran siklus 2 menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*

Pembahasan

Pada pembahasan ini peneliti akan menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana peningkatan hasil belajar mengenal hewan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada peserta didik tunarungu kelas III di SLB Negeri 2 Padang?” Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan sebanyak 2 siklus pembelajaran maka peneliti menemukan jawaban dari rumusan masalah tersebut. Dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pembelajaran mengenal hewan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Peserta didik menunjukkan minat dan motivasi belajar yang baik selama pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan peserta didik bisa memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Selain itu, dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pembelajaran peserta didik terlatih untuk bekerja sama dalam kelompok yang berbeda di setiap pertemuan.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang telah dilakukan sebanyak 2 siklus dengan 3 kali pertemuan dalam 1 siklus menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan di setiap pertemuannya. Peserta didik A memperoleh nilai akhir 83 dengan nilai *pre-test* 33. Peserta didik N memperoleh nilai akhir 83 dengan nilai *pre-test* 33. Peserta didik R memperoleh nilai akhir 83 dengan nilai *pre-test* 33. Peserta didik T memperoleh nilai akhir 100 dengan nilai *pre-test* 50. Kemudian, peserta didik menunjukkan minat dan motivasi belajar yang baik selama pembelajaran berlangsung serta mampu bekerja sama dalam kelompok-kelompok yang berbeda di setiap pertemuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, M., Dibia, K., & Suartama, K. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Anugrah, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas: (Langkah-Langkah Praktis Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas)*. LeutikaPrio. https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian_Tindakan_Kelas/9_6JDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&pg=PA2&printsec=frontcover
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas (Revisi)*. Bumi Aksara.
- Ariyona, C. B., & Damri. (2019). Meningkatkan Kosakata Benda Melalui Media Pop Up Book Bagi Siswa Tunarungu Kelas I di SLB Luak Nan Bungsu Payakumbuh. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 7(1), 198–202.
- Atmaja, J. R. (2017). *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Rosda.
- Dewi, N. K. S. A. C., Ardana, I. K., & Ganing, N. N. (2020). Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA.

Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 4(2), 174–185.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.26434>

- Enos, E. Y. P., Supartini, T., Hana, S. R., & Wijaya, H. (2021). Korelasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(2), 192–202. <https://doi.org/10.46445/djce.v2i2.432>
- Hakim, A., Zainal, Z., & Hafidzah, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Kelas V UPTD SD Negeri 75 Parepare. *JUARA SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 282–291.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas Iv sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249–263. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Hasibuan, I. W., Ritonga, S., & Novri, N. (2020). Komunikasi Nonverbal Guru pada Murid Tunarungu dalam Meningkatkan Kemampuan Berinteraksi Sosial. *Perspektif*, 9(1), 19–26. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v9i1.2584>
- Hasibuan, S. H., & Damri. (2020). Efektifitas Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Deret Ke Samping bagi Siswa Tunarungu. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 2(2), 214–221. <https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/view/260>
- Hubi, M. A. N., Bahrudin, F. A., Sundarti, E., Nuryuliani, S., Mulia, I. C., Alfanda, N., & Cicih. (2023). Analisis Pembelajaran Kooperatif Model Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *GARUDA: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 1(4), 149–155.
- Lestari, Y. (2018). Peningkatan Pemahaman Pembelajaran IPAS dengan Media Mind Mapping bagi Anak Tunarungu Kelas V di SLB Negeri 2 Bantul. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 7(2), 109–118.
- Nugraheni, A. S., Husain, A. P., & Unayah, H. (2021). Optimalisasi Penggunaan Bahasa Isyarat dengan Sibi dan Bisindo pada Mahasiswa Difabel Tunarungu Di Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga. *Jurnal Holistika*, 5(1), 28–33. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.1.28-33>
- Nurtamam, M. E., & Sari, A. K. (2016). Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournaments Menggunakan Flashcard Sebagai Upaya Peningkatan Softskill Dan Hasil Belajar Siswa SD. *Widyagogik*, 4(1), 1–16.
- Sarah, M. A., Novitasari, S., & Makki, M. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDN 3 MIDANG. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 294–302.
- Sari, N. I. P., & Lestari, L. (2023). Improving Concept Understanding of Natural And Social Science Materials Through Project-Based Learning In Elementary Schools. *Jurnal Jurusan PGMI*, 15(1), 43–57. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad>
- Setyaningsih, F., & Andajani, S. J. (2019). Analisis Literasi Sains Pada Siswa Tunarungu Terhadap Konsep IPA. *Pendidikan Khusus*, 12(3), 1–9.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suhelayanti, S., Z, S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., & Kunusa, W. R. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis. Yayasan Kita Menulis.
- Wati, F. F., AM, M. S., & Praherdhiono, H. (2019). Penerapan Metode Field Trip dalam Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi pada Siswa Tunarungu. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 5(2), 85–89.