

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan TGT pada Materi *Explanation Text* Kelas XI IPS 4

Esti Nurul Aini¹, Dias Andris Susanto², Dwi Budi Rahayu³

¹Bahasa Inggris, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, 50232

²Bahasa Inggris, Universitas PGRI Semarang, 50232

³Bahasa Inggris, SMA Negeri 6 Semarang, 50149

Email:

estinurul91@gmail.com, diasandris@upgris.ac.id, dwibudir@yahoo.co.id

ABSTRAK

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik itu sendiri. Terdapat berbagai macam kendala dalam pelaksanaan pembelajaran yang berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik, salah satunya adalah pembelajaran konvensional yang dilakukan guru dengan kegiatan belajar yang hanya menggunakan media lembar kerja siswa, sehingga keterlibatan dan pemahaman peserta didik terabaikan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif yang dilaksanakan bersama guru pamong dalam dua siklus, ditujukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi *Explanation text* kelas XI IPS 4 SMA Negeri 6 Semarang pada tahun ajaran 2022/2023. Yang berjumlah 36 peserta didik melalui metode pembelajaran kooperatif dengan model Teams Game Tournament berbantu video animasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 4 yang berjumlah 36 siswa, sedangkan objek penelitiannya adalah hasil belajar pada materi *Explanation text*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, pemberian tes berbentuk pilihan ganda 20 soal dan dokumentasi. Kemudian hasil penelitian tersebut dianalisis menggunakan analisis data statistik deskriptif. 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 kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 6 Semarang. Maka direkomendasikan untuk menggunakan model TGT dengan berbantu video animasi pada pembelajaran materi *Explanation text* agar ketuntasan hasil belajar dapat diraih secara optimal.

Kata Kunci: Teams Game Tournament, Video Animasi, Hasil Belajar

ABSTRACT

The success of the learning process can be seen from the learning outcomes obtained by the students themselves. There are various kinds of obstacles in the implementation of learning that have an impact on the low learning outcomes obtained by students, one of which is conventional learning carried out by the teacher with learning activities that only use student worksheet media, so that the involvement and understanding of students is neglected. This research is a Collaborative Class Action Research carried out with tutors in two cycles, aimed at knowing the increase in student learning outcomes in *Explanation text* material for class XI IPS 4 SMA Negeri 6 Semarang in the 2022/2023 academic year. Totaling 36 students through the cooperative learning method with the Teams Game Tournament model assisted by animated videos. The subjects in this study were students of class XI IPS 4, totaling 36 students, while the object of the study was the learning outcomes in *Explanation text* material. Data collection techniques using observation techniques, giving multiple choice test with 20 questions and documentation. Then the results of the study were analyzed using descriptive statistical data analysis. The results of data analysis in cycle I obtained an average student completeness of 56%, while in cycle II it was 83%. Based on this research, it can be concluded that the use of animated videos as learning media in *Explanation text* material with learning activities using the Teams Game Tournament model can improve the completeness of student learning outcomes in class XI IPS 4 at SMA Negeri 6 Semarang. So the use of TGT model combined by animated videos in

learning Explanation text is recommended, so that the completeness of learning outcomes can be achieved optimally.

Keywords: *Teams Game Tournament, Animasi Video, Learning Result*

PENDAHULUAN

Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan menengah menyebutkan bahwa proses pembelajaran harus mampu melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan yang menyenangkan, inspiratif, interaktif dan menantang untuk menumbuhkan motivasi dalam mengembangkan bakat dan minat dari peserta didik itu sendiri. Sedangkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 menggambarkan bahwa pendidikan ditujukan untuk mengembangkan potensi siswa sesuai dengan kompetensi yang dimiliki melalui pembelajaran yang diperolehnya.

Oleh karena itu guru sebagai pemandu proses pembelajaran harus mampu menyusun metode pembelajaran secara efektif agar keberhasilan proses tersebut dapat dicapai. Hasil pembelajaran yang optimal dapat diperoleh dari guru yang bermutu (Lestari; 2015). Peran guru tidak sekedar membuat peserta didik paham akan materi yang diberikan, tetapi juga membuatnya menjadi manusia berpendidikan mampu memberikan manfaat bagi diri dan lingkungan sekitarnya (Anggal et al., 2020). Sedangkan Saricayir (2016: 70) menegaskan bahwa keberhasilan suatu pendidikan dipengaruhi oleh peran guru dalam mengelola kelas melalui pemilihan metode pembelajaran yang mampu memberikan dampak pada peningkatan kompetensi peserta didik secara efektif. Dimana pengembangan kompetensi tersebut mengarah pada proses pembelajaran (Sanda & Amon, 2019; Wahab et al., 2022). Seperti yang diutarakan oleh Anita (2013) bahwa proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dengan membangun hubungan yang dinamis antar siswa akan lebih efektif.

Problematika dalam dunia pendidikan yang sering dihadapi saat ini adalah pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang kurang efektif. Guru kurang variatif dalam pemilihan metode ajar yang

disesuaikan dengan materinya, serta ada tidaknya peningkatan kompetensi dari peserta didik kurang diperhatikan. Seperti pada saat observasi kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan materi *Explanation* di kelas XI IPS 4 terdapat temuan bahwa hasil belajar pada materi tersebut tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah. Metode pembelajaran yang kurang menarik dengan penyampaian materi yang kurang berkesan menyebabkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang rendah. Kegiatan belajar yang dilakukan terfokus pada lembar kegiatan siswa, hanya dapat menarik minat belajar beberapa peserta didik, sedangkan yang lainnya sibuk sendiri karena sejak awal kegiatan tidak memperoleh pemahaman tentang materi yang dibahas. Keterlibatan peserta didik secara individu menyebabkan peserta didik yang kesulitan belajar semakin tidak tertarik untuk memperhatikan karena merasa kurang mendapatkan pendampingan dan masalahnya tidak teratasi.

Salah satu penyebab dari masalah tersebut adalah karena kurangnya kreatifitas dan inovasi guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat, guru harus dapat mengintegrasikan kemampuannya dalam mengelola pembelajaran di kelas, bagaimana memilih model yang tepat sehingga peserta didik dapat terlibat aktif serta penggunaan media yang sesuai berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi, serta mempermudah penerimaan materi pelajaran oleh peserta didik. Dengan demikian, perlu upaya untuk menjembatani permasalahan tersebut demi tercapainya keberhasilan proses pembelajaran seperti penggunaan model *Teams Game Tournament*.

Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model dari metode pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen, dimana setiap anggota kelompok berperan mewakili kelompoknya untuk melakukan sebuah kompetisi sehingga siswa tidak akan merasa bosan, Tarigan (2012). *Team Game*

Tournament (TGT) merupakan salah satu kegiatan pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik untuk belajar secara berkelompok dan bersaing. Agar peserta didik dapat secara aktif terlibat sehingga memiliki motivasi untuk belajar, dalam bekerja kelompok mereka juga dapat melakukan peer teaching. Peserta didik yang sudah lebih paham dapat membantu temannya dalam penguasaan materinya. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dapat ditingkatkan dengan penggunaan video animasi sebagai perantara untuk menyampaikan materi, bahkan kompleksitas materi yang diajarkan mampu disederhanakan dengan bantuan media tersebut. Media dapat menimbulkan pemahaman pada hal-hal yang tidak dapat diucapkan guru melalui kata atau kalimat tertentu, karena dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak kedalam bentuk yang lebih konkrit sehingga mudah diterima dan dipahami. Tanpa bantuan media pembelajaran maka materi pelajaran akan dirasa susah untuk dimengerti oleh setiap peserta didik, terutama materi pelajaran yang dianggap kompleks atau rumit seperti bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan tersebut maka untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 4 pada materi Explanation Text akan dilakukan penelitian pembelajaran dengan model Teams Game Tournament menggunakan video animasi.

KAJIAN PUSTAKA

Telaah Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Merti (2017) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris". Pada penelitian Tindakan Kelas tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament yang berbantuan Media Audio Visual dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris terbukti dengan ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 66,66% meningkat menjadi 94,44% pada siklus II. Persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Ni Made ini yaitu penggunaan model Teams Games Tournament untuk meningkatkan hasil

belajar. Adapun perbedaannya terletak pada materi yang digunakan karena lebih umum mengukur hasil belajar bahasa Inggris sedangkan penelitian yang dilakukan saat ini hanya terfokus pada materi *Explanation text*. Selain itu, media yang digunakan pada penelitian Ni Made adalah media audio visual atau semua jenis video, sedangkan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan video animasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Puji Lestari (2018) yang berjudul "Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Tgt Pada Siswa Kelas Ix 1 Smp Negeri 3 Pasir Penyutahun Pelajaran 2017/2018". penelitian tindakan kelas ini menghasilkan suatu kesimpulan yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT berpengaruh positif terhadap motivasi belajar Siswa. Pernyataan tersebut dilihat dari analisis hasil belajar dari siklus I sebanyak 60,71% meningkat pada siklus II menjadi 75% dan akhirnya pada siklus III dapat melebihi kriteria minimal dengan perolehan 89,29%. Kesamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Sri Puji dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan TGT. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian Sri Puji meneliti tentang motivasi belajar, sedangkan pada penelitian ini meneliti tentang hasil belajar. Perbedaan lainnya yaitu pada penelitian Sri Puji model pembelajaran TGT tidak dipadukan dengan apapun sedangkan dalam penelitian ini model pembelajarannya dipadukan dengan media berupa video animasi.

Selanjutnya, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Mawarni et al (2021) dengan judul "*The Effectiveness of Fun Game Kahoot as A Media in the Teaching of Vocabulary*". Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa penggunaan *Fun Game Kahoot* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami kosakata secara efektif. Perbedaan yang ditemukan terletak pada jenis media yang digunakan yaitu, media *Fun Game Kahoot* dan video animasi. Dalam penelitian terbaru, juga terdapat penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun

begitu, terdapat persamaan dalam kedua penelitian ini yang berupa penggunaan media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Theresia Clara Nahak (2022) dengan judul “Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat Tahun Pelajaran 2022/2023”. Pada penelitian Tindakan Kelas tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan pemahaman bahasa inggris terbukti dengan hasil yang diperoleh pada siklus I sebesar 58,06% meningkat menjadi 93,55% pada siklus II. Kesamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Theresia ini yaitu penggunaan model Teams Games Tournament. Adapun perbedaannya selain pada pokok bahasan yang dilakukan Theresia lebih secara global, model pembelajaran tersebut tidak dipadukan dengan media tertentu serta tujuan dari penelitiannya terpusat pada prestasi belajar yang dibuktikan dengan peningkatan pemahaman terkait bahasa inggris. Sedangkan penelitian ini dipadukan dengan media video animasi yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Explanation text dimana peningkatan tersebut selain dilihat dari peningkatan hasil belajar, juga pada peningkatan aktivitas belajar siswa.

Kajian Teori

HASIL BELAJAR

Suprijono dalam Harjoko (2014:10) menyampaikan bahwa hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan dalam diri seseorang. Abdurrahman dalam Putera dkk. (2015:3) berasumsi bahwa hasil belajar adalah kecakapan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar yang merupakan suatu aktivitas dari seseorang yang berusaha mendapatkan bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Seorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata – katanya sendiri (Anas, 2012:50).

Nawawi, dalam Masitoh(2018) mengemukakan pengertian hasil adalah sebagai berikut: Keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu. Purwanto (2011: 38) hasil belajar adalah proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilaku yang merupakan belajar itu sendiri. Daryanto (2010: 2) mengatakan hasil belajar adalah merupakan hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya yang didapatkan dari suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan yaitu belajar. Wijaya (2016:2) menyatakan bahwa hasil belajar sangat berguna dalam pengukuran keberhasilan suatu kegiatan belajar.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dirumuskan bahwa hasil belajar merupakan akibat yang dari pengalaman belajar yang terwujud dalam kecakapan yang dinyatakan dalam bentuk nilai. Nilai dari hasil belajar merupakan parameter untuk menilai tingkat capaian selama proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya. Kegiatan tersebut dimaksudkan untuk menilai seluruh proses dan akhir pembelajaran secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas (Rusman, 2011).

Menurut Widiawati (2012), terdapat tiga bentuk hasil belajar, yaitu: peningkatan kemampuan di dalam melakukan atau mengerjakan sebuah tugas, termasuk juga kemampuan dalam penggunaan alat tertentu; penguasaan ilmu pengetahuan terkait apa yang telah dikerjakan; adanya perubahan sikap dan tingkah laku.

TEKS EKSPLANASI

Mahsun (2014: 33) menyatakan pendapatnya terkait teks eksplanasi yang merupakan jenis teks dengan tujuan untuk menjelaskan serangkaian proses terjadinya sesuatu. Maryanto (2014:2) menambahkan bahwa teks eksplanasi menyatakan tentang keadaan sesuatu sebagai akibat dari kejadian yang lain yang telah terjadi sebelumnya sehingga mengakibatkan suatu peristiwa

lain akan terjadi berikutnya. Dijelaskan pula bahwa pada teks eksplanasi, sebuah peristiwa yang muncul karena dampak tau hasil dari peristiwa lain sebelumnya dan berakibat pada kemunculan peristiwa yang lain lagi sesudahnya. Sobandi (2014: 130) menyebutkan patkan dari teks eksplanasi ada tiga yaitu: memuat tentang penjelasan mengenai proses terjadinya suatu peristiwa yang terjadi secara jelas dan bertahap; bersifat kausal dan kronologis, peristiwa yang dimunculkan merupakan akibat dari suatu kejadian sebelumnya; menggunakan bahasa ilmiah dengan kata-kata yang bersifat runut dan kausal.

Sedangkan Kosasih (2017: 178) menyatakan bahwa teks eksplanasi tidak hanya memaparkan atau menjelaskan suatu peristiwa dengan sederhana apa adanya, melainkan memuat secara terperinci hubungan serta proses terjadinya peristiwa tersebut. Hal ini diperkuat oleh Restuti (2017: 80) yang mengungkapkan hal serupa bahwa teks eksplanasi merupakan teks yang menjelaskan proses terjadinya atau sebab akibat baik dari sebuah peristiwa alam maupun peristiwa sosial. Pembahasannya terkait dengan proses terjadinya suatu peristiwa serta sebab akibat dari sebuah peristiwa yang terjadi.

Priyatni dan Harsiati (2016: 40) merangkum struktur teks eksplanasi sebagai berikut.

- 1) Judul, fenomena yang dijelaskan tergambar secara singkat di dalam judul.
- 2) Pernyataan umum, yang didalamnya terkandung pernyataan umum terkait karakter dari peristiwa tersebut beserta alasannya terjadinya.
- 3) Rangkaian proses terjadinya fenomena, disajikan secara runut bagaimana terjadinya atau cara bekerjanya, syarat kondisi terjadinya suatu fenomena.

- 4) Penutup/simpulan berisi simpulan atau pendapat penulis tentang peristiwa yang dipaparkan namun bersifat opsional.

PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang bermanfaat dengan jalan mengelompokkan peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda dalam kelompok-kelompok kecil (Tim Instruktur Matematika dalam Santosa, 2008: 12). Eggen dan Kauchack

dalam Fristady, dkk (2014: 4) mengemukakan pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Perisya, dkk (2015: 2), model Pembelajaran Kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Roger dan David Johnson dalam Fitri (2012:19) menyatakan bahwa terdapat 5 prinsip pembelajaran kooperatif, yaitu: prinsip ketergantungan positif dimana keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok sehingga semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan; tanggung jawab perseorangan dimana keberhasilan kelompok sangat bergantung dari masing-masing anggota kelompoknya sehingga setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab; interaksi tatap muka guna memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling memberlajarkan; partisipasi dan komunikasi guna melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran; dan evaluasi proses kelompok guna mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

MODEL TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT)

Menurut Slavin dalam (Rusman 2014:225) pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (class precentation), belajar dalam kelompok (team), permainan (game), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Menurut Slavin (2015:163), TGT adalah bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Sedangkan menurut Isjoni (2013:83), TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang terbentuk ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 hingga 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda.

Menurut Slavin dalam (Aris, 2014) pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki langkah-langkah (sintaks) sebagai berikut : Tahap penyajian kelas (class presentation), Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok; Belajar dalam kelompok (teams), biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game; Permainan, terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan; Turnamen, dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya. Perhargaan kelompok (team

recognition) dimana guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah bila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

MEDIA ANIMASI

WangQiyun & Cheung Sum (2003, p.217) mengatakan bahwa “...media is that they are the means or equipment that transmit information from the sender to the receiver. In the context of education, media is usually defined as instructional facilities that carry messages to learners”. Dapat diartikan bahwa media merupakan sarana yang memberikan pesan kepada peserta didik atau menghubungkan informasi dari guru kepada siswa. Menurut Mawarni (2021) Guru diharapkan dapat memilih media pengajaran yang cocok untuk menarik perhatian siswa seperti penggunaan media gambar ataupun multimedia. Agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan menarik diperlukan media yang tepat dalam pembelajaran bahasa Inggris (Susanto; 2017). Dengan demikian, penggunaan media tentu berkontribusi positif terhadap proses pembelajaran dan hasil pembelajaran khususnya hasil belajar peserta didik. Munandi (dalam Fillanio, 2013: 3) mengemukakan bahwa penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan kesenangan dalam kegiatan belajar. Kemp & Dayton (dalam Sukiyasa, 2013: 129) juga berpendapat bahwa manfaat media animasi diantaranya proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kualitas pengajaran menjadi meningkat, sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dapat ditingkatkan, dapat mengubah peran positif guru, serta membangkitkan kemauan bertindak.

Menurut Sadiman et al (2014:74) pesan yang disajikan media Video bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Adapun Arsyad (2013:162) menegaskan bahwa informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu. Dalam penelitian sebelumnya oleh (kumala, 2016) dimana dalam kajiannya bahwa

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

penggunaan pembelajaran audio visual animasi sangat berdampak baik terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan dan pemanfaatan video dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman materi. (Agustien et al.,2018).

Animasi sendiri berasal dari bahas latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup dan semangat. Menurut Sibero (Puspitasari, 2009:24), kata animasi juga berarti memberikan hidup sebuah objek dengan cara menggerakkan objek gambar dengan waktu tertentu. Aqib (2015:51) mengemukakan kelebihan media animasi yaitu: Memperjelas penyajian pesan (tidak verbalis), Mengatasi keterbatasan ruan, waktu, dan daya indra, Objek bisa besar/kecil, Gerak bisa cepat/lambat, Kejadian masa lalu maupun objek yang kompleks.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilakukan untuk memperbaiki kegiatan belajar yang kurang maksimal dengan cara melakukan tindakan tertentu agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat meraih tujuan pembelajaran yang diharapkan. (Rochiati, Wiriattmaja. 2007:12). Tindakan ini dilakukan berkolaborasi dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa inggris yang bertugas sebagai pengamat dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret hingga Mei semester genap tahun ajaran 2022/2023 di SMA N 6 Semarang. Subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI IPS 4 SMA N 6 Semarang yang berjumlah 36 peserta didik, yang terdiri dari 22 perempuan dan 14 laki-laki.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, lembar observasi dan dokumentasi. Tes diberikan kepada siswa untuk melihat peningkatan hasil belajar pada materi Explanation text. Menurut Arifin (2013: 118) tes merupakan alat ukur yang berupa berbagai pertanyaan, pernyataan, maupun serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan

ini dapat dilakukan dengan pemberian pre-test dan post-test (Lestari, 2023). Sedangkan lembar Pengamatan dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi dari segala jenis kegiatan yang dilakukan saat proses pembelajaran.

Data yang diperoleh dalam setiap tindakan akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui hasil akhir dari suatu tindakan. Data kuanitatif hasil belajar siswa akan dianalisis dengan cara mencari nilai rata-rata keberhasilan peserta didik melalui post tes. Yaitu dengan menggunakan langkah-langkah berikut:

1. Nilai dari setiap siswa menjawab test dalam setiap siklus.
2. Data dihitung dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2015:49)

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata
 $\sum X$ = Jumlah keseluruhan nilai
 N = Jumlah siswa

Sedangkan persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus (Mulyasa, 2010:49)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase
 f = Jumlah siswa yang tuntas
 N = Jumlah keseluruhan siswa

Untuk data yang diperoleh melalui lembar observasi, analisis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu analisis data yang diwujudkan bukan dalam bentuk angka-angka, melainkan dalam bentuk laporan dan uraian deskriptif (Moeleong, 2013:5). Sehingga dapat memberikan gambaran tentang tingkat keterlibatan peserta didik saat kegiatan, pemahaman terhadap pelajaran, sikap atau pandangan siswa terhadap metode belajar yang diterapkan, aktivitas siswa dalam mengikuti diskusi, dan yang sejenisnya.

Indikator keberhasilan dari pelaksanaan tindakan kelas antara lain, sebagai berikut:

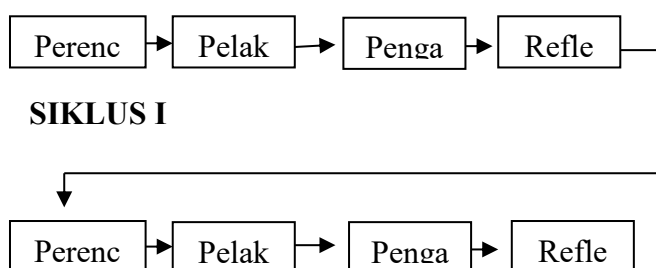
“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

1. Kegiatan belajar peserta didik dianggap memenuhi target apabila hasil akhir nilai => dari 75 %
2. Hasil belajar siswa dianggap memenuhi kriteria, apabila nilai hasil belajar mencapai KKM 75 dan memenuhi kriteria ketuntasan sebesar 75%

Ada empat tahapan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi (Arikunto, 2015). Seperti pada model dibawah ini:

Model 1.1

Alur Penelitian Tindakan Kelas



SIKLUS II

Keempat langkah dalam setiap siklusnya digunakan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini, yakni meningkatkan hasil belajar materi Explanation Text pada peserta didik kelas XI IPS 4 di SMA N 6 Semarang tahun ajaran 2022/2023 pada semester genap. dengan dua siklus di atas dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mendengarkan bahasa inggris.

HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. PRA SIKLUS

Sebelum diberikan tindakan, peneliti melakukan pengamatan awal proses pembelajaran di kelas XI IPS 4 pada tanggal 21 Maret 2023, hal ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Saat proses pengamatan, ditemukan beberapa permasalahan yang berakibat pada kurang maksimalnya aktivitas siswa yang berdampak pada hasil belajar yang rendah, karena KKM 75 belum tercapai oleh sebagian besar peserta didik. Guru hanya melakukan pembahasan lembar kegiatan siswa tanpa melibatkan aktivitas lain, sehingga menyebabkan peserta

cenderung pasif dan tidak tertarik terutama bagi mereka yang mengalami kesulitan memahami materi.

Selain dilakukan pengamatan kegiatan belajar, peserta didik juga diberi 20 soal materi Explanation text yang berupa pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar pada pra siklus. Dari kegiatan tersebut diperoleh nilai rata-rata sebesar 64,31 dan terdapat 33% peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan belajar.

Dari identifikasi permasalahan tersebut diperlukan model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara menyeluruh sehingga secara aktif dapat bekerja secara kelompok, mengemukakan pendapat, dan pada akhirnya mampu mengerjakan tugas dengan percaya diri seperti penggunaan model Teams Game Tournament. Dan pemberian materi melalui video animasi digunakan untuk memudahkan pemahaman terkait materi Explanation text. Karena hasil belajar pada pra siklus masih rendah, maka pada siklus I perlu diterapkan tindakan berupa penggunaan model Teams Game Tournament berbantu video animasi pada peserta didik kelas XI IPS 4.

B. SIKLUS I

Sebelum melakukan tindakan dengan menerapkan penggunaan model Teams Game Tournament berbantu video animasi pada pembelajaran materi Explanation text, yang perlu dipersiapkan adalah perangkat pembelajaran serta alat yang akan digunakan pada *treatment* tersebut. Diawali dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) beserta mempersiapkan alat observasi sebagai alat pengukur keberhasilan siswa dalam menyerap materi yang di ajarkan. Setelah persiapan tersebut, melakukan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan yang menggunakan model Teams Game Tournament dimana untuk penyampaian materinya menggunakan media video animasi. Siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, dengan

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

alokasi waktu 2 x 45 menit setiap pertemuannya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator (guru pengampu) selama proses pembelajaran berlangsung, terdapat beberapa catatan kelemahan yang didapatkan dengan uraian sebagai berikut:

1. Beberapa peserta didik masih belum terlibat dalam kegiatan diskusi.
2. Tidak efektifnya pengelompokan peserta didik dalam jumlah besar, mengakibatkan sebagian dari mereka hanya mengandalkan anggota yang lain.
3. Kegiatan menulis ulang teks membutuhkan waktu lebih lama dalam penyelesaiannya.
4. Peserta didik masih belum memiliki rasa percaya diri dalam mengutarakan pendapatnya.
5. Peserta didik kurang fokus dan memahami instruksi pembelajaran yang diberikan.

Adapun hasil belajar peserta didik diukur menggunakan soal post test berupa pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Dari data yang diperoleh dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 74,72 dan sebanyak 56% peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal sebesar 75.

Karena hasil belajar peserta didik masih rendah, maka dilakukan refleksi yang hasilnya digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya agar tujuan penelitian tercapai. Dari temuan masalah yang diperoleh pada siklus I, maka diadakan perbaikan dan modifikasi yang akan dilakukan pada siklus II, seperti berikut:

1. Pada tahap persiapan, guru lebih menekankan instruksi pembelajaran
2. Selain menyediakan video animasi, agar lebih efektif saat menganalisis teks, guru memberikan *printed* teks agar peserta didik tidak perlu menulis ulang isi teks yang akan dianalisis.
3. Guru memberikan batasan waktu dalam setiap kegiatan

4. Kelompok belajar lebih dipersempit dengan jumlah 4 anggota
5. Setiap anggota kelompok memiliki peran masing-masing
6. Kegiatan dilakukan di meja kelompok masing-masing, namun tetap berkompetisi.

C. SIKLUS II

Pada siklus II, materi yang digunakan adalah *explanation text* yang dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x45 menit. Tahap ini merupakan perbaikan dari siklus I, dengan mencari solusi dari temuan masalah yang didapatkan. Sebelum melakukan tindakan siklus II, dilakukan perencanaan dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif learning dengan model Team Game Tournament menggunakan video animasi serta menyiapkan alat ukur yang digunakan untuk menilai keberhasilan dari tujuan penelitian tersebut. Karena tujuan penelitian ini untuk mengukur hasil belajar pada materi *Explanation text*, maka tidak ada perubahan materi. Model dan media yang digunakan pun masih sama, namun terdapat beberapa perbaikan yang dilakukan saat pelaksanaan seperti yang sudah dipaparkan pada hasil refleksi siklus sebelumnya. Dari hasil observasi oleh kolaborator, diperoleh simpulan bahwa aktivitas siswa pada proses pembelajaran saat itu sudah masuk kedalam kategori baik, karena secara keseluruhan peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran, setiap anggota turut aktif dalam diskusi kelompok serta memiliki kepercayaan diri karena lebih memahami materi yang dipelajari.

Model pembelajaran TGT dengan menggunakan video animasi merupakan strategi yang cocok bagi siswa apabila guru menginginkan mereka terlibat dalam proses pembelajaran sehingga memiliki rasa percaya diri dalam berargumentasi, mengeluarkan pendapat secara lugas, bertukar pikiran dalam memahami materi, mengingat penggunaan metode

ini adalah untuk memupuk kemampuan intelektual siswa, mendorong siswa untuk mampu menemukan sendiri, menempatkan siswa pada posisi sentral dan mengupayakan agar siswa tidak belajar dengan menghafal. Sementara hasil belajar peserta didik diukur menggunakan soal post test II yang berjumlah 20 soal diperoleh data dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 85,69 dengan capaian ketuntasan belajar peserta didik sebanyak 83% dan pelaksanaan tindakan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya, atau dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dengan berbantu video animasi, terbukti dapat meningkatkan aktivitas serta pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran materi *Explanation text*, dan secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 4 di SMA N 6 Semarang. Hasil penelitian yang diperoleh dirangkum pada tabel dibawah ini:

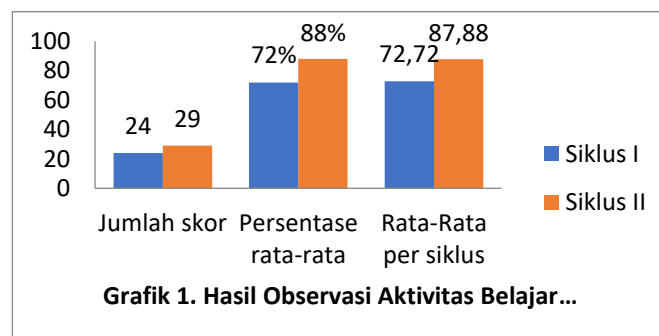
HASIL OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK PADA SIKLUS I DAN SIKLUS II

Berdasarkan hasil pengamatan kolaborator, proses pembelajaran yang dilakukan setelah diberikan *treatment* pada kelas XI IPS 4 telah mengalami peningkatan aktivitas peserta didik. Terlihat peserta didik mulai terlibat dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi menjadi sumber utama kegiatan pembelajaran, melainkan anak menjadi pusat kegiatan tersebut dengan diberi kebebasan berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing serta berkompetisi untuk memenangkan sebuah permainan. Agar pemahaman peserta didik lebih memahami materi yang diberikan, terlebih dahulu mereka diajak melihat video animasi agar dapat memperoleh visualisasi terkait topik yang akan dipelajari sebelum mendiskusikannya lebih lanjut. Pada siklus I, peningkatan aktivitas belajar belum maksimal hanya memperoleh prosentase skor rata-rata sebanyak 72% termasuk dalam kategori cukup. Terdapat beberapa indikator yang masih memerlukan perbaikan seperti, masih ditemukannya

sebagian siswa yang tidak ikut berdiskusi karena mengandalkan anggota yang lain, kurang memahami instruksi yang diberikan sehingga membuang waktu cukup banyak, masih belum percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, kekurangan tersebut dapat teratasi dan perolehan prosentase skor rata-rata mengalami peningkatan sebanyak 15,16 poin menjadi 87,88% termasuk dalam kategori sangat baik. Rincian data hasil observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat pada tabel dan grafik dibawah ini:

Tabel 1. Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Konversi nilai	Siklus I	Siklus II
Jumlah skor yang diperoleh	24	29
Persentase rata-rata	72%	88%
Rata-Rata per siklus	72,72	87,88



Hasil Belajar Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan hasil belajar peserta didik memiliki rata-rata sebesar 64,31 dengan capaian ketuntasan sebesar 33%. Angka tersebut masih termasuk dalam kategori rendah karena belum mencapai indikator ketuntasan minimal yaitu sebanyak 75%. Berbekal dari hasil belajar pada tahap pra tindakan, pada siklus I dilakukan pemberian *treatment* menggunakan model teams game tournament dengan media video animasi dalam proses pembelajaran kelas XI IPS 4 pada materi *Explanation text*. Melalui tindakan tersebut terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, meskipun belum optimal. Terdapat 20

"Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK"

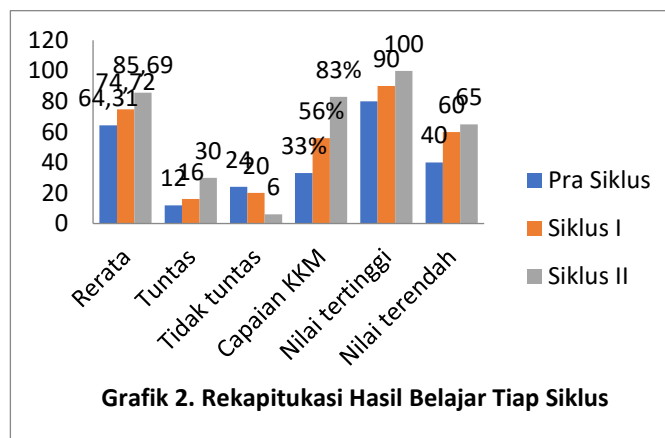
peserta didik yang telah mencapai batas ketuntasan minimal dan 16 peserta didik yang belum tuntas, dengan perolehan rata-rata kelas sebesar 74.72 telah mengalami peningkatan dari sebelum diberi tindakan pada tahap pra tindakan yaitu sebesar 64.31. Sedangkan capaian ketuntasan secara keseluruhan telah meningkat sebesar 23% dari perolehan 33% menjadi 56%. Meskipun sudah mengalami peningkatan, masih diperlukan tindakan pada siklus II karena belum mencapai indikator ketuntasan minimal yaitu sebesar 75%.

Proses pembelajaran pada siklus II dilakukan untuk memperbaiki hasil dari siklus I, dengan memberikan panduan secara terperinci saat pelaksanaan model Teams game tournament. Anggota kelompok dipersempit menjadi 4 orang dan terdapat pembagian peran dalam setiap kelompok, agar semua peserta didik memiliki tanggungjawab terhadap hasil diskusi kelompoknya. Pemberian printed paragraf untuk dianalisis, agar lebih efektif dibanding menulis ulang teks yang diperoleh dari link. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan batasan waktu sesuai instruksi sehingga peserta didik lebih fokus pada kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan alurnya. Kegiatan dilakukan pada meja masing-masing kelompok sehingga tidak membuang waktu untuk aktifitas lain. Melalui perbaikan tersebut, dapat membuat nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 10.97 dari nilai rata-rata siklus I 74.72 menjadi 85.69. Sebanyak 30 peserta didik telah mencapai ketuntasan minimal dan sebanyak 6 peserta didik masih belum mencapai ketuntasan minimal. Sedangkan capaian ketuntasan belajar mengalami peningkatan sebesar 27%, dari siklus I dengan perolehan 56% pada siklus II meningkat menjadi 83%. Karena telah melebihi indikator ketuntasan minimal sebanyak 8% dari target 75%, maka tindakan pada penelitian ini dihentikan hanya sampai siklus II.

Untuk memperjelas deskripsi hasil belajar sebelumnya, dibuatlah tabel dan grafik hasil belajar siswa yang dimulai dari tahap pra tindakan, siklus I dan siklus II seperti dibawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Setiap Siklus

No	Aspek yang dilihat	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Rerata	64,31	74,72	85,69
2	Tuntas	12	16	30
3	Tidak tuntas	24	20	6
4	Capaian KKM	33%	56%	83%
5	Nilai tertinggi	80	90	100
6	Nilai terendah	40	60	65



SIMPULAN

Dengan mengetahui bahwa pemicu rendahnya hasil belajar ada pada metode yang dipilih guru kurang variatif sehingga aktivitas belajar dikatakan kurang maksimal karena peserta didik cenderung pasif dan kurang memahami materi terkait menjadikan mereka tidak memiliki rasa percaya diri untuk berpendapat. Sehingga diperlukannya penggunaan metode yang sifatnya konstruktif, tindakan yang dilakukan dengan menggunakan model Teams Game Tournament berbantu video animasi menjadi upaya untuk dapat mengatasi permasalahan yang ada di kelas tersebut.

Penggunaan model pembelajaran tersebut diupayakan mampu menjawab tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Seberapa besar peningkatan yang dicapai sudah dipaparkan dengan jelas pada pembahasan data. Dari data yang telah dipaparkan pada bab IV dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan dari penelitian ini dapat tercapai.

Untuk mengetahui seberapa signifikan peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari bukti-bukti yang sudah disampaikan.

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

- a. Dari data awal hampir semua siswa mendapat nilai di bawah batas tuntas, kemudian pada siklus I menurun menjadi 20 siswa dan siklus II menurun menjadi 6 siswa, karena telah melebihi indikator ketuntasan dengan prosentase sebanyak 83% dari keseluruhan siswa, penelitian tersebut dihentikan meskipun masih terdapat siswa yang belum tuntas.
- b. Dari rata-rata awal 64,31 naik menjadi 74,72 pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 85,69.
- c. Dari data awal sebelum dilakukan tindakan (pra tindakan) hanya sebanyak 12 siswa yang tuntas sedangkan pada siklus I menjadi lebih banyak yaitu 16 siswa dan pada siklus II menjadi 30 siswa yang mencapai ketuntasan.

Berdasarkan data pendukung pembuktian pencapaian tujuan penelitian diatas, disampaikan bahwa model pembelajaran kooperatif dengan model Teams Game Tournament menggunakan video animasi telah mampu memberikan jawaban yang diharapkan sesuai tujuan penelitian ini. Semua ketercapaian ini merupakan hasil dari kesiapan dan kerja keras peneliti yang dibantu oleh kolaborasi dari awal pembuatan laporan, review hal-hal yang menjadi kendala bersama teman-teman guru, penyusunan instrumen penelitian, penggunaan sarana analisis data sampai pada pelaksanaan penelitian yang dapat dilakukan secara maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini berhasil saya lakukan tidak lepas dari dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu ucapan terima kasih saya sampaikan kepada suami tercinta, yang sudah mengizinkan dan memberikan dukungan berupa kasih sayang dan nasihatnya untuk selalu berjuang dalam menggapai cita, tak lupa pula bantuan dana yang demi terselesaikannya penelitian ini. Kepada kedua orangtua saya, Bapak Aris Triyono dan Ibu Rubiah yang telah memberikan motivasi serta dukungan moril berupa do'a untuk kesuksesan saya. Kepada anak-anakku tercinta Szevanna dan Szelinka yang rela membagi waktunya agar saya dapat menyelesaikan kegiatan ini dengan baik. Terima kasih pula kepada dosen pembimbing Bapak Dias Andris Susanto, M.Pd., yang sudah meluangkan waktunya

untuk memberikan bimbingan sehingga penelitian ini dapat ditulis sedemikian rupa dan terselesaikan tepat waktu. Guru kelas Ibu Dwi Budi Rahayu, M.Pd yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk berkolaborasi sebagai narasumber dari kasus yang saya temui di kelas beliau, sehingga terbentuklah penelitian ini. Yang terakhir saya ucapkan terimakasih kepada rekan sejawat yang selalu memberikan waktunya untuk berdiskusi dan saling mendukung sehingga penelitian ini dapat terselesaikan sesuai waktu yang ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5 (1), 19-23.
- Anita, Y., & Susanto, D. A. (2013). The teaching analysis of reading comprehension: a case of the eight grade students of SMP PGRI 01 Semarang. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 4(1).
- Apriansyah, M. R.(2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.
- Aqib, Z. (2015). Model-Model,Media,dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Cet. V.Yrama Widya.Bandung.
- Arsyad, A.(2013).Media Pembelajaran.Edisi Revisi.cet,16.Rajawali Pers.Jakarta.
- Clara Nahak, T. (2023). Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat Tahun Pelajaran 2022/2023. *PROsiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(1), 204–214. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.267>
- Fadhli, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan pembelajaran*, 3(1), 24-33.
- Fitria, Y. (2017). Efektivitas Capaian Kompetensi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 34-42.

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

- Helvina, M., Noeng, A. Y., & Timba, F. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Membaca permulaan Siswa Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Dasar:Tunas Nusantara*, 3(2), 379-386.
- Hidayati, A. S., Adi, E. P., & Praherdhiono, H. (2019). pengembangan video Pembelajaran Untuk Meningkatkan pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45-50.
- Ihsana, E. K. (2017). Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas dalm Proses Pembelajaran. *Pustaka Pelajar*, 4.
- Jalil, J. (2014). *Panduan Mudah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Prestasi Pustaka Karya. Jakarta.
- Joenaiddy, A. M. (2019). Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Laksana*, 144-148.
- Karwono, H. M., & Mularsih, H. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar. *Depok*.
- Kosasih, E. (2017). Jenis-jenis Teks, Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan untuk SMA/SMK: Edisi Revisi. Bandung: Yrama Widya.
- Kumala, F. N. (2016). Pembelajaran IPA (cetakan pe). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar-Mayang Ayu Sunami, Aslam. *Ediide Infografika*.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Lestari, S., & Susanto, D. A. (2015). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelaksanaan Ptk Bagi Guru-Guru Bahasa Inggris Smk Kota Semarang. *E-DIMAS*, 5(1/Maret).
- Lestari, S. P. (2018). Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Tgt Pada Siswa Kelas Ix 1 Smp Negeri 3 Pasir Penyus Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(3), 1334-1344. <https://doi.org/10.31004/jptam.v2i5.120>
- Lestari, S., Susanto, D. A., & Karima, R. F. H. (2023). Laporan IbM Tutor PAUD dan GURU TK Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tutor PAUD dan Guru TK Kecamatan Pedurungan Melalui Pelatihan Penggunaan Puppet Show.
- Mawarni, A. M., & Susanto, D. A. (2021). The Effectiveness of Fun Game Kahoot as A Media in the Teaching of Vocabulary. *Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature Studies*, 1(2).
- Misykat Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Maria Tina Septiani, Muakibatul Hasanah (2019) “Media Audio Visual Untuk Pembelajaran Musikalisasi Puisi” Universitas Negeri Malang.
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Priyatni, dkk. (2016). *Bahasa dan sastra Indonesia SMA/MA/SMK/MAK kelas XI*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Putri, YA. (2020). Analisis struktur teks eksplanasi bertemakan fenomena lam pada Surat Kabar Pikiran Rakyat Edisi Maret 2020 sebagai Alternatif Pemilihan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Bandung: Universitas Pasundan.
- Restuti, dkk. (2017). *Mandiri Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Rochmah, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas VIII SMP Negeri 1 Sumbergempol. *IAIN Tulungagung*, 18.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono A., Harjito., Bachtiar, H.W. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Subandi, I. (2014). Analisis teks eksplanasi pada media massa melalui pembelajaran berbasis masalah. Jakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Suharsimi, A. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Cet. 8. Bumi Aksara. Jakarta.
- Susanto, D. A. (2017). *Pembuatan Suplemen Bahan Ajar Vocabulary dengan Word Games bagi Guru-Guru Bahasa Inggris SMP di Kota Semarang*.