



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN MEDIA PUZZEL PUPY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMP NEGERI 2 SUKODONO

Urfiyati, S.Pd

SMP Negeri 2 Sukodono

Urfiyati57@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan siswa kelas 8A SMP Negeri 2 Sukodono tahun pelajaran 2021/2022 melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Game Turnament. Penelitian dilakukan di kelas 8A SMP Negeri 2 Sukodono tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2021. Subjek penelitian adalah siswa kelas 8A tahun pelajaran 2021/2022 di SMP Negeri 2 Sukodono. Penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus, disetiap siklus memiliki 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan pengamatan, dan refleksi. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Turnament, menggunakan media puzzle maka pembelajaran yang saya lakukan mengalami peningkatan. Kelebihannya antara lain 1) lebih meningkatkan waktu untuk tugas, 2) mendidik siswa untuk lebih bersosialisasi dengan orang lain, 3) motivasi belajar siswa tambah meningkat. Kelemahannya antara lain 1) kesulitan dalam mengelompokkan siswa yang sesuai dengan kemampuannya, 2) waktu yang digunakan untuk diskusi cukup banyak, 3) beberapa siswa yang memiliki kemampuan lebih sulit memberikan penjelasan terhadap teman-temannya.

Sejarah Artikel

Submitted: 5 November 2022

Accepted: 15 November 2022

Published: 16 November 2022

Kata Kunci

Model pembelajaran kooperatif TGT (Team Game Turnament), Minat belajar, Puzzle

PENDAHULUAN

Menumbuhkan minat belajar siswa SMP Negeri 2 Sukodono melalui model pembelajaran Kooperatif

Pendidikan adalah sebuah proses interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber-sumber belajar lainnya untuk mencapai tiga aspek kompetensi yaitu sikap pengetahuan dan ketrampilan. Untuk dapat tercapai dari ketiga aspek kompetensi tersebut, diperlukan sebuah pembelajaran yang menyenangkan serta proses pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Hal ini merupakan sebuah tantangan yang harus diselesaikan oleh seorang pendidik. Model pembelajaran ceramah memang tidak bisa dihilangkan, tetapi seorang pendidik harus dituntut untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Afandi, Chamala, & Wardani, (2013:53), Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk





meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya.

Adapun dalam (Sholihim,2017:46-470 mengemukakan secara lebih rinci tentang lang-langkah model pembelajaran kooperatif sebagai berikut :

- a. Pada awal pembelajaran, guru mendorong peserta didik untuk menemukan dan mengekspresikan ketertarikan mereka terhadap subjek yang akan dipelajari.
- b. Guru mengatur peserta didi kedalam kelompok heterogen yang terdiri 4-5 orng peserta didik
- c. Guru membiarkan pesert didik memilih topik untuk kelompok mereka.
- d. Tiap kelompok membagi topiknya untuk membuat pembagian tugas diantara anggota kelompok. Anggota kelompok didorong untuk saling membagi referensi dan bahan pelajaran. Tiap topik kecil harus memberikan kontribusi yang unik bagi usaha kelompok.
- e. Setelah para peserta didik membagi topik mereka menjadi kelompok-kelompok kecil, mereka akan bekerja secara individual. Mereka akan bertanggung jawab terhadap topik kecil masing-masing karena keberhasilan kelompok bergantung pada mereka. Persiapan topik kecil dapat dilakukan dengan mengumpulkan referensi-referensi yang terkait.
- f. Para peserta didik didorong untuk memadukan semua topik kecil dalam prestasi kelompok
- g. Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya pada topik kelompok bertanggung jawab terhadap presentasi kelompok.
- h. Evaluasi dilakukan pada tiga tingkatan, yaitu pada saat presentasi kelompok dievaluasi oleh kelas, kontribusi individual terhadap kelompok dievaluasi oleh teman satu kelompok, presentasi kelompok dievaluasi oleh semua peserta didik.

Menurut Slameto (2013), minat belajar sangat besar pengaruhnya dengan proses belajar, karena apabila bahan pelajaran tidak sesuai dengan minta siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak adanya daya Tarik baginya. Salah satu model pembelajara inovativ yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran “ Teams Games Tournament”.

Menurut Nadaa Citya (Fajri 2012) Penerapan model pembelajaran TGT dapat menciptakan suasana pembelajran yang menarik dan menyenangkan bagi siswaa serta dapat meningkatkan keaktifan semua siswa didalam kelas.

Setelah dilakukan identifikasi masalah tepatnya di kelas 8A SMP Negeri 2 Sukodono, dengan menggunakan kajian literature dan wawancara guru terdapat beberapa tantangan untuk mencapai tujuan yang saya hadapi adalah minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran masi rendah, 15 anak pengetahuan awal masi rendah. Rendahnya pemahaman konsep , peserta didik kurang mempelajari materi yang telah dipelajari, guru masi belum maksimal menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

Team Games Turnament solusi tepat untuk membangkitkan keaktifan belajar siswa





TGT adalah bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka Menurut Slavin (2015:163)

Tujuan model pembelajaran TGT yang paling utama adalah untuk memberikan konsep, pemahaman, kemampuan, dan pengetahuan yang dibutuhkan siswa agar mereka dapat memberikan kontribusi pada kelompoknya.

Menurut Ahmad Nurhakim, model pembelajaran TGT ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya antara lain 1) lebih meningkatkan waktu untuk tugas, 2) mendidik siswa untuk lebih bersosialisasi dengan orang lain, 3) motivasi belajar siswa tambah meningkat. Kelemahannya antara lain 1) kesulitan dalam mengelompokkan siswa yang sesuai dengan kemampuannya, 2) waktu yang digunakan untuk diskusi cukup banyak, 3) beberapa siswa yang memiliki kemampuan lebih sulit memberikan penjelasan terhadap teman-temannya.

Menurut wicaksono, santoso, hamidi(2013:9) perpaduan TGT dengan media Puzzle dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, karena siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak yang positif terhadap komunikasi serta dapat memotivasi siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan siswa kelas 8A SMP Negeri 2 Sukodono tahun pelajaran 2021/2022 melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Game Turnament.

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di kelas 8A SMP Negeri 2 Sukodono tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2021. Subjek penelitian adalah siswa kelas 8A tahun pelajaran 2021/2022 di SMP Negeri 2 Sukodono yang berjumlah 28 siswa. Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh David Deries dan Keith Erward. Penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus, di setiap siklus memiliki 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan pengamatan, dan refleksi.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah menyusun rancangan dan perangkat pembelajaran. Tahap kedua adalah tindakan merupakan penerapan dari hasil perencanaan yaitu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT. Tahap ketiga pengamatan yaitu pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung dari awal dan akhir. Sebagai upaya dalam mengamati pelaksanaan tindakan.

Instrument yang digunakan dalam penelitian adalah non tes berupa observasi dan tes, teknik pengumpulan data untuk variable minat belajar menggunakan lembar observasi,





HASIL DAN PEMBAHASAN

TGT (Timed-Team-Based Learning) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menarik. Dalam TGT, siswa bekerja dalam tim kecil untuk mempelajari materi baru, lalu mereka diuji dalam bentuk permainan atau kuis di mana mereka bisa mengaplikasikan pengetahuan yang mereka dapatkan.

Proses pembelajaran TGT umumnya melibatkan langkah-langkah berikut:

- a. Pembentukan Tim: Siswa dibagi ke dalam tim kecil yang beragam, terdiri dari anggota dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Tujuannya adalah untuk mempromosikan kolaborasi antara siswa.
- b. Pembelajaran Materi: Tim belajar bersama tentang topik tertentu. Mereka dapat membaca, mendiskusikan, atau bahkan membuat presentasi tentang materi tersebut.
- c. Kuis Antartim: Setelah periode pembelajaran, ada kuis atau permainan di mana tiap tim bersaing untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Skor yang diperoleh tim bukan hanya didasarkan pada pengetahuan individu, tetapi juga kolaborasi di dalam tim.
- d. Hadiah Tim: Skor individu digabungkan dengan skor tim. Hadiah atau pengakuan diberikan kepada tim dengan skor tertinggi, yang mendorong kerjasama dan motivasi antar anggota tim.

Kelebihan dari TGT adalah bahwa itu mendorong kerja sama tim, mempromosikan tanggung jawab kolektif, serta memungkinkan siswa dengan kemampuan yang berbeda untuk belajar satu sama lain. Hal ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena unsur permainan atau kompetisi yang menyenangkan.

Implementasi Timed-Team-Based Learning (TGT) di kelas memerlukan beberapa langkah strategis:

1. Perencanaan Materi

Identifikasi Materi: Pilih topik atau materi yang akan diajarkan menggunakan pendekatan TGT. Pastikan topik tersebut sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran.

Pembagian Materi: Pisahkan materi menjadi bagian yang dapat dipelajari oleh tiap tim. Hal ini memastikan bahwa setiap anggota tim memiliki kontribusi penting dalam pembelajaran.

2. Pembentukan Tim

Diversifikasi Anggota Tim: Bentuk tim secara heterogen dengan anggota yang memiliki beragam tingkat kemampuan. Ini akan mempromosikan kolaborasi dan saling menguatkan di antara siswa.

Buat Identitas Tim: Berikan nama atau identitas unik untuk setiap tim. Ini membantu dalam membangun semangat tim.

3. Proses Pembelajaran





Pengajaran Materi: Ajarkan materi kepada seluruh kelas sesuai dengan metode yang sesuai. Pastikan siswa memiliki pemahaman yang kuat tentang topik yang akan diuji nantinya.

Kerjasama Tim: Sisihkan waktu bagi tim untuk belajar bersama. Diskusi, perbincangan, atau pembagian tugas adalah metode efektif yang bisa digunakan di sini.

4. Pertandingan atau Kuis Antartim

Penyusunan Pertanyaan atau Tugas: Persiapkan pertanyaan atau tugas yang relevan dengan materi yang telah dipelajari. Pastikan tingkat kesulitannya seimbang dan dapat menguji pemahaman siswa.

Waktu Kompetisi: Lakukan kompetisi antartim di mana setiap tim menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan.

5. Evaluasi dan Penghargaan

Penilaian Prestasi: Evaluasi jawaban atau kinerja setiap tim. Berikan skor individu dan tim berdasarkan kinerja mereka selama kompetisi.

Penghargaan: Umumkan tim yang memperoleh skor tertinggi. Berikan penghargaan atau insentif kepada tim yang berhasil. Ini dapat meningkatkan semangat kompetitif dan kerja sama di kelas.

6. Refleksi dan Penyesuaian

Diskusi Reflektif: Setelah kompetisi, lakukan sesi refleksi di mana siswa dan pendidik membahas apa yang telah dipelajari, bagian mana yang berhasil, dan apa yang dapat ditingkatkan.

Penyesuaian Masa Depan: Gunakan umpan balik dari siswa untuk menyempurnakan pelaksanaan TGT di masa mendatang.

Evaluasi Timed-Team-Based Learning (TGT) melibatkan penilaian terhadap berbagai aspek, baik dari sudut pandang siswa maupun pendidik. Berikut beberapa cara untuk mengevaluasi efektivitas TGT di kelas:

Evaluasi dari Siswa:

Kuesioner atau Survei:

Buat survei atau kuesioner untuk siswa yang berfokus pada pengalaman mereka selama TGT. Tanyakan tentang kebermanfaatan, tingkat keterlibatan, kepuasan, dan pendapat mereka tentang metode ini.

Diskusi Kelompok Fokus:

Lakukan diskusi kelompok kecil dengan siswa yang bertujuan untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang pengalaman mereka selama TGT. Tanyakan tentang kelebihan, kelemahan, dan saran perbaikan.

Pemantauan Aktivitas Kelompok:

Amati interaksi di antara anggota tim selama sesi TGT. Perhatikan tingkat partisipasi, kolaborasi, dan kontribusi dari setiap anggota tim.





Penilaian Hasil Tugas:

Evaluasi hasil kerja tim seperti tugas atau proyek yang dihasilkan setelah sesi TGT. Perhatikan tingkat pemahaman materi yang tercermin dalam hasil kerja tim.

Evaluasi dari Pendidik:

Observasi Kelas:

Amati jalannya sesi TGT dari perspektif pengajar. Perhatikan efektivitas komunikasi, kolaborasi, dan penguasaan materi dari siswa.

Pengukuran Hasil Belajar:

Gunakan tes, kuis, atau tugas untuk mengukur pemahaman materi dari siswa setelah melalui sesi TGT. Bandingkan hasilnya dengan metode pembelajaran lain yang digunakan.

Refleksi dan Umpan Balik:

Lakukan refleksi diri setelah setiap sesi TGT. Pertimbangkan apa yang berhasil dan apa yang perlu ditingkatkan. Juga, terima umpan balik dari siswa untuk perbaikan di masa depan.

Perbandingan dengan Metode Lain:

Bandingkan hasil belajar dan keterlibatan siswa selama TGT dengan metode pembelajaran lain yang biasa Anda gunakan. Evaluasi kelebihan dan kekurangan masing-masing metode.

Evaluasi ini penting untuk menilai apakah TGT telah memberikan manfaat dalam pembelajaran siswa. Dengan analisis yang tepat, Anda dapat mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan dan menyempurnakan implementasi TGT di masa mendatang.

Puzzle Puppy bisa menjadi alat yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berikut beberapa ide untuk menggunakan media puzzle dalam konteks pembelajaran:

1. Puzzle Konsep atau Materi

Puzzle Kata: Buat puzzle kata yang terkait dengan topik pembelajaran. Sisipkan kata-kata kunci yang relevan dengan materi pelajaran.

Puzzle Angka atau Operasi Matematika: Jika Anda mengajar matematika, buat puzzle dengan perhitungan atau teka-teki matematika yang harus dipecahkan siswa.

2. Puzzle Visual

Puzzle Gambar: Ciptakan puzzle yang terdiri dari potongan gambar. Setiap potongan menggambarkan bagian dari konsep atau proses yang harus dipahami siswa. Mereka harus menyusun puzzle untuk melihat gambaran lengkapnya.

Puzzle Siluet: Berikan siswa bentuk siluet dari objek, teka-teki, atau konsep yang harus mereka identifikasi atau pahami.

3. Pemberian Tantangan





Puzzle Tebak-Tebakan: Buat teka-teki atau puzzle yang menantang siswa untuk menggunakan pengetahuan mereka dalam menemukan jawaban yang benar.

Puzzle Kode atau Enigma: Berikan siswa kode atau teka-teki yang perlu dipecahkan dengan menggunakan pengetahuan dari pelajaran yang dipelajari.

4. Penerapan Tematik

Puzzle Cerita: Rangkai cerita yang dibagi menjadi potongan-potongan puzzle. Siswa harus mengurutkan puzzle tersebut untuk memahami alur cerita dengan benar.

Puzzle Berbasis Tema: Buat puzzle yang terkait dengan tema atau topik tertentu yang sedang dipelajari untuk meningkatkan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan aktivitas menyenangkan.

5. Penggunaan Teknologi

Puzzle Digital: Manfaatkan perangkat lunak atau aplikasi puzzle online untuk membuat atau mendesain puzzle interaktif yang bisa diakses siswa secara digital.

Puzzle Puppy dapat menjadi sarana yang menarik untuk memicu keingintahuan siswa, mendorong mereka untuk memecahkan masalah, serta membangun pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Perlu diingat untuk selalu sesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan dan usia siswa agar tetap menantang namun dapat dipecahkan.

Terkait penerapan media Puzzle Puppy untuk meningkatkan minat belajar siswa, inilah beberapa langkah yang dapat Anda terapkan:

1. Pilih Materi yang Relevan

Pilih topik atau konsep pembelajaran yang ingin Anda tingkatkan minatnya melalui puzzle. Pastikan puzzle tersebut relevan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari.

2. Kreatif dalam Pembuatan Puzzle

Buat puzzle yang menarik dan menantang tetapi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Pilih jenis puzzle yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Manfaatkan karakter Puppy dalam desain puzzle untuk menarik perhatian siswa.

3. Integrasi dengan Pembelajaran

Jelaskan hubungan antara puzzle dengan materi yang sedang dipelajari. Berikan konteks agar siswa dapat melihat pentingnya memecahkan puzzle dalam pemahaman materi.

4. Menerapkan Kegiatan Kolaboratif

Gunakan puzzle sebagai kegiatan kelompok. Biarkan siswa bekerja sama dalam mencari solusi. Ini akan membangun kerjasama dan interaksi di antara mereka.

5. Berikan Motivasi dan Penghargaan

Berikan insentif atau penghargaan bagi siswa yang berhasil memecahkan puzzle dengan baik. Ini bisa berupa pujian, pengakuan di depan kelas, atau hadiah kecil untuk memotivasi siswa.

6. Evaluasi Dampak

Amati minat belajar siswa setelah menggunakan media Puzzle Puppy. Lakukan survei atau diskusi untuk menilai seberapa besar minat siswa terhadap materi pembelajaran setelah melalui pengalaman menggunakan puzzle.

7. Variasi Penggunaan





Gunakan puzzle dalam berbagai konteks pembelajaran, seperti pengenalan materi baru, ulasan, atau penilaian akhir. Hal ini dapat membuat penggunaan puzzle lebih menarik dan bervariasi bagi siswa.

8. **Fleksibilitas dan Penyesuaian**

Selalu siap untuk menyesuaikan tingkat kesulitan atau strategi puzzle sesuai dengan respons siswa. Jika diperlukan, atur ulang atau ubah pendekatan untuk meningkatkan daya tariknya.

Penerapan Puzzle Puppy dalam pembelajaran harus diintegrasikan dengan baik ke dalam kurikulum, mendukung tujuan pembelajaran, dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Ini juga dapat menjadi sarana yang menarik untuk memicu minat siswa dalam belajar dan menumbuhkan semangat untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

KESIMPULAN

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament, menggunakan media puzzle maka pembelajaran yang saya lakukan mengalami peningkatan 75%, kemampuan pemahaman materi juga menciptakan situasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Nadaa sintya paramita dkk (2019) "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Prihatnani, Erlina.(2020) "Pengembangan media puzzle untuk pembuktian teorema pythagoras." SImeto. (2013. Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhi. Jakarta : Rineka Cipat.
- Afandi, M, Chamalah, E, & Wardani, O.P (2013) "Model dan Metode Pembelajaran disekolah Semarang: Unissula Pres.
- Hasanah, Zuriatun, and Ahmad Shofiyul Himami.(2021: 1-3) "Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa."
- Khomsoh, Rosiana.(2013) "*Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar*".

