

RESPON PESERTA DIDIK DALAM PENGGUNAAN MEDIA UBUR-UBUR PADA MODEL TGT

Hana Zahra Farahdina¹⁾, Dian Nataria Oktaviani²⁾, Arie Setyani³⁾

¹Bidang Studi matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Bidang Studi matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³SMK N 1 Dukuhturi, Jalan Raya Karang Anyar No 17, Pekauman Kulon, Kecamatan Dukuhturi, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah, 52192 Indonesia.

Korespondensi Penulis E-mail: hananazahrara@gmail.com, Telp: 081357833969

Abstrak

Tujuan best practice ini adalah mendeskripsikan dan memaparkan Best practice penulis untuk menganalisis respon peserta didik dalam penggunaan media ubur-ubur pada model TGT. Sasaran dalam best practice ini adalah peserta didik kelas XI BD semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025 di SMK N 1 Dukuhturi. Pada pelaksanaan kegiatan ini ada 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dari hasil best practice didapatkan bahwa respon peserta didik terhadap pembelajaran matematika dengan penggunaan media ubur-ubur pada model TGT dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dan penuh antusias dalam mengikuti aktivitas belajar dikelas. Pembelajaran dengan menerapkan model PBL dan tipe TGT ini dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Serta tujuan pembelajarannya pun dapat tercapai dan lebih maksimal.

Kata kunci: Respon Peserta Didik, Media Ubur-ubur, Model TGT

BEST PRACTICE FOR FUN MATHEMATICS LEARNING ACTIVITIES THROUGH LEARNING MODEL PBL WITH TGT STRATEGY

Abstract

The purpose of this best practice is to describe and explain the author's best practice in analyzing student responses in using TGT model jellyfish media. The target of this best practice is class XI BD students in the odd semester of the 2024/2025 academic year at SMKN 1 Dukuhturi. In carrying out this activity there are 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. From the best practice results, it is known that students' responses to mathematics learning using TGT model jellyfish media can make students more active and enthusiastic in participating in learning activities in class. Learning by applying the PBL model and TGT type can create a more dynamic and enjoyable classroom atmosphere. And learning objectives can be achieved and maximized.

Keywords: Student Response, Jellyfish Media, TGT Model.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan mengoptimalkan perkembangan potensi, kecakapan dan karakteristik pribadi siswa. Pendidikan juga merupakan kebutuhan mutlak manusia yang harus dipenuhi sepanjang hayat (Wulandari, Cahyani, Enivita, & Marini, 2023). Kegiatan pembelajaran matematika sering kali ditemukan sebuah permasalahan yaitu hasil atau nilai belajar matematika yang masih belum memuaskan, hal seperti ini terjadi karena sebagian besar siswa mempunyai perspektif negatif bahwa matematika rumit karena adanya angka, lambang, symbol, rumus yang membutuhkan beberapa tahap. Hal ini membuat siswa kesulitan untuk mengingat dan mengerjakan soal yang membuat siswa menyerah padahal belum mencoba. (Suryani, Jufri, & Putri, 2020)

Menurut Sadiman (Sadiman, 2020) “ media adalah apapun yang jika digunakan akan menyampaikan informasi kemudian mengakibatkan penerima menggugah pikiran, memicu perasaan, memusatkan perhatian serta mengembangkan minat siswa yang ada dan kemudian pada akhirnya akan terbentuknya pembelajaran”. yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran dengan metode TGT (Turnament Games Teams).

Hasil observasi penulis ketika melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model PBL saja, peserta didik terlihat kurang bersemangat dan kurang termotivasi. Peserta didik sudah aktif dalam pembelajaran, akan tetapi peserta didik masih terlihat bosan dan jenuh walau sudah disisipi dengan ice breaking.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang interaktif baik interaksi sesama peserta didik maupun dengan guru yang mana jika model ini diterapkan akan melibatkan peserta didik secara aktif terutama dalam kegiatan belajar mengajar yang sedang dilakukan bersama. Dengan pembelajaran kooperatif, peserta didik mampu untuk mengungkapkan pendapat yang ada dipikrannya dan juga dapat menanyakan hal-hal yang belum dimengerti kepada teman sejawat yang memudahkan dalam proses menyerap informasi yang dibutuhkan. Dengan belajar bersama juga dapat melatih kemampuan mental mereka karena dapat berproses bersama serta berdampingan dengan guru atau teman sejawat mereka, hal ini menjadikan mereka terlatih untuk mengutamakan kepentingan kelompok bukan kepentingan pribadi.

Model belajar yang berkelompok atau Cooperative Learning ini merupakan model pembelajaran yang mengutamakan untuk peserta didik lebih aktif bahkan berpusat kepada mereka (Student Oriented), ini menjadi solusi untuk beberapa keluhan guru yang masih kesulitan untuk membuat peserta didik lebih aktif, dan juga dapat menjadi solusi agar peserta didik dapat bekerja sama atau berdiskusi dengan baik, mengatasi peserta didik yang emosinya tidak terkontrol atau bahkan tidak peduli pada lingkungan tempat dia belajar.

Menurut Slavin (Pebriana, 2019) model Team games tournament ini adalah suatu bentuk pembelajaran kooperatif yang dalam pengaplikasiannya menggunakan ajang secara akademik, serta menerapkan kuis-kuis dan juga penilaian kemampuan secara individu lalu diakomodasi untuk hasil akhir kelompok, dimana peserta didik saling berkompetensi sebagai sala satu perwakilan grup mereka. Terdapat lima ciri utama dalam model pembelajaran ini, yaitu diawali dengan endalamanan materi untuk mempersiapkan bekal atau tema dalam tournamen yang akan dilakukan, selanjutnya yaitu berdiskusi kelompok untuk memecahkan suatu masalah awal sebagai start untuk dimulainya sebuah perlombaan, lalu dilanjut dengan permainan, kemudian tournamen akademik dengan kuis kuis yang disediakan dan diakhiri dengan penghargaan kelompok bagi pemenang dalam tournamen ini.

Menurut Alawiyah (Alawiyah, Sukron, & Firdaus, 2023) pembelajaran dengan menggunakan permainan atau games seperti ini dapat menstimulus keaktifan peserta didik

sehingga mereka bersemangat untuk belajar, aktif berinteraksi dan bekerja sama serta bertukar pikiran untuk kepentingan bersama dalam hal ini adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran secara keseluruhan peserta didik yang saling mensupport satu sama lain dalam sebuah kelompok tersebut.

Beberapa penelitian tentang penggunaan model Problem Based Learning menggunakan ubur-ubur atau jellyfish yang pernah dilakukan oleh peneliti salah satunya yaitu Delima Krisdayanty (Krisdayanty, 2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Ubur-Ubur Berantai Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Materi Statistika Kelas VI SD” dengan menunjukkan hasil penelitian didapatkan benar adanya pengaruh model PBL berbantuan media ubur-ubur terhadap kemampuan numerasi siswa.

Dari berbagai masalah diatas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran di kelas XI BD masih kurang menyenangkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis melakukan aktivitas belajar menyenangkan menggunakan media pembelajaran pada matematika melalui model TGT. Dengan menggunakan model kooperatif learning tipe TGT diharapkan peserta didik diberikan kesempatan untuk bekerjasama dalam kelompok dengan games yang menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan motivasi belajarnya pun meningkat.

2. METODE

Waktu dan Tempat pelaksanaan *best practices* (setting)

Pelaksanaan *Best practices* bertempat di SMK N 1 Dukuhturi, kelas XI BD dengan lama pelaksanaan yaitu 2 bulan selama PPL 2.

Target/Subjek *best practices*

Target/subjek *best practices* ini adalah peserta didik kelas XI BD yang berjumlah 26 siswa yang seluruhnya merupakan siswi perempuan reguler tanpa kebutuhan khusus.

Prosedur

Secara general prosedur TGT yang dilakukan yaitu setiap kelompok mengambil soal pada media pembelajaran ubur-ubur yang disediakan oleh guru, kemudian dikerjakan bersama dengan kelompoknya, apabila siswa tersebut sudah selesai, maka perwakilan kelompok tersebut diperbolehkan untuk mengerjakan soal berikutnya, begitu seterusnya hingga waktu yang ditentukan berakhir. Penentuan siapa yang menang dari tournament ini adalah dari seberapa banyak soal yang diselesaikan dan berapa point tertinggi yang telah didapatkan. Secara sistematis Strategi TGT terdiri dari 5 langkah (Musdalifah, 2023) yaitu

1. Presentasi dalam kelas
2. Diskusi bersama dalam grup
3. permainan
4. perlombaan
5. umpan balik positif

dalam pengaplikasian proses pembelajaran ini terdapat empat langkah yang dilakukan yaitu merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan. Untuk hal yang direncanakan yaitu terkait modul ajar yang terdiri dari menentukan tujuan pembelajaran, kemudian asesmen apa yang dilakukan, langkah apa saja atau bahan apa yang akan digunakan baik dari media pembelajaran, sumber referensi untuk belajar, dan menganalisis prosedur apa yang akan diterapkan. Selanjutnya untuk melaksanakan pembelajaran ini dibutuhkan pemahaman dan persiapan agar pembelajaran dapat berjalan interaktif baik dengan guru maupun teman sejawat mereka, dalam kesempatan kali ini pembelajaran yang

dipilih adalah menggunakan media ubur-ubur pada materi matriks dengan terintegrasi pada model kooperatif tipe teams games tournament.

Tahap mengamati proses belajar ini dapat dilihat dari respon peserta didik dengan cara peserta didik menuliskan pada sticky note. Tahap refleksi dilakukan oleh penulis setelah mengamati respon peserta didik terhadap pembelajaran matematika menggunakan media ubur-ubur pada model TGT.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan kegiatan TGT tersebut data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1
Hasil Perolehan Point TGT

Nama kelompok	Jumlah soal yang dikerjakan	Point yang didapatkan	Total
1	Kode A = 5	$5 \times 5 = 25$	$25 + 25 = 50$
	Kode C = 1	$1 \times 25 = 25$	
2	Kode A = 3	$3 \times 5 = 15$	$15 + 10 = 25$
	Kode B = 1	$1 \times 10 = 10$	
3	Kode A = 6	$6 \times 5 = 30$	$30 + 10 + 25 = 65$
	Kode B = 1	$1 \times 10 = 10$	
	Kode C = 1	$1 \times 25 = 25$	
4	Kode B = 2	$2 \times 10 = 20$	$20 + 25 = 45$
	Kode C = 1	$1 \times 25 = 25$	
5	Kode B = 2	$2 \times 10 = 20$	20

Penulis menggunakan kajian literatur sebagai Teknik untuk mengumpulkan data, yang mana teknik ini merupakan berbagai ringkasan yang diperoleh secara tertulis dalam berbagai artikel baik jurnal, buku, dan dokumen lain yang selaras dengan pembahasan yang sedang penulis fokuskan baik referensi dari penelitian sebelumnya maupun saat ini yang mendukung dan menjadikan informasi dari hal yang dibutuhkan. Kemudian Metode studi literatur yang penulis gunakan adalah dengan mencari variabel-variabel yang akan diteliti, kemudian mengelompokkan serta membandingkan letak persamaan maupun perbedaannya dari sumber-sumber sebelumnya serta mengidentifikasi langkah yang akan diterapkan, menganalisis dan mendapatkan informasi atau ide pikiran terbaru, dan yang terakhir adalah menemukan makna dan hubungan antar variabel yang telah dikaji bersama (Mubarok, 2023). Untuk menjelaskan informasi yang diperoleh, penulis memilih metode deskriptif, yang mana metode ini merupakan metode yang tidak digunakan untuk mengambil kesimpulan yang lebih dalam tetapi untuk merepresentasikan serta mendapatkan informasi dari suatu hasil yang diperoleh.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembelajaran menggunakan ubur-ubur pada model kooperatif tipe TGT ini peserta didik dikelompokkan berdasarkan tingkat kemampuannya yang dalam satu kelompok termuat dari 5-6 peserta didik untuk mendiskusikan LKPD, kemudian apabila LKPD sudah selesai dikerjakan, maka dilanjutkan untuk mengerjakan soal pada babak turnamen melalui media pembelajaran “ubur-ubur”. Dalam TGT digunakan tournament akademik, dimana siswa saling bertanding sebagai perwakilan dari kelompoknya untuk bersaing dengan anggota kelompok lain untuk mendapatkan hasil yang lebih unggul atau berprestasi tinggi.

Dalam mengaplikasikan model Team Game Turnamen ini bahan atau alat yang digunakan tidaklah hal yang rumit. Selain itu dalam penerapan Team Game Tournament juga melibatkan aktivitas peserta didik secara keseluruhan untuk mencapai tujuan pembelajaran

dan konsep materi yang sedang dipelajari. Kegiatan saling membantu kepada teman sejawat terlihat ketika salah satu perwakilan tim melaksanakan pertandingan dengan memilih soal yang disediakan kemudian apabila peserta didik tersebut membutuhkan bantuan tutor sebaya maka mereka akan saling berdiskusi dan sapat saling membantu untuk belajar secara bersama. Dengan meningkatnya prestasi akademik peserta didik dari berbagai karakteristik dan latar belakang, ini menjadi bukti bahwa Pembelajaran kooperatif ini adalah pembelajaran yang efektif.

Materi yang digunakan oleh penulis yaitu mengenai matriks pertemuan 1 dengan subbab pengertian matriks, ordo matriks, jenis matriks, kesamaan matriks, transpose matriks, perkalian skalar, operasi matriks serta masalah kontekstual mengenai matriks. Alasan pemilihan materi ini adalah sebagian besar peserta didik pada jenjang SMA/ SMK mengeluhkan bahwa matriks adalah materi yang sulit dipahami dan membingungkan walaupun pada hakikatnya matriks sering diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dalam berbagai fenomena. (Zaunurrain, Herdiyanti, & Hasibuan, 2023)

Dampak dari aktivitas belajar ini adalah saat refleksi pembelajaran, peserta didik banyak yang menyampaikan bahwa pembelajaran menyenangkan dan materi yang dipelajari pun paham. Mereka sangat antusias untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran ubur-ubur pada model TGT ini, bahkan mereka meminta untuk pembelajaran berikutnya menggunakan metode yang sama seperti pertemuan kali ini.

Faktor keberhasilan dan faktor ketidakberhasilan yang lebih dominan adalah faktor individu karena faktor ini memiliki pengaruh yang besar terhadap tindakan yang dilakukan saat melakukan sesuatu.

Pembelajaran yang diperoleh dari proses melakukan best practice ini adalah tujuan pembelajaran tercapai dan peserta didik merasakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini. (Rajak, Paramata, & Umar, 2023).

Indeks Evaluasi Level Reaksi

Indeks	Interpretasi
80% - 100%	Sangat Puas
60% - 79%	Puas
40% - 59%	Kurang Puas
20% - 39%	Tidak Puas
0% - 19%	Sangat Tidak Puas

Responden 1 menunjukkan reaksi sangat puas, Responden 2 menunjukkan reaksi sangat puas, Responden 3 menunjukkan reaksi sangat puas, Responden 4 menunjukkan reaksi kurang puas, Responden 5 menunjukkan reaksi sangat puas, Responden 6 menunjukkan reaksi puas, Responden 7 menunjukkan reaksi puas, Responden 8 menunjukkan reaksi sangat puas, Responden 9 menunjukkan reaksi sangat puas, Responden 10 menunjukkan reaksi kurang puas, Responden 11 menunjukkan reaksi kurang puas, Responden 12 menunjukkan reaksi sangat puas, Responden 13 menunjukkan reaksi puas, Responden 14 menunjukkan reaksi puas, Responden 15 menunjukkan reaksi sangat puas, Responden 16 menunjukkan reaksi sangat puas, Responden 17 menunjukkan reaksi sangat puas, Responden 18 menunjukkan reaksi sangat puas, Responden 19 menunjukkan reaksi puas, Responden 20 menunjukkan reaksi sangat puas, Responden 21 menunjukkan reaksi puas, Responden 22 menunjukkan reaksi puas, Responden 23 menunjukkan reaksi kurang puas, Responden 24 menunjukkan reaksi puas, Responden 25 menunjukkan reaksi sangat puas dan Responden 26 menunjukkan reaksi sangat puas.

Selanjutnya respon peserta didik yang diperoleh dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Respon Siswa

No	Respon	No	Respon
R1	Sangat Puas	R14	Puas
R2	Sangat Puas	R15	Sangat Puas
R3	Sangat Puas	R16	Sangat Puas
R4	Kurang Puas	R17	Sangat Puas
R5	Sangat Puas	R18	Sangat Puas
R6	Puas	R19	Puas
R7	Puas	R20	Sangat Puas
R8	Sangat Puas	R21	Puas
R9	Sangat Puas	R22	Puas
R10	Kurang Puas	R23	Kurang Puas
R11	Kurang Puas	R24	Puas
R12	Sangat Puas	R25	Sangat Puas
R13	Puas	R26	Kurang Puas

Berdasarkan data pada tabel tersebut bahwa peserta didik yang memberikan respon Kurang Puas sejumlah 5 peserta didik, respon Puas sejumlah 8 peserta didik, dan respon Sangat Puas sejumlah 13 dapat direpresentasikan dalam bentuk diagram berikut ini.



Gambar 1. Indeks Reaksi Peserta Didik

4. SIMPULAN

Pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran ubur-ubur pada model TGT dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dan penuh antusias dalam mengikuti aktivitas belajar dikelas. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ubur-ubur pada model TGT ini dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Serta tujuan pembelajarannya pun dapat tercapai dan lebih maksimal. Dampak dan hasil dari aktivitas yang

dilakukan adalah penerapan model pembelajaran terbukti dari tingkat keaktifan dan respon peserta didik yang positif dalam diskusi maupun dalam turnamen.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kraktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. . *FITRAH : Jurnal of Islamic Education*, 12.
- Krisdayanty, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Ubur-Ubur Berantai Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Materi Statistika Kelas VI SD. *Jurnal Sains Student Research*, 80.
- Mubarok, H. (2023). Studi Literatur Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Konteks Pedagogi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional*, 2.
- Musdalifah. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education (MIJOSE)*, 55.
- Pebriana, P. H. (2019). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Dengan Model Kooperatif Tipe TGT di kelas III SD N 18 Langgini Bangkinang. *Jurnal Basicedu*, 57.
- Rajak, A., Paramata, D. D., & Umar, M. K. (2023). Evaluasi Ujian Tengah Semester Menggunakan Model Kirkpatrick Pada Mata Pelajaran Fisika Di SMA. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 182.
- Sadiman. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi sistem pencernaan manusia untuk peserta didik kelas XI SMA N 6 Bandar Lampung.
- Suryani, Jufri, M., & Putri. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 120.
- Wulandari, T., Cahyani, A., Enivita, Y., & Marini, A. (2023). Studi Literatur Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 919.
- Zaunurrajin, M. F., Herdiyanti, A., & Hasibuan, M. U. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa SMA pada Materi Matriks. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 34.