

MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DENGAN TEKNIK *TEAMS GAME TOURNAMENT* MENGGUNAKAN *WORDWALL*

Emacendra Kusumah

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

* Korespondensi Penulis. E-mail: emacendrak@gmail.com, Telp: +6282134383707

Abstrak

Tujuan penelitian tindakan kelas yang dilakukan yaitu untuk mencari tahu kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik kelas XI-10 SMAN 2 Tegal, untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams game tournament* berbantu aplikasi *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran pada peserta didik kelas XI-10 SMAN 2 Tegal, dan untuk mengetahui peningkatan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis melalui penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams game tournament* berbantu aplikasi *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran pada peserta didik kelas XI-10 SMAN 2 Tegal. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian peserta didik kelas XI-10 SMAN 2 Tegal dengan jumlah 36 orang. Alat pengumpulan data berupa lembar observasi dan lembar asesmen, yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan tahapan pada tiap siklusnya adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dari hasil penelitian yang dilakukan maka dapat ditetapkan bahwa kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik kelas XI-10 SMAN 2 Tegal sebelum dilakukannya tindakan masih sangat kurang baik karena peserta didik masih belum terbiasa untuk bersikap inisiatif, berkontribusi secara penuh dalam kegiatan diskusi kelompok, dan bertanggung jawab dalam penyelesaian tugas individu. Akan tetapi setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams game tournament* berbantu aplikasi *wordwall*, maka kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik semakin baik. Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams game tournament* berbantu aplikasi *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran pada peserta didik kelas XI-10 SMAN 2 Tegal dilakukan dengan menyesuaikan pada kebutuhan belajar peserta didik. Melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams game tournament* berbantu aplikasi *wordwall* terjadi peningkatan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik kelas XI-10 SMAN 2 Tegal. Adanya peningkatan tersebut didasarkan pada perolehan nilai secara klasikal dimana pada kondisi prasiklus tidak ada peserta didik yang memenuhi kriteria nilai tuntas yaitu 80. Peningkatan terjadi pada siklus I dengan perolehan 75 % dengan kriteria cukup baik. Pada tahap akhir siklus yaitu siklus II peningkatan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik semakin baik dan telah mencapai indikator keberhasilan tindakan dimana perolehan secara klasikal sebesar 94,45 % dengan kriteria sangat baik.

Kata kunci: Kemandirian Belajar, Berpikir Kritis, *Cooperative Learning*

IMPROVING LEARNING INDEPENDENCE AND CRITICAL THINKING ABILITY WITH TEAMMS GAME TOURNAMENT TECHNIQUE USING WORDWALL

Abstract

The purpose of the classroom action research carried out was to determine learning independence and critical thinking skills in class XI-10 students at SMAN 2 Tegal, to find out the application of the cooperative learning model of team game tournament type aided by wordwall applications in learning activities for students in class XI-10 SMAN 2 Tegal, and to find out the increase in learning independence and critical thinking skills through the application of the cooperative learning model of team game tournament type assisted by wordwall applications in learning activities for students in class XI-10 SMAN 2 Tegal. The research method used was the class action research method (CAR) with the research subjects being students of class XI-10 at SMAN 2 Tegal with a total of 36 people. Data collection tools in the form of observation sheets and assessment sheets, which are carried out in 2 cycles with the stages in each cycle are planning, implementing, observing, and reflecting. From the results of the research conducted, it can be determined that learning independence and critical thinking skills in class XI-10 students at SMAN 2 Tegal before taking action are still not very good because students are still not used to being initiative, contributing fully in group discussion activities, and responsible for the completion of individual tasks. However, after taking action by applying the cooperative learning model of the team game tournament type assisted by wordwall applications, the learning independence and critical thinking skills of students are getting better. The application of the cooperative learning model of the type of teams game tournament with the help of wordwall applications in learning activities for students in class XI-10 SMAN 2 Tegal is carried out by adjusting to the learning needs of students. Through the cooperative learning model of the type of teams game tournament assisted by wordwall applications there is an increase in learning independence and critical thinking skills in class XI-10 students of SMAN 2 Tegal. The increase was based on the acquisition of classical scores where in the pre-cycle conditions there were no students who met the complete score criteria, namely 80. The increase occurred in cycle I with an acquisition of 75% with good enough criteria. In the final stage of the cycle, namely cycle II, the increase in learning independence and critical thinking skills of students is getting better and has achieved indicators of action success where the classical acquisition is 94.45% with very good criteria.

Keywords: *Independent Learning, Critical Thinking, Cooperative Learning*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bermakna serta membangkitkan semangat belajar peserta didik adalah pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memberikan pengalaman belajar yang mengesankan. Dalam proses pembelajaran di mata pelajaran ekonomi, didik wajib dilibatkan penuh secara aktif pada proses belajarnya. Hal ini sejalan menggunakan pendapat yang menjelaskan bahwa aktivitas pembelajaran memungkinkan peserta didik bersosialisasi dengan menghargai disparitas (pendapat, sikap, kemampuan prestasi) serta berlatih buat bekerja sama mengkomunikasikan gagasan, hasil ciptaan, dan temuannya kepada guru serta peserta didik lain Sudjatmiko (2003: 4). sang sebab itu diperlukan kemandirian siswa dalam belajar baik sendiri juga beserta teman-temannya buat mengembangkan potensinya masing-masing pada mengikuti pembelajaran ekonomi.

Pembelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas merupakan salah satu dari sedikit mata pelajaran yang memberikan dampak signifikan terhadap pendidikan, khususnya dalam hal pengembangan kapasitas refleksi kritis siswa. Untuk mengatasi krisis ekonomi yang sedang berlangsung, ekonomi adalah satu-satunya mata pelajaran di sekolah yang perlu diajarkan dengan cara yang dapat memenuhi kebutuhan dan aspirasi masyarakat. Pendidikan ekonomi merupakan mata pelajaran yang memerlukan pemahaman, ketelitian, dan ketekunan. Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman, ketelitian dan perhitungan. Misalnya, materi belajar yang terdapat pada mata pelajaran ekonomi terus berkembang mengikuti kondisi sistem perekonomian yang ada di Indonesia. Hal tersebut membuat peserta didik harus memahami teori dasar ilmu ekonomi dan juga memahami penerapannya dengan sistem ekonomi yang ada saat ini. Oleh karena itu, pembelajaran Ekonomi di dalam kelas sangat memerlukan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis dalam pemahaman materi agar peserta didik dapat lebih peka terhadap arus perkembangan ekonomi.

Aspek penting dari pemikiran kritis dalam pendidikan ekonomi adalah memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya terbatas pada ruang kelas saja. Lebih khusus lagi, hal ini berarti siswa harus mampu mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dan mengungkapkan keinginannya untuk memahami dan mempelajari permasalahan yang ada disekitarnya. Kemampuan berpikir kritis menurut Deswani (2009: 119) adalah proses mental untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi, dimana informasi tersebut didapatkan dari hasil pengamatan, pengalaman, akal sehat atau komunikasi. Siswa dengan kemampuan berpikir kritis biasanya akan mampu menemukan solusi terhadap masalah, melaksanakan tugas dengan sukses, dan memperbaiki situasi. Kemampuan berpikir kritis juga dapat melatih daya berpikir peserta didik menjadi lebih rasional, memiliki sudut pandang yang mudah percaya terhadap sesuatu yang belum jelas kebenarannya.

Faktor krusial dalam proses pembelajaran adalah kemandirian belajar. Peserta didik mungkin terpengaruh oleh pembelajaran yang dipimpin guru untuk menahan diri agar tidak terjebak pada diri sendiri dan hanya menjelek-jelekkan orang lain. Selain itu, rasa percaya diri yang dimiliki siswa terhadap dirinya dapat membantunya mendapatkan rasa hormat dari orang lain. Peserta didik yang mempunyai kemandirian

yang baik akan lebih memiliki rasa tanggung jawab dalam proses belajarnya sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Fatimah (2016) pernah mengungkapkan bahwa kemandirian belajar dapat dilakukan dengan adanya perubahan tingkah laku, yakni siswa memiliki peningkatan dalam berfikir, belajar tanpa mengandalkan orang lain serta dapat menggunakan berbagai sumber dan media untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di kelas XI-10 SMAN 2 Tegal permasalahan yang muncul yakni pembelajaran di kelas memperlihatkan proses belajar mengajar yang dilakukan kurang menekankan kepada kemandirian belajar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hal ini diperlihatkan oleh keadaan kelas saat diskusi kelompok sedang berjalan, ada beberapa kelompok yang hanya mengandalkan satu atau dua orang saja yang ada dalam kelompoknya untuk menyelesaikan kasus yang diberikan. Hal ini tentu saja menjadikan pembelajaran ekonomi terasa kurang bermakna dikarenakan tidak semua peserta didik menjalankan intruksi untuk bekerja kelompok dengan baik.

Selain itu, kurangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik ditunjukkan oleh keadaan kelas seperti hanya beberapa orang siswa saja yg mengajukan pertanyaan serta pertanyaan yg diajukan peserta didik hanya sebatas di tataran ingatan yang jawabannya dapat diperoleh pada buku teks, siswa belum bisa menyampaikan penerangan menggunakan kalimatnya sendiri, belum bisa menyampaikan argumen yg tepat saat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, serta diskusi yg dilakukan di kelas pula belum berjalan dengan baik sebab ketika satu siswa melakukan presentasi, hampir tidak terdapat peserta didik yg menyampaikan tanggapan, menyanggah atau memberi pertanyaan di jawaban yang diberikan sang temannya.

Berdasarkan permasalahan di atas, siswa dan guru sepakat menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif. Dalam suasana pembelajaran kooperatif, siswa akan belajar dalam kelompok kecil, sehingga komunikasi menjadi lebih efektif dan efisien. Peserta didik akan menjadi lebih aktif. Mereka akan belajar bagaimana memecahkan masalah yang mereka hadapi, lebih gigih dalam bertanya, mengungkapkan ide atau lelucon, dan belajar bagaimana menghadapi situasi serupa.

Team Games Tournament (TGT) merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif pilihan yang digunakan oleh Peneliti. Penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT akan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar karena metode tersebut dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih seru dengan menyertakan permainan dan kompetisi. Dalam TGT, peserta akan dipindahkan ke kelompok yang lebih kecil. Untuk mencapai kesuksesan dalam kelompok, mereka harus berkolaborasi. Dalam paradigma pembelajaran kooperatif seperti TGT, juga disarankan agar setiap peserta memainkan permainan dengan peserta yang berbeda untuk meningkatkan skor keseluruhannya. Wordwall merupakan media yang akan digunakan selama berlangsungnya kegiatan belajar. Wordwall adalah situs web yang dapat digunakan untuk membuat game berdasarkan grafik interaktif. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk menyediakan sumber belajar melalui media agar siswa yang

kurang memahami pelajaran dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan, khususnya pada saat penyelenggaraan tes dan evaluasi.

Berdasarkan latar belakang diatas,peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Game Tournament* Berbantu Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ekonomi Peserta Didik Kelas XI-10 SMAN 2 Tegal”.

Bertolak dari latar belakang permasalahan yang ada, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kegiatan diskusi kelompok peserta didik kelas XI-10 berjalan dengan kurang optimal, yaitu masih ada beberapa kelompok yang hanya mengandalkan beberapa anggota kelompok saja.

2. Kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas XI-10 masih tergolong rendah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana model *cooperative learning* tipe *teams game tournament* berbantu media *Wordwall* dapat meningkatkan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan kasus pada pembelajaran ekonomi di kelas XI-10 SMAN 2 Tegal?”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemandirian belajar peserta didik kelas XI-10 SMAN 2 Tegal, untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas XI-10 SMAN 2 Tegal, dan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams game tournament* berbantu media *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran ekonomi di kelas XI-10 SMAN 2 Tegal.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena peneliti terjun langsung ke dalam subjek penelitian, melakukan pengamatan, dan melakukan dokumentasi pada subjek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di semester genap tahun ajaran 2022/2023 yaitu pada bulan April-Mei 2023. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI-10 SMAN 2 Tegal yang terdiri dari 36 peserta didik. Objek penelitian adalah kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan test. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk table.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa semua tahapan yang ada dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams game tournament* berbantu media *wordwall* sudah dilaksanakan dengan sangat baik dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Tabel 1. Hasil Kemandirian Belajar Peserta Didik Pada Tahap Siklus I dan Siklus II

No.	Hasil Observasi	Siklus I	Siklus II
1.	Memiliki Jiwa Inisiatif	33,3%	50%
2.	Berani Mengambil Keputusan	33,3%	50%

3.	Memiliki Rasa Tanggung Jawab	44,4%	75%
----	------------------------------	-------	-----

Berdasarkan hasil pengamatan siklus I pada lembar observasi peserta didik diperoleh bahwa pada siklus I kemandirian belajar peserta didik pada saat guru menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* cukup baik walaupun masih ada siswa yang belum memiliki kemandirian belajar secara maksimal. Hal ini ditunjukkan dengan masih ada peserta didik yang belum sepenuhnya berkontribusi dalam pelaksanaan diskusi kelompok pada saat pembelajaran. Pada pelaksanaan siklus II, sebagian besar peserta didik sudah memiliki kemandirian belajar dengan baik. Semangat dan kerjasama dalam pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams game tournament* dari siklus I ke siklus II telah mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam setiap siklusnya.

Tabel 2. Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Tahap Siklus I dan Siklus II

No.	Hasil Asesmen	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Tertinggi	100	100
2.	Nilai Terendah	70	70
3.	Rata-rata Nilai	82,7	87,5
4.	Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	27	34
5.	Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas	9	2
6.	Ketuntasan (%)	75%	94,5%

Pemanfaatan pendekatan pembelajaran kooperatif dalam permainan tim dan presentasi akan menghasilkan hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa mempunyai kemampuan berpikir kritis dan kemampuan presentasi, hal ini disebabkan oleh keberhasilan proses pembelajaran di lapangan. Kecepatan setiap siklus ini semakin meningkat karena siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran secara terus menerus.

Penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Game Tournament berbantu media wordwall membuat peserta didik tidak hanya menghafal materi yang diberikan guru, tetapi peserta didik dapat memahami secara langsung apa yang dipelajari melalui kegiatan belajar bersama teman sekelompoknya. Dari pengamatan dan hasil pembelajaran siswa siklus II terlihat bahwa pembelajaran kooperatif berbentuk turnamen permainan beregu dengan media pendukung wordwalls dapat mencapai patokan klasikal sebesar kurang lebih 94,5%. Oleh karena itu, tidak perlu memberikan instruksi lagi karena pekerjaan telah berhasil diselesaikan.

Pembelajaran ekonomi dengan model *cooperative learning* tipe *teams game tournament* berbantu media *wordwall* memungkinkan peserta didik untuk memiliki jiwa kompetisi melalui diskusi, memungkinkan peserta didik untuk memiliki kemandirian belajar dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal tersebut terbukti dari siklus I ke seiklus II kemandirian belajar peserta didik mengalami peningkatan

yang cukup baik. Kemandirian belajar yang mengalami peningkatan juga sejalan dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berpikir kritis merupakan suatu keterampilan yang mengharuskan seseorang untuk berbicara secara terbuka mengenai permasalahan dan situasi yang ada dalam jangkauan kepentingannya sendiri. Proses berpikir kritis adalah proses yang melibatkan penentuan suatu kesimpulan berdasarkan sebuah buku. Kemampuan berpikir kritis peserta didik jika terbiasa diusahakan, maka diharapkan di masa yang akan datang kemampuan berpikir dapat membantu dalam mengambil keputusan secara tepat, cermat, sistematis, benar dan logis, dengan mempertimbangkan berbagai sudut pandang. Oleh karena itu, guru sebagai murid tidak goyah dalam upayanya mengembangkan kapasitas peer review kritis terhadap orang-orang terpelajar. Guru Hendaknya Memiliki Pemahaman Terhadap Kemampuan Peserta Didik Yaitu Dalam Pedagogik. Keahlian pedagogik yang dimiliki seseorang hanyalah salah satu dari sekian banyak keterampilan yang dimilikinya dalam bidang pendidikan. Setiap guru harus memiliki pengetahuan, pemahaman, dan bakat di bidang pendidikan profesi.

Berdasarkan penelitian pada pembelajaran kooperatif tipe pembelajaran kooperatif tipe team games turnamen berbantu media wordwall untuk tingkat I dan II dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa dalam keterampilan berpikir kritis mengalami peningkatan, khususnya pada tingkat II dimana prestasi belajar siswa dalam keterampilan berpikir kritis mengalami peningkatan. mencapai angka tertinggi sepanjang masa sebesar 94,45%. Oleh karena itu, tindakan dihentikan karena hasil yang diinginkan telah tercapai.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan dan pembahasan data yang telah peneliti laksanakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas XI-10 SMAN 2 Tegal sebelum dilakukannya tindakan masih sangat kurang baik karena peserta didik masih belum memiliki sikap inisiatif, belum banyak memberikan kontribusi kepada kelompoknya, belum memiliki rasa tanggung jawab, dan belum berani mengambil keputusan. Akan tetapi setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams game tournament* berbantu media *wordwall*, maka kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis semakin baik.
2. Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams game tournament* berbantu media *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran pada peserta didik kelas XI-10 SMAN 2 Tegal dilakukan dengan menyesuaikan pada hasil refleksi bersama dengan peserta didik saat pelaksanaan kegiatan PPL 1 supaya kegiatan pembelajaran dapat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pelaksananya dilakukan sebanyak 2 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.
3. Melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams game tournament* berbantu media *wordwall* terjadi peningkatan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik kelas XI-10 SMAN 2 Tegal. Adanya peningkatan

tersebut didasarkan pada hasil observasi dan perolehan nilai secara klasikal dimana pada kondisi prasiklus kemampuan peserta didik hanya mencapai kriteria sangat kurang. Peningkatan terjadi pada siklus I dan II dimana pada tahap akhir siklus yaitu siklus II peningkatan kemandirian belajar peserta didik mencapai angka 75% dan kemampuan berpikir kritis peserta didik mencapai angka 94,5% dengan kriteria sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Deswani. (2009). Proses Keperawatan dan Berpikir Kritis. Jakarta : Salemba Medika.
- Fatihah, Miftaql. 2016. Hubungan Antara Kemandirian Belajar dengan Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas III SDN Panularan Surakarta, AnTabawi. Vol.1, No.2.
- Sudjatmiko dan Lili Nurlaili. (2003). Kurikulum Berbasis Kompetensi. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah

PROFIL SINGKAT

Ema Cendra Kusumah, lahir di Banjarnegara tanggal 17 Desember 1995. Merupakan lulusan Sarjana Pendidikan Ekonomi Universitas Sebelas Maret Surakarta yang menempuh pendidikan selama 4 tahun sejak 2014 hingga 2018. Mengawali karir di lembaga keuangan sebagai *front office* dan *back office* sampai dengan tahun 2022, lalu memutuskan untuk kembali mengadu nasib di dunia pendidikan sehingga kini tengah menempuh program Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Gelombang 1 di Universitas Pancasakti Tegal.