

**MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PESERTA DIDIK KELAS VII DENGAN
MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *PUZZLE* PADA
MATERI KONDISI WILAYAH INDONESIA**

Herica Christy¹, Dian Ayu Larasati², Agus Warsito³

¹Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Surabaya,

²Dosen Universitas Negeri Surabaya, ³Guru SMP Negeri 50 Surabaya

hericaa.christyy@gmail.com¹, dianlarasati@unesa.ac.id²,

agus.warsito@smpn50sby.sch.id³

ABSTRACT

This research aims to measure the improvement of students confidence and improvement of teacher teaching skills the seventh grade students at SMPN 50 Surabaya. This classroom action research was carried out in two cycles. The result of this research shown there are significant improvement of Students confidence in learning realm of attitude at the pre-cycle level was 39% as a not good category, after doing the research in the cycle I it changed into 69% as a good enough category and increased more in the cycle II to be 84% as a good category. The management of Teams Games Tournament model learning also increased in cycle I 77% as a good category to 87% as a good category in cycle II. The results of the pretest obtained an average score of 51 with the fair category and an increase in the posttest which obtained an average score of 84 with the good category. It proves that used of Teams Games Tournament model use puzzle media can improve attitude self confidence in seventh grade students at SMPN 50 Surabaya.

Keyword: Self confidence, Puzzle, TGT (Team Games Turnament)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan kepercayaan diri siswa dan peningkatan keterampilan mengajar guru, serta peningkatan hasil belajar siswa kelas tujuh di SMPN 50 Surabaya. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kepercayaan diri siswa dalam lingkaran belajar sikap pada tingkat pra siklus sebesar 39% sebagai kategori tidak baik, setelah melakukan penelitian pada siklus I berubah menjadi 69% sebagai kategori cukup baik dan meningkat lebih banyak pada siklus II menjadi 84% sebagai kategori baik. Pengelolaan pembelajaran model *Team Games Turnament (TGT)* juga meningkat pada siklus I 77% sebagai kategori baik menjadi 87% sebagai kategori sangat baik pada siklus II. Hasil belajar siswa juga meningkat. Hasil *pretest* memperoleh rata-rata nilai 51 dengan kategori cukup dan mengalami peningkatan pada *posttest* yang memperoleh rata-rata nilai 84 dengan kategori baik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model *TGT* menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan sikap percaya diri pada siswa kelas tujuh di SMPN 50 Surabaya.

Kata Kunci: Kepercayaan diri, *Puzzle*, TGT (*Team Games Turnament*)

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia tidak lepas dari kurikulum yang ada di

dalamnya, kurikulum sendiri menjadi acuan seorang pendidik untuk menentukan rencana pembelajaran

yang diterapkan dalam dunia pendidikan. Dalam Permendikbudristek No 12 Tahun 2024, Kurikulum Merdeka ditetapkan secara resmi menjadi kerangka dasar dan struktur kurikulum untuk seluruh satuan pendidikan di Indonesia. Kurikulum merupakan serangkaian rencana pembelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik melalui sekumpulan mata pelajaran untuk mencapai tujuan tertentu (Cholilah dkk., 2023). Dari berbagai pernyataan diatas kurikulum merdeka memberikan fleksibilitas yang memungkinkan guru dan peserta didik memiliki lebih banyak kebebasan dalam menentukan sistem belajar di kelas.

Sekolah adalah tempat bagi peserta didik untuk menuntut ilmu, sering ditemui dalam kelas terdapat peserta didik yang bosan dan kurang semangat bahkan ketika disuruh maju kedepan kelas mereka masih ragu-ragu dan cenderung malu atau kurang percaya diri. Kurangnya kepercayaan diri peserta didik dapat menjadi pengaruh dalam hasil belajar pada peserta didik itu sendiri, oleh karena itu penting bagi guru untuk menentukan model atau media dalam pembelajaran sesuai dengan minat peserta didik. Menurut Supriyono

(2018), salah satu cara guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam kelas bisa dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik pada setiap materi yang akan disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 17 Juli 2024 pada kelas VII-F SMPN 50 Surabaya menunjukkan rata-rata presentase sikap percaya diri peserta didik dalam pembelajaran adalah 39% (kurang baik). Hal ini disebabkan karena peserta didik tidak berani untuk bertanya, maju kedepan kelas, dan berkomunikasi. Apabila peserta didik diberikan pertanyaan mereka enggan untuk menjawab, apalagi ketika di tunjuk untuk membacakan *teks* yang mereka kerjakan mereka tidak berani maju ke depan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VII-F SMPN 50 Surabaya, menerangkan bahwa terdapat permasalahan-permasalahan yang terdai yaitu rendahnya kepercayaan diri peseerta didik ketika kegiatan pembelajaran, hal ini dibuktikan dari proses kegiatan belajar yang berlangsung masih terdapat sebagian dari peserta didik yang malu untuk bertanya, menyatakan pendapatnya dan menjawab pertanyaan yang diberikan.

Dalam hal tersebut disebabkan karena rasa rendah diri peserta didik atau memang peserta didik tersebut sudah memiliki rasa kurang percaya diri dikarenakan malu serta belum bisa beradaptasi karena masa peralihan dari jenjang sekolah dasar ke sekolah menengah pertama. Sedangkan rasa malu, takut akan hal yang belum tentu terjadi, minder merupakan salah satu kelemahan yang dapat mempengaruhi kehidupan baik pribadi maupun berkelompok.

Hasil wawancara dengan salah satu peserta didik kelas VII-F SMPN 50 Surabaya menyampaikan ketika pembelajaran guru lebih sering menjelaskan pembelajaran dengan metode ceramah dan bantuan papan tulis, sehingga peserta didik kurang maksimal ketika penyerapan materi, sehingga dari rasa kurangnya percaya diri peserta didik menyebabkan mereka malu bertanya lebih jelas tentang materi yang belum peserta didik pahami. Peserta didik juga menjelaskan bahwa mereka lebih suka ketika pembelajaran bersifat interaktif, menggunakan media ajar seperti permainan seru yang memadukan antara bermain sambil belajar tetapi tidak menghilangkan makna dari belajar tersebut. Sehingga kelas tidak akan membosankan dan

menjadi lebih menarik, walaupun masih terhambat beberapa peserta didik dengan kurangnya rasa percaya diri.

Penggunaan model dan media ajar menentukan situasi kondisi yang terjadi didalam kelas, apabila kurangnya kegiatan interaktif dan motivasi yang dilakukan oleh guru maka menyebabkan kurangnya percaya diri peserta didik. Model serta media ajar yang inovatif sangat penting untuk diterapkan agar dapat merangsang pemikiran terutama dalam aspek berani melakukan hal baru dan positif, yakin dengan kemampuan yang ada pada diri sendiri, serta bertanggungjawab dan memiliki kesungguhan dalam melakukan segala sesuatu.

Salah satu pembelajaran yang dapat di implementasikan yaitu dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media *puzzle*. Menurut Ula & Jamilah (2023), Berkat adanya games dan turnamen yang menjadi karakteristik TGT membuat peserta didik antusias selama proses pembelajaran karena peserta didik ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik. Penulis berupaya untuk mengamati bagaimana model

kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi sikap kepercayaan diri dan meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

Penelitian sebelumnya tentang peningkatan kepercayaan diri peserta didik melalui model *Team Games Tournament*), menurut Ulum dkk., (2019) dalam jurnalnya bahwa model pembelajaran yang diterapkan dan keterampilan pendidik berpengaruh terhadap sikap percaya diri pada peserta didik. Kemudian menurut Sari dkk., (2023) dalam jurnalnya menyatakan bahwa kolaborasi antar peserta didik penting diterapkan agar peserta didik membangun kepercayaan diri dan kerjasama dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, peneliti ingin lebih mendalami dan meneliti terkait pentingnya kolaborasi peserta didik mempengaruhi sikap kepercayaan diri dan hasil belajar peserta didik, maka peneliti memberikan judul “Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik Kelas VII Dengan Model *Team Games Tournament* Berbantuan *Puzzle* Pada Materi Kondisi Wilayah Indonesia”. Adapun rumusan masalah: (1) Bagaimana peningkatan kepercayaan diri peserta

didik kelas VII melalui model *Team Games Tournament* berbantuan *Puzzle*? (2) Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru melalui model *Team Games Tournament* berbantuan *Puzzle*? (3) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa VII-F melalui model *Team Games Tournament* berbantuan *Puzzle*? Adapun aktivitas yang akan peneliti lakukan yaitu uji terhadap perbandingan hasil kusioner yang telah di isi oleh peserta didik tentang kepercayaan diri sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* dan perbandingan skor hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran pendekatan kooperatif tipe TGT berbantuan media *puzzle*.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *class action research*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang memaparkan sebab-akibat yang terjadi sesudah adanya perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak

awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut (Arikunto et al., 2015). PTK dibagi menjadi empat tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi berkelanjutan dan terdiri dari dua siklus pembelajaran (Anwar, 2020).

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII F SMPN 50 Surabaya tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 33 peserta didik, terdiri dari 17 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah tingkat kepercayaan diri peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti antara lain yaitu observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

1. Observasi adalah pengamatan atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata & Saodih, 2013). Peneliti menggunakan observasi untuk menilai keterampilan guru dan sikap percaya diri peserta didik. Peneliti mengamati secara langsung

sikap percaya diri yang muncul selama proses pembelajaran. Peneliti melibatkan guru kelas dalam melakukan observasi keterampilan guru dan teman sejawat untuk mengamati sikap percaya diri peserta didik.

2. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dimana peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan dilakukan secara mendalam tentang objek yang akan diteliti sebagai bahan untuk penelitian (Sugiyono, 2019). Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang keadaan lingkungan peserta didik, penggunaan model pembelajaran, dan permasalahan-permasalahan yang timbul saat pembelajaran di kelas. Data terkumpul semua, kemudian dianalisis sebagai dasar melakukan penelitian. Wawancara dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan

kepada peserta didik dan juga guru kelas sebelum penelitian (prasiklus) dan setelah penelitian.

3. Tes digunakan dengan tujuan untuk mengukur seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap materi Kondisi Wilayah Indonesia. Selain melihat kepercayaan diri peserta didik, melalui tes, dapat diketahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar seiring meningkatnya kepercayaan diri pada peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti pada 17 Juli 2024 menunjukkan bahwa terdapat masalah dalam pembelajaran yaitu sikap percaya diri siswa yang masih rendah dan masuk pada kategori kurang baik. Hasil pengamatan sikap percaya diri siswa pada kelas VII-F SMPN 50 Surabaya menunjukkan skor rata-rata sebesar 39% dengan kategori kurang baik.

Berdasarkan uraian di atas, diperoleh hasil bahwa sikap percaya diri siswa kelas VII-F SMPN 50 Surabaya secara klasikal mengalami peningkatan yaitu pada siklus I sikap

percaya diri siswa memperoleh rata-rata skor 3,43 jika dalam persentase sebesar 69% dengan kategori cukup baik, sedangkan pada siklus II memperoleh rata-rata skor 4,2 jika dalam persentase sebesar 84% dengan kategori baik, artinya sikap percaya diri siswa meningkat sebesar 15%. Peningkatan sikap percaya diri siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam diagram pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Sikap Percaya Diri

Hasil pengamatan keterampilan mengajar guru juga mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Keterampilan mengajar guru pada siklus I memperoleh rata-rata skor 3,85 dengan persentase sebesar 77% dengan kategori baik dan mengalami peningkatan pada siklus II yang memperoleh rata-rata skor 4,33 dengan persentase 87% kategori baik. Hal ini terjadi karena guru telah melaksanakan pembelajaran dengan semaksimal mungkin sehingga setiap kendala-kendala yang terjadi pada siklus I mampu diatasi dan diperbaiki

pada tindakan siklus II. Peningkatan keterampilan mengajar guru juga disajikan dalam bentuk Diagram pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru

Hal yang sama terjadi pada aspek hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas VII-F mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada siswa. Hasil *pretest* memperoleh rata-rata nilai 51 dengan kategori cukup dan mengalami peningkatan pada *posttest* yang memperoleh rata-rata nilai 84 dengan kategori baik. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dalam bentuk Diagram pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada tindakan siklus I dan siklus II serta analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa kelas VII-F SMPN 50 Surabaya. Pada siklus I dengan persentase sebesar 69% dengan kategori cukup baik dan meningkat pada siklus II dengan persentase sebesar 84% dengan kategori baik. Artinya bahwa sikap percaya diri siswa pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 75\%$ yang telah ditentukan sebelumnya.

Keterampilan mengajar guru menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media *puzzle* juga mengalami peningkatan yaitu pada siklus I memperoleh persentase sebesar 77% dengan kategori baik dan meningkat pada siklus II dengan persentase sebesar 87% dengan kategori baik. Keterampilan mengajar guru pada siklus I dan siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 75\%$ yang telah ditentukan sebelumnya.

Hasil belajar siswa menggunakan model *Teams Games*

Tournament (TGT) berbantuan media *puzzle* juga mengalami peningkatan yaitu pada hasil *pretest* memperoleh rata-rata nilai 51 dengan kategori cukup dan mengalami peningkatan pada *posttest* yang memperoleh rata-rata nilai 84 dengan kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Y. (2020). Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar PPKn Melalui Model Project Based Learning Di Kelas VIII.2 SMPN 3 Koto Baru. *Ensiklopedia Education Review*, 2(1), 1–9.
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* (Revisi). Bumi Aksara.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02). <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Permendikbudristek. (2024). *Kebijakan Kurikulum Merdeka Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024*.
- Sari, A. L. N., Yulia, L., & Abadi, M. (2023). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament melalui Media Puzzle terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SDN 01 Ngadirenggo. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(2), 197–203. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i2.1193>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, & Saodih, N. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Supriyono. (2018). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PENDAHULUAN. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.
- Ulum, A. S., Sumarwiyah, S., & Pratiwi, I. A. (2019). Peningkatan Sikap Percaya Diri Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kartu Kelas Iv Sd 2 Bakalan Krapyak. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v2i1.2942>