

PENGEMBANGAN RPP MODEL TGT BERBASIS PERMAINAN JAMURAN MATERI KALOR DAN PERPINDAHAN KELAS VII

Tita Febrianika Ashfina¹, Nindha Ayu Berlianti², Nur Kuswanti³

^{1,2}Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

³Prodi Pendidikan Biologi FMIPA Universitas Negeri Surabaya

¹ashfinatita280@gmail.com

²nindhaayuberlianti@yahoo.com

³nurkuswanti@unesa.ac.id

Abstract: *This development research is entitled Development of a Learning Implementation Plan (RPP) for the TGT Type (Team Games Tournament) Cooperative Model based on the traditional game of Mushroom on Heat and Displacement material. The background of this development research is the problem of the learning process using scientific methods but not yet in accordance with the steps and implementation. This study aims to describe the steps for developing a Learning Implementation Plan (RPP) for the Cooperative Type TGT model based on the Mushroom game. As well as describe the quality of the results of the development of the Learning Implementation Plan (RPP). The quality of the development results is determined based on the criteria of validity. The material used in the development is the material of Heat and displacement class VII. This research is research and development. The Learning Implementation Plan (RPP) development model was adapted from the Ploomp model development model which consisted of preliminary investigation, design, realization, evaluation and revision, and implementation. The research instrument used was a validation sheet for the product developed in the form of a Learning Implementation Plan (RPP). Validity data analysis was carried out by converting quantitative data in the form of assessment scores into qualitative data. This development research resulted in a Learning Implementation Plan (RPP), Student Worksheet (LKPD) and Assessment Instruments on Heat and Displacement material. Each Aspect of the Learning Implementation Plan (RPP) meets valid quality.*

Keywords: *Development, RPP, TGT (Team Games Tournament), Heat a Displacemen*

Abstrak: Penelitian pengembangan ini berjudul Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbasis permainan tradisional Jamuran pada materi Kalor dan Perpindahan. Latar belakang Penelitian pengembangan ini adalah permasalahan proses pembelajaran menggunakan metode ilmiah tapi belum sesuai pada langkah dan implementasinya. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan langkah pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model Kooperatif Tipe TGT Berbasis permainan Jamuran. Serta mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tersebut. Kualitas hasil pengembangan ditentukan berdasarkan pada kriteria kevalidan. Materi yang digunakan dalam pengembangan adalah materi Kalor dan perpindahan kelas VII. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Model pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tersebut diadaptasi dari model pengembangan model Ploomp yang terdiri dari tahap investigasi awal (*preliminary investigation*), perancangan (*design*), pengembangan (*Realization*), evaluasi dan revisi (*Evaluation and revision*) dan implementasi (*implementation*). Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi terhadap produk hasil pengembangan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Analisis data kevalidan dilakukan dengan cara mengkonversi data kuantitatif berupa skor hasil penilaian menjadi data kualitatif. Penelitian pengembangan ini menghasilkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) dan Instrumen Penilaian pada materi Kalor dan Perpindahan. Masing-masing Aspek Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memenuhi kualitas valid.

Kata kunci: Pengembangan, RPP, TGT (*Team Games Tournament*), Kalor dan Perpindahan.

Pendahuluan

Pembelajaran sebagai kegiatan belajar yang dilaksanakan guru beserta siswa yang memerlukan unsur pembelajaran. Unsur pembelajaran yang dimaksud adalah guru, siswa, materi, tujuan pembelajaran, metode, dan media (Hosna, 2015). Guru dan kegiatan pembelajaran merupakan antarmenghubung yang sifatnya edukatif dan dilakukan secara sadar dan memiliki tujuan tertentu melalui suatu proses yang terencana hingga dilakukan kegiatan pembelajaran dan evaluasinya (Ardiyani, 2017).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa : (1) peserta didik belum mampu untuk menyelesaikan soal-soal pada materi kalor dan perpindahan di kelas VII karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). (2) belum ada kebiasaan metode diskusi dan kelompok selama pembelajaran. (3) aktivitas belajar peserta didik belum maksimal karena hanya beberapa peserta didik yang mengemukakan pendapat saat berdiskusi.

Menurut Sukmadinata (2016) pembelajaran IPA adalah pembelajaran dengan cakupan materi yang luas dan selalu mengikuti perkembangan zaman, sehingga memerlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu melalui pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kejenuhan sehingga peserta didik tidak termotivasi untuk belajar oleh karena itu perlu adanya pemilihan variasi model pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran kooperatif sebagai alternatif pembelajaran yang memberi peluang antar siswa dapat mengadakan interaksi belajar dan saling berpartisipasi secara serentak dengan siswa yang mempunyai perbedaan secara individual.

Siswa juga diberi pengalaman dari segi kepemimpinan dan menciptakan keputusan kelompok.

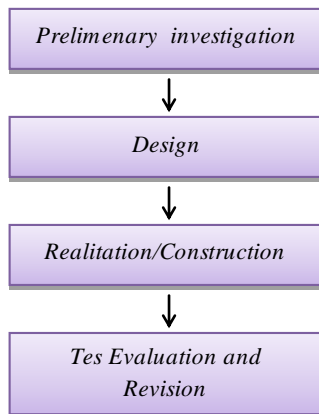
Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai model yang memiliki komponen permainan atau turnamen secara akademik. Sekarwati (2016) menjelaskan bahwa TGT sebagai model yang mampu menjadikan siswa memiliki sifat kerjasama, tanggung jawab, jujur dan bersaing secara sehat.

Permainan dalam TGT sebagai salah satu cara menyenangkan yang bermakna bagi siswa dalam pembelajaran. Permainan sebagai media pembelajaran dapat menjadikan peserta didik dapat berinteraksi satu dengan yang lain, serta memicu ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Liswati, 2016). Salah satu upaya untuk tetap melestarikan permainan tradisional yaitu melalui permainan tradisional *Jamuran*. Permainan tradisional *jamuran* dapat dijadikan turnamen dalam pembelajaran. Permainan *jamuran* mampu mengaktifkan peserta didik.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan langkah pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model kooperatif tipe TGT berbasis permainan *jamuran*.

Metode

Pengembangan produk ini menggunakan model Plomp. Produk yang dikembangkan berupa RPP model TGT berbasis permainan *jamuran*. Prosedur pengembangan model Plomp dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Tahap Model Plomp

Instrumen pengembangan berupa angket validator. Data pengembangan yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh kemudian digunakan sebagai pertimbangan dalam memperbaiki produk pengembangan. Menurut Akbar (2013) uji validitas dapat dilakukan melalui tahap: (1) merekapitulasi hasil nilai validator. (2) memastikan nilai validasi untuk keseluruhan hasil dari validator.

Adapun kriteria kevalidan produk pengembangan dapat dilihat sebagai berikut:

No	Presentase Pencapaian Nilai (%)	Kriteria Validitas
1	85,01 – 100,00	Sangat Valid
2	70,01 – 85,00	Valid
3	50,01 – 70,00	Kurang Valid
4	01,00 – 50,00	Tidak Valid

Hasil dan Pembahasan

Adapun tahap pengembangan RPP yang dilakukan berdasarkan Plomp, sebagai berikut:

a. Penyelidikan awal

Tahap ini dilakukan menganalisis peserta didik, dan kurikulum yang ada di sekolah. Pembelajaran IPA selama ini kurang keterlibatan dan keaktifan

siswa. Ada beberapa aspek yang kurang tepat dalam implementasi pembelajaran dan kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dampaknya susah memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru.

Peneliti juga merencanakan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran terkait materi kalor dan perpindahan mata pelajaran IPA kelas VII SMP. Materi tersebut dianggap sulit oleh peserta didik dan ditemukan keseringan nilai tidak tuntas dalam materi tersebut.

b. Perancangan

Tahap yang harus dilakukan adalah perancangan terkait kerangka awal RPP yang akan digunakan. Selain itu juga dilakukan studi literatur.

c. Pengembangan

Tahap yang harus dilakukan adalah mengembangkan RPP yang telah dibuat dengan melakukan uji kevalidan RPP untuk mengetahui layak tidaknya RPP tersebut.

d. Tes evaluasi dan revisi

Tahap ini melakukan revisi terhadap hasil uji kelayakan dari validator. Untuk tes evaluasi belum bisa dilaksanakan karena kondisi masih pandemi covid-19.

Produk pengembangan ini berupa RPP, LKPD (lembar kerja peserta didik) yang disertakan dengan media permainan jamur dan penilaian hasil belajar. Penjabaran hasil kevalidan RPP sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Kevalidan Produk Pengembangan

No	Aspek	%)	Ket.
1	Identitas RPP	100	Sangat Valid
2	Rumusan Indikator dan tujuan Pembelajaran	63	Valid
3	Materi Pembelajaran	88,7	Sangat Valid
4	Metode Pembelajaran	83,5	Sangat Valid
5	Kegiatan Pembelajaran	84,6	Sangat Valid
6	Sumber Belajar	86,0	Sangat Valid
7	Penilaian Hasil Belajar	76	Valid
Total		581,8	-
Skor Akhir		83,11	Valid

Berdasarkan tabel di atas penilaian dari validator ahli dapat diketahui bahwa kevalidan Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah 83,11 % dengan kriteria "Valid". Jadi RPP ini dapat diterapkan pada proses pembelajaran dengan sedikit revisi.

Adapun revisi yang harus dilakukan berdasarkan saran dan komentar validator adalah harus memperhatikan ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan dari kompetensi dasar yang ada sesuai dengan materi. indikator pencapaian kompetensi juga harus ditentukan tujuan pembelajaran yang memuat ranah keterampilan peserta didik. Saran dan komentar dari validator terkait produk LKPD adalah petunjuk umum pengerjaan LKPD harus dicantumkan sesuai dengan RPP dan daftar pustaka harus dicantumkan pada halaman terakhir pada LKPD.

Pada instrumen penilaian ada beberapa yang perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran dari validator ahli yaitu revisi kecil pada instrumen soal dan jawaban yang harus sesuai dengan instrumen penilaian.

Setelah dilakukan revisi terkait

dengan saran dan komentar, sehingga diperoleh produk pengembangan yang valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Simpulan

Simpulan yang diperoleh dari pengembangan ini adalah produk yang dikembangkan menggunakan model Plomp yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, yaitu penyelidikan awal, perancangan, pengembangan, tes, evaluasi, revisi dan implementasi. Produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan.

Kevalidan RPP TGT (Team Games Tournament) yang dikembangkan dengan beberapa revisi dapat dikatakan valid sesuai dengan hasil analisis data yang diperoleh dari validator ahli sebesar 83,1. Sehingga memenuhi kriteria valid.

Daftar Pustaka

- Ardiyani, Lilis. 2017. Proses Pembelajaran Dalam Interaksi Edukatif. Vol.8 No.2 Juli-Desember 2017. <https://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itq>. (Diakses 8 maret 2021).
- Akbar, Sa'dun (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Hosna, Rofi. 2015. *Melejitkan Pembelajaran Belajar*. Malang: Intelegensi Media.
- Liswati, Dina. (2016). Pengembangan Permainan Jamuran sebagai media pembelajaran pada materi interaksi MakhluK Hidup dengan Lingkungan di kelas VII. <https://www.neliti.com/publications/252569/pengembangan-permainan-jamuran-sebagai-media-pembelajaran-pada-materi-interaksi>. (Diakses 12 Januari 2021).

Sukmadinata, Syaodih Nana. (2016).
Pengembangan
Kurikulum. Bandung: Remaja
Rosdakarya.