

MODEL PEMBELAJARAN “*WHO WANTS TO BE A WINNER?*” SEBAGAI PENGEMBANGAN EVALUASI BERORIENTASI HOTS

Wahyu Nurul Mubarakah
Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta
wnurul94@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran “*Who Wants To Be A Winner?*” sebagai Pengembangan Evaluasi berorientasi HOTS. Konsep penerapan model pembelajaran “*Who Wants to be a Winner?*” dirancang dengan menggunakan beberapa inovasi dalam strategi pembelajaran antara lain penggabungan *team quiz dan teams games tournaments*. Strategi tersebut didukung dengan media puzzle bernomor. Perbaikan pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran “*Who Wants To Be A Winner?*” diterapkan pada kelas IV MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura yang terdiri dari 91 siswa. Kegiatan ini dilakukan dengan tiga tahap yakni tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan. Data dikumpulkan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran “*Who Wants To Be A Winner?*” sebagai pengembangan evaluasi berorientasi HOTS. Model tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, siswa mampu berfikir kritis dalam memecahkan masalah, berinteraksi dan bekerjasama dengan kelompoknya, termotivasi dalam belajar, bertanggung jawab, mengembangkan rasa percaya diri dan terbuka terhadap saran dan pendapat orang lain.

Kata Kunci: “*Who Wants To Be A Winner?*”, pengembangan evaluasi HOTS

A. PENDAHULUAN

Guru mengemban amanah penting untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Guru juga mempunyai peranan yang amat penting dalam menerapkan pembelajaran yang bermakna. Peranan guru dalam kurikulum 2013 tidak lagi menjadi pusat pembelajaran namun hanya sebagai fasilitator. Maksudnya, peranan guru tidak lagi dominan, sehingga konsep pembelajaran harus didesain agar pembelajaran berpusat pada siswa (*active learning*). Kunci utama konsep pembelajaran berada ditangan guru.

Keberhasilan penerapan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni kreativitas guru, dukungan sarana dan prasarana maupun fasilitas pendukung lainnya. Ketiga faktor tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Fakta di lapangan, belum meratanya fasilitas, sarana dan prasarana, keterbatasan IT di berbagai daerah khususnya di daerah-daerah terpencil menghambat proses belajar mengajar. Hal ini seharusnya tidak menjadi alasan bahwa pembelajaran tidak berkualitas.

Kendala tersebut seharusnya menjadi tantangan guru agar memiliki kreativitas tinggi dan berinovasi, mampu berpikir kritis, memecahkan masalah, melakukan kolaborasi, komunikasi dan HOTS (*High Order Thinking Skills*) dalam pembelajaran di era abad 21. Hal ini menjadi menarik dibahas agar mencari solusi permasalahan keterbatasan IT maupun faktor pendukung lainnya dan bagaimana cara merangsang proses pembelajaran abad 21 sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai yang diharapkan. Cara merangsang proses pembelajaran abad 21 dengan keterbatasan IT adalah membuat media dengan memanfaatkan fasilitas yang ada yang diinovasi agar menjadi menarik untuk mendukung strategi pembelajaran. Konsep penerapan model pembelajaran “*Who Wants to be a Winner?*” dirancang dengan menggunakan beberapa inovasi dalam strategi pembelajaran antara lain

team quiz dan *teams games tournaments*. Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana cara merangsang proses pembelajaran abad 21 dengan keterbatasan IT?
2. Bagaimana langkah-langkah penerapan Quiz “*Who Wants to be a Winner?*” ?
3. Apakah kelemahan Quiz “*Who Wants to be a Winner?*” ?
4. Apakah kelebihan Quiz “*Who Wants to be a Winner?*” ?
5. Apakah model pembelajaran “*Who Wants to be a Winner?*” sudah memenuhi kriteria pembelajaran abad 21 ?

B. PENDEKATAN & METODE PENELITIAN

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura. Penelitian akan dilakukan pada bulan April-Juli 2019. Subyek penelitian ini adalah siswa siswi kelas 4A, 4B, dan 4C dengan keseluruhan subyek berjumlah 91 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Prosedur penelitian melalui tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan pelaporan. Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi data yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui alur, menelaah data, menata, membagi menjadi satuan-satuan yang dapat dikelola, mensintesis, mencari pola, dan menentukan apa yang bermakna untuk disarikan secara sistematis. Keabsahan data kualitatif menurut Sukmadinata (2005:104) dapat dilakukan melalui observasi secara terus menerus, triangulasi sumber, metode dan peneliti lain, pengecekan anggota, diskusi teman sejawat dan pengecekan referensi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran abad 21 menuntut siswanya memiliki kemampuan *High Order Thinking Skill* (HOTS). Cara merangsang proses pembelajaran abad 21 apabila terkendala keterbatasan IT adalah membuat media dengan memanfaatkan fasilitas yang ada yang diinovasi agar menjadi menarik untuk mendukung strategi pembelajaran. Konsep penerapan model pembelajaran “*Who Wants to be a Winner?*” dirancang dengan menggunakan beberapa inovasi dalam strategi pembelajaran antara lain *team quiz* dan *teams games tournaments*. Strategi tersebut didukung dengan media puzzle bernomor. Puzzle bernomor tersebut, dibuat dengan memanfaatkan kardus bekas yang di dalamnya terdapat gambar. Gambar tersebut, ditutup dengan kardus yang bernomor.

Penelitian Sari (2016) menjelaskan bahwa strategi *Team Quiz* memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya untuk membuat pertanyaan serta menjawab pertanyaan, dengan demikian siswa akan mudah dalam memahami materi pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Silberman (2009: 175), menyatakan kelebihan strategi *Team Quiz* antara lain : (1) Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran, (2) Pembelajaran akan lebih mudah diserap dan dipahami siswa, (3) Melatih keberanian siswa dalam membuat dan menjawab pertanyaan, (4) Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, (5) Meningkatkan kompetisi yang baik di dalam kelas, (6) Pembelajaran akan menjadi lebih aktif. Strategi *Team Quiz* adalah strategi untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerjasama kelompok dengan cara yang menyenangkan berbentuk kuis (Hamruni 2012:176). Menurut penelitian Ovita, dkk (2014) menjelaskan bahwa TGT adalah metode dalam pembelajaran model kooperatif yang mudah diterapkan dan mengandung unsur permainan serta penguatan (*reinforcement*).

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran dan wawancara terhadap Ustadzah Nur Rochmah Hidayati, S.H.I (Walikelas IV) menjelaskan bahwa langkah-langkah penerapan model pembelajaran “*Who Wants to be a Winner?*” antara lain: a) Siswa mengambil nomor yang bertuliskan nama para pahlawan, b). Siswa berkelompok sesuai nama pahlawan yang diambil, c) Siswa mengamati gambar keberagaman agama dan tempat beribadah, d) Siswa berdiskusi mengenai gambar keragaman agama dan tempat beribadah dengan kelompoknya. (PKn, Indikator: mengidentifikasi keragaman agama di Indonesia), e) Siswa mendengarkan penjelasan cara bermain Quiz “*Who Wants to be a Winner?*”, f) Siswa bermain quiz dengan cara menjawab clue atau pertanyaan rangsangan bersama dengan kelompoknya, g) Siswa yang berhasil menebak clue berhak memilih nomor yang akan dibuka jika berhasil menjawab soal, h) Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk memecahkan permasalahan yang disiapkan guru, i) Siswa yang sudah menyelesaikan masalah dengan tepat dapat membuka nomor puzzle tersebut dan mendapatkan poin tambahan, j) Beberapa permasalahan membutuhkan analisis dalam menjawab dan mempraktikkan/memperagakan permasalahan dan teman kelompok yang lain harus menebaknya, k) Setelah semua nomor puzzle selesai dipecahkan siswa, masing-masing kelompok menuliskan makna gambar dibalik puzzle, l) Siswa yang ditunjuk guru mempresentasikan dan menceritakan gambar tersebut dengan menggunakan bahasanya sendiri, m) Siswa menyanyikan keberagaman lagu daerah secara berkelompok. (SBdP, Indikator: menyanyikan lagu daerah), n) Siswa membuat pertanyaan untuk temannya dan mencari informasi mengenai asal usul lagu daerah dari buku, o) Siswa menggambar contoh lain dari sikap yang terdapat pada gambar.

“Kelemahan model pembelajaran “*Who Wants to be a Winner?*” adalah membutuhkan waktu dan persiapan yang cukup dalam merancang media puzzle bernomor. Guru harus teliti dan adil dalam memberikan poin pada siswa karena antusias masing-masing anak dalam menjawab permasalahan membuat hal yang sederhana menjadi dipermasalahan oleh siswa. Jadi, aturan yang dibuat guru harus jelas dan tegas. Siswa yang pendiam tidak begitu dominan dalam pembelajaran”, penjelasan dari Ustadzah Nur pada saat wawancara. Beliau juga menjelaskan bahwa kelebihan model pembelajaran “*Who Wants to be a Winner?*” adalah siswa sangat antusias dalam memecahkan permasalahan, siswa tidak merasa bosan, siswa yang pendiam dapat terbantu oleh anggota kelompoknya. Selain itu, siswa tidak ada kecenderungan sibuk sendiri melainkan fokus dalam memecahkan masalah bersama kelompoknya. Kerjasama antar kelompok sangat terlihat, dapat melihat karakter masing-masing siswa karena dari kuis menimbulkan persaingan yang positif.

Pernyataan tersebut diperjelas oleh penelitian Wita (2013) bahwa metode pembelajaran *team quiz* yang dipadukan dengan media peta konsep dan permainan kuis cepat-tepat dapat meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa. Hasil *pre-test* pada siklus I sebesar 46,25 sedangkan hasil *post-test* sebesar 80,33. Hasil *pre-test* pada siklus II sebesar 55,75 sedangkan hasil *post-test* sebesar 87,74. (2) kelebihan dalam penerapan metode *Team Quiz* adalah pembelajaran sejarah menjadi menyenangkan, siswa lebih aktif, antusias serta termotivasi untuk belajar, mempermudah siswa memahami materi pelajaran, melatih siswa berbicara dan mengemukakan pendapatnya, serta prestasi belajar siswa meningkat. Kelemahan penerapan metode *team quiz* adalah kurang tepat diterapkan pada kelas yang jumlah siswanya banyak, dari segi waktu guru harus dapat membagi waktu dengan baik agar tidak terlalu memakan waktu. (3) Kendala yang dihadapi dalam penelitian ini adalah siswa tidak tepat waktu untuk masuk mengikuti pelajaran, tahap awal pembelajaran dengan menggunakan metode *team quiz* ada beberapa siswa belum paham mengenai langkah-langkah metode *team quiz*, dan keaktifan siswa yang tidak terkontrol menjadikan suasana kelas kurang kondusif.

Pendapat tersebut diperkuat oleh penelitian Wijayanti (2014) yang menyatakan bahwa strategi *team quiz* lebih berpengaruh daripada strategi *team games tournament* terhadap hasil

belajar siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta. Berdasarkan rata-rata kelas eksperimen I > rata-rata kelas eksperimen II, yaitu $79,694 > 71,35$. Penelitian Khoiriyah (2018) juga menjelaskan penerapan model *team quiz* harus memperhatikan keleluasaan pembelajaran, jika keleluasaan tersebut tidak dijaga secara optimal maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Pendapat Sari (2016) menyatakan bahwa strategi *team quiz* lebih baik dibandingkan strategi *word square* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III MIN Patihan tahun ajaran 2015/2016. Nilai rata-rata hasil belajar IPA kelas III C dengan menggunakan strategi *team quiz* dan III D yang menggunakan strategi *word square*, yaitu $80,14 > 72,57$ sehingga hipotesis yang menyatakan strategi *team quiz* lebih baik dibandingkan dengan strategi *word square* terhadap hasil belajar IPA kelas III MIN Patihan tahun ajaran 2015/2016 dapat diterima. Berbeda dengan sebelumnya penelitian Hartanti (2015) menjelaskan bahwa strategi *teams game tournament* lebih baik pengaruhnya dibandingkan dengan strategi *example non examples* terhadap hasil belajar.

Pengembangan Evaluasi berorientasi HOTS harus menggunakan pembelajaran yang berorientasi HOTS. Kriteria pembelajaran abad 21 adalah a) Pembelajaran diarahkan untuk mendorong siswa untuk mencari tahu dari berbagai sumber, bukan diberi tahu, b) Pembelajaran diarahkan untuk mampu merumuskan masalah (menanya), bukan hanya sekedar menjawab, c) Pembelajaran diarahkan untuk mampu berpikir analitis (pengambilan keputusan) bukan berpikir mekanis (rutin), d) Pembelajaran menekankan pentingnya kerjasama dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah.

Hasil observasi pembelajaran berbasis HOTS yang peneliti lakukan dengan Ustadzah Nur Rochmah Hidayati, S.H.I dapat diidentifikasi sebagai berikut:

No	Kriteria pembelajaran abad 21	Penerapan model pembelajaran “ <i>Who Wants to be a Winner?</i> ”
1	Pembelajaran diarahkan untuk mendorong siswa untuk mencari tahu dari berbagai sumber, bukan diberi tahu	Siswa bertanya jawab dengan temannya dan mencari informasi mengenai asal usul lagu daerah dari buku.
2	Pembelajaran diarahkan untuk mampu merumuskan masalah (menanya), bukan hanya sekedar menjawab	<ol style="list-style-type: none"> Setelah semua nomor puzzle selesai dipecahkan siswa, masing-masing kelompok menuliskan makna gambar dibalik puzzle Siswa yang ditunjuk guru mempresentasikan dan menceritakan gambar tersebut dengan menggunakan bahasanya sendiri. Siswa menyanyikan keberagaman lagu daerah secara berkelompok. Siswa membuat pertanyaan untuk temannya dan mencari informasi mengenai asal usul lagu daerah dari buku.
3	Pembelajaran diarahkan untuk mampu berpikir analitis (pengambilan keputusan) bukan berpikir mekanis	<ol style="list-style-type: none"> Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk memecahkan permasalahan yang disiapkan guru. Siswa yang sudah menyelesaikan masalah dengan tepat dapat membuka nomor puzzle tersebut dan mendapatkan poin tambahan. Beberapa permasalahan membutuhkan

	(rutin)	analisis dalam menjawab dan mempraktikkan/ memperagakan permasalahan dan teman kelompok yang lain harus menebaknya.
4	Pembelajaran menekankan pentingnya kerjasama dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah.	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa bermain quiz dengan cara menjawab clue atau pertanyaan rangsangan bersama dengan kelompoknya. b. Siswa yang berhasil menebak clue berhak memilih nomor yang akan dibuka jika berhasil menjawab soal. c. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk memecahkan permasalahan yang disiapkan guru. d. Siswa yang sudah menyelesaikan masalah dengan tepat dapat membuka nomor puzzle tersebut dan mendapatkan poin tambahan.

Tabel 1.1 Identifikasi model pembelajaran berbasis HOTS

Tabel 1.1 menjelaskan implementasi model pembelajaran “*Who Wants to be a Winner?*” yang berkarakteristik HOTS. Model pembelajaran HOTS seharusnya memiliki kreativitas tinggi dan berinovasi, mampu berpikir kritis, memecahkan masalah, melakukan kolaborasi, komunikasi dan HOTS (*High Order Thinking Skills*) dalam pembelajaran di era abad 21. Penelitian Wiriasa (2017) menjelaskan bahwa penerapan teknik *team quiz* pada pembelajaran IPA, para pendidik perlu menumbuhkan sikap ilmiah siswa, karena sikap ilmiah dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Sikap ilmiah adalah sikap-sikap tertentu yang dimiliki oleh ilmuwan dalam mempelajari gejala-gejala alam melalui observasi, eksperimen, dan analisis yang rasional. Sikap-sikap tersebut antara lain: ingin tahu, kritis, obyektif, ingin menemukan, menghargai hasil karya orang lain, tekun dan terbuka. Siswa yang memiliki sikap ilmiah yang baik akan terlibat aktif di dalam proses pembelajaran, karena siswa yang memiliki sikap ilmiah yang baik memiliki keterampilan merumuskan hipotesis, berpikir secara sistematis, logis, dan mampu menerapkan konsep IPA untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sikap ilmiah sangat mendukung pelaksanaan teknik *team quiz* karena model pembelajaran ini menuntut siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan efektif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. SIMPULAN

Pembelajaran abad 21 menuntut siswanya memiliki kemampuan *High Order Thinking Skill* (HOTS). Cara merangsang proses pembelajaran abad 21 dengan keterbatasan IT adalah membuat media dengan memanfaatkan fasilitas yang ada yang diinovasi agar menjadi menarik untuk mendukung strategi pembelajaran. Kelemahan model pembelajaran “*Who Wants to be a Winner?*” adalah membutuhkan waktu dan persiapan yang lama dalam merancang media puzzle bernomor. Guru harus teliti dan adil dalam memberikan poin pada siswa karena antusias masing-masing anak dalam menjawab permasalahan membuat hal yang sederhana menjadi dipermasalahan oleh siswa. Jadi, aturan yang dibuat guru harus jelas dan tegas. Siswa yang pendiam tidak begitu dominan dalam pembelajaran. Kelebihan model pembelajaran “*Who Wants to be a Winner?*” adalah siswa sangat antusias dalam memecahkan permasalahan, siswa tidak merasa bosan, siswa yang pendiam dapat terbantu oleh anggota kelompoknya. Selain itu, siswa tidak ada kecenderungan sibuk sendiri melainkan fokus dalam memecahkan masalah bersama kelompoknya. Kerjasama antar

kelompok sangat terlihat, dapat melihat karakter masing-masing siswa karena dari quis menimbulkan persaingan yang positif.

Pengembangan Evaluasi berorientasi HOTS harus menggunakan pembelajaran yang berorientasi HOTS. Kriteria pembelajaran abad 21 adalah a) Pembelajaran diarahkan untuk mendorong siswa untuk mencari tahu dari berbagai sumber, bukan diberi tahu, b) Pembelajaran diarahkan untuk mampu merumuskan masalah (menanya), bukan hanya sekedar menjawab, c) Pembelajaran diarahkan untuk mampu berpikir analitis (pengambilan keputusan) bukan berpikir mekanis (rutin), d) Pembelajaran menekankan pentingnya kerjasama dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani

Hartanti, Utari Daru. 2015. Studi Komparasi Strategi *Teams Game Tournament* Dan *Example Non Examples* Terhadap Hasil Belajar Tema 3 Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta

Khoiriyah, Lutfi Nisa'ul. 2018. Studi Komparasi Penggunaan Model *Team Quiz* Dan Model *Teams-Games-Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Sumber Energi dan Kegunaannya Pada Siswa Kelas III SDN Mojoagung Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2017/2018. *Skripsi*.

Ovita, Arruum Linggar. 2014. Studi Komparasi Metode Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) dan *Team Assisted Individualization* (TAI) terhadap prestasi belajar siswa ditinjau dari kemampuan memori pada materi Hidrokarbon SMA Negeri 7 Surakarta tahun pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 3 No. 1

Sari, Ariyana Kusuma. 2016. Studi Komparasi Strategi *Team Quiz* Dengan *Word Square* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III MIN Patihan Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Silberman, Melvin L. 2009. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusa Media

Sukmadinata, N.S. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Wijayanti, Deni Mar'atush Sholihah. 2015. Studi Komparasi Strategi *Team Quiz* dan *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta Tahun 2014/2015. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta

Wiriasa, I Gusti Putu Juli, dkk. 2017. Pengaruh Implementasi Teknik *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Sikap Ilmiah Siswa Kelas VI SD Gugus I Kecamatan Kuta Selatan. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar* (Vol 7, No 1 Tahun 2017)

Wita, Stevania. 2013. Implementasi Metode Pembelajaran *Team Quiz* (Kuis Kelompok) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 4 SMAN 1 Sewon Tahun Ajaran 2012/2013. *E-Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta Volume 2 Edisi 2 Agustus 2013*