TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2154

STRATEGI INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN BUDAYA LITERASI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI PERUBAHAN MASYARAKAT MASA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 2 TAMAN SIDOARJO

Innovative Strategies to Enhance Literacy Culture with TGT Cooperative Learning Model and Snake and Ladder Media on the Topic of Social Changes in the Islamic Period at SMP Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo

Nofi Maryati & Bachtiar Adi Saputra
SMP Muhammadiyah 2 Taman, Sidoarjo
nofimaryati83@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Nov 15, 2023	Nov 20, 2023	Nov 24, 2023	Nov 28, 2023

Abstract

This article explores the use of innovative strategies in improving literacy culture among class 8B students at SMP Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo. The main focus of this research is to apply the TGT (Teams-Games-Tournaments) type cooperative learning model combined with the snakes and ladders game media in learning material about changes in Islamic society. Involving aspects of geography, economics, social and culture, this approach aims to stimulate interest in reading, increase understanding and build students' literacy skills. The research method applied in this research carries a combinative approach between the TGT (Teams-Games-Tournaments) type cooperative learning model and the snakes and ladders game media. The results of observations carried out showed a significant increase in students' active participation during the learning process. Students are more actively involved in group discussions, questions, and given assignments. They are not only recipients of information, but also main

Jurnal Tsaqofah is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

actors in their own learning. This increase in participation indicates that TGT's cooperative approach and the snakes and ladders game media are able to create a learning environment that stimulates more intensive student involvement. Evaluation of the impact of this innovative strategy in more detail is measured through assessment tests. Positive results on the test show that the TGT cooperative approach and the snakes and ladders game media have a real impact on students' academic achievement. The conclusion we can draw is that this innovative strategy proves that the use of the TGT cooperative learning model with the snakes and ladders game media can be an effective step in improving literacy culture among students.

Keywords: Literacy Culture, TGT, Snakes and Ladders Media, Changes in Society during the Islamic Period

Abstrak : Artikel ini mengeksplorasi penggunaan strategi inovatif dalam meningkatkan budaya literasi di kalangan siswa kelas 8B di SMP Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo. Fokus utama penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams-Games-Tournaments) yang dikombinasikan dengan media permainan ular tangga dalam pembelajaran materi perubahan masyarakat masa Islam. Melibatkan aspek geografi, bidang ekonomi, sosial, dan budaya, pendekatan ini bertujuan untuk merangsang minat baca, meningkatkan pemahaman, serta membangun keterampilan literasi siswa. Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini mengusung pendekatan kombinatif antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams-Games-Tournaments) dan media permainan ular tangga. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Siswa terlibat lebih aktif dalam diskusi kelompok, pertanyaan, dan tugas-tugas yang diberikan. Mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktor utama dalam pembelajaran mereka sendiri. Peningkatan partisipasi ini mengindikasikan bahwa pendekatan kooperatif TGT dan media permainan ular tangga mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang keterlibatan siswa secara lebih intensif. Evaluasi dampak strategi inovatif ini secara lebih rinci diukur melalui tes penilaian. Hasil positif pada tes menunjukkan bahwa pendekatan kooperatif TGT dan media permainan ular tangga memberikan dampak nyata pada pencapaian akademis siswa. Kesimpulan yang dapat kita ambil adalah Strategi inovatif ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media permainan ular tangga dapat menjadi langkah efektif dalam meningkatkan budaya literasi di kalangan siswa.

Kata Kunci : Budaya Literasi, TGT, Media Ular Tangga, Perubahan Masyarakat Masa Islam

PENDAHULUAN

Pendidikan literasi memainkan peran utama dalam membentuk fondasi pengetahuan dan pemikiran kritis siswa. Sejarah dan perubahan masyarakat menjadi ruang belajar yang kaya untuk menanamkan nilai-nilai literasi, membuka jendela pada rentang waktu yang mencakup kehidupan manusia (Firdaus, 2021). Dengan menghadirkan kembali narasi masa lalu, siswa dapat mengembangkan kemampuan analisis yang diperlukan untuk memahami akar penyebab perubahan sosial dan budaya yang terjadi di masyarakat masa Islam (Sulton, 2014). Pemahaman ini tidak hanya membantu mereka meresapi kekayaan warisan budaya, tetapi juga mengembangkan rasa empati terhadap kondisi sosial masa lalu.

Pentingnya pendidikan literasi dalam konteks ini tidak hanya berkaitan dengan pengembangan keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga menggali pengetahuan mendalam tentang struktur masyarakat dan faktor-faktor yang membentuknya (Hapudin, 2021). Melalui literasi, siswa dapat membangun landasan pengetahuan yang kokoh tentang bagaimana perubahan masyarakat masa Islam terjadi, bagaimana kondisi ekonomi dan sosial berkembang, dan bagaimana nilai-nilai budaya memberikan arah pada perubahan tersebut (Saputra et al., 2020). Dengan demikian, literasi tidak hanya menjadi alat untuk mengakses informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk merajut kembali narasi sejarah yang kaya dan bermakna (Ilyasir, 2017).

Selain itu, pemikiran kritis, salah satu komponen utama literasi, sangat penting dalam membentuk wawasan siswa terhadap sejarah dan perubahan masyarakat. Dengan meletakkan dasar keterampilan berpikir kritis, siswa dapat menilai dengan bijak berbagai perspektif, memahami dampak perubahan masyarakat, dan mengembangkan kepekaan terhadap perbedaan budaya. Pemikiran kritis melibatkan kemampuan untuk bertanya, mengeksplorasi, dan menyusun ide secara sistematis (Fristadi & Bharata, 2015). Dengan demikian, literasi tidak hanya merinci fakta-fakta sejarah, tetapi juga mengajarkan siswa untuk membaca di antara baris, mengidentifikasi motif, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang mereka temui (Santoso, 2022).

Sebagai cermin masyarakat, literasi menyediakan jendela untuk mengamati dan meresapi nilai-nilai yang membentuk struktur sosial dan budaya. Pendidikan literasi yang baik membuka ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam menggali akar sejarah dan menganalisis perubahan yang telah terjadi (Ahmadi & Ibda, 2018). Dengan demikian, menggabungkan model pembelajaran inovatif dengan fokus pada literasi tidak hanya menciptakan siswa yang terampil membaca dan menulis, tetapi juga pemikir kritis yang dapat memahami, menghargai, dan merespons sejarah serta perubahan masyarakat dengan cermat (Abidin et al., 2021).

Oleh karena itu, artikel ini membahas strategi inovatif yang diterapkan dengan Model Pembelajaran Kooperatif TipeTGT dan Media Ular Tangga pada Materi Perubahan Masyarakat Masa Islam di SMP Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo dengan tujuan untuk meningkatkan budaya literasi di kalangan siswa kelas 8B.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini mengusung pendekatan kombinatif antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams-Games-Tournaments) dan media permainan ular tangga. Langkah awal melibatkan pembagian siswa ke dalam tim-tim kecil. Keputusan ini diambil dengan tujuan menciptakan kolaborasi yang erat dan meningkatkan rasa tanggung jawab bersama. Melalui pembagian ke dalam tim, diharapkan siswa dapat saling berinteraksi, bertukar ide, dan saling mendukung satu sama lain dalam proses pembelajaran. Pendekatan kooperatif seperti TGT dikenal sebagai metode yang efektif dalam membina kerjasama antar-siswa, mempromosikan keaktifan, dan merangsang pertukaran pemikiran (Armidi, 2022).

Selanjutnya, media permainan ular tangga diintegrasikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Desain permainan ini tidak hanya dibuat untuk menyenangkan siswa, tetapi juga untuk memperkuat pemahaman mereka tentang perubahan masyarakat masa Islam. Setiap langkah dalam permainan diisi dengan pertanyaan, tantangan, atau informasi terkait materi pembelajaran. Hal ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan interaktif, mengajak siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar-mengajar. Selain menyuguhkan informasi, permainan ular tangga bertujuan untuk merangsang pemikiran reflektif siswa, memaksa mereka berpikir kritis dalam merespon setiap situasi yang muncul (Anggraini et al., 2018).

Dengan mengombinasikan model pembelajaran dan media tersebut, metode penelitian ini memberikan dimensi baru pada pembelajaran sejarah dan perubahan masyarakat masa Islam. Penggunaan model kooperatif dan media permainan memberikan bukti bahwa pembelajaran tidak harus monoton dan serius, tetapi dapat dihadirkan secara menyenangkan tanpa mengorbankan substansi (Sari, 2015). Kombinasi tersebut memberikan dukungan konseptual dan praktis dalam mengembangkan pemahaman yang mendalam dan keterampilan literasi siswa.

Dalam penelitian ini, setiap elemen metode penelitian diarahkan untuk mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan budaya literasi di kalangan siswa dengan pendekatan yang menyeluruh dan menarik. Proses pembelajaran yang melibatkan kolaborasi tim dan media permainan menghasilkan lingkungan pembelajaran yang inspiratif dan bermakna bagi perkembangan pemikiran siswa (Mariyaningsih & Hidayati, 2018).

HASIL

Kegiatan inti yang dilakukan pada penelitian ini meliputi pembahasan mengenai literasi tentang materi yang akan dipelajari, mengorganisasi peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan dari hasil literasi yang telah dilakukan, penyampaian materi singkat melalui PPT, tes diagnostik melaui Googleform untuk membentuk kelompok pembentukan kelompok, penyiapan media ular tangga, penjelasan petunjuk permainan ular tangga, pembagian tugas masing-masing anggota kelompok, permainan ular tangga dan ditutup dengan pemberian penghargaan kepada kelompok pemenang (dapat dilihat pada gambar 1).



Gambar 1. Kegiatan inti Model Pembelajaran Kooperatif TGT dan Media Ular Tangga

Berdasarkan hasil evaluasi dalam pembelajaran dengan menggunakan metode CL tipe TGT dengan media permainan ular tangga menunjukkan sebagian besar peserta didik antusias dan aktif selam proses pembelajaran. Sekitar 25 peserta didik diantara 29 peserta didik yang terlibat aktif dalam pembe;ajaran atau sekitar 86% peserta didik, hal tersebut ditunjukkan pada keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, pertanyaan, dan tugas-tugas yang diberikan. Mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktor utama dalam pembelajaran mereka sendiri. Peningkatan partisipasi ini mengindikasikan bahwa pendekatan kooperatif TGT dan media permainan ular tangga mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang keterlibatan siswa secara lebih intensif.

Kemajuan dalam pemahaman materi juga menjadi temuan signifikan. Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman konsep-konsep sejarah dan perubahan masyarakat masa Islam. Integrasi media permainan ular tangga memfasilitasi proses pemahaman dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Materi yang sebelumnya mungkin dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami dan diresapi oleh siswa. Kemampuan pemecahan masalah

dan berpikir kritis siswa juga terlihat meningkat, menunjukkan efektivitas strategi inovatif ini dalam merangsang perkembangan keterampilan intelektual siswa.

PEMBAHASAN

Evaluasi dampak strategi inovatif ini secara lebih rinci diukur melalui tes penilaian. Hasil positif pada tes menunjukkan bahwa pendekatan kooperatif TGT dan media permainan ular tangga memberikan dampak nyata pada pencapaian akademis siswa. Materi yang diajarkan tidak hanya diterima dengan baik, tetapi juga diresapi dengan baik oleh siswa. Tes penilaian mencakup berbagai aspek, termasuk pemahaman konsep, keterampilan analisis, dan penerapan konsep dalam konteks sejarah dan perubahan masyarakat. Keseluruhan, hasil tes menegaskan bahwa metode pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran sejalan dengan penelitian dari Indriyani dkk (2023) yang menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penataan ruang belajar melalui media ular tangga, talking stick dan Team Games Tournament (TGT).

Respon siswa yang antusias terhadap pembelajaran menambah dimensi positif pada strategi inovatif ini. Antusiasme ini tercermin dalam partisipasi siswa yang lebih aktif, pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, dan semangat mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas. Respon positif ini mencerminkan bahwa siswa merasa terlibat dan menemukan pembelajaran bermakna. Oleh karena itu, selain meningkatkan pencapaian akademis, strategi ini juga berhasil menciptakan pengalaman pembelajaran yang positif dan berkesan bagi siswa (Lestari, 2023).

Kegiatan literasi di awal pembelajaran, yang memungkinkan peserta didik untuk memahami materi sebelum mendapatkan penjelasan singkat dari guru, menjadi aspek penting dalam pengembangan keterampilan membaca dan pemahaman siswa. Dengan memberikan akses terlebih dahulu pada materi yang akan dipelajari, siswa memiliki kesempatan untuk membaca, meresapi, dan mencerna informasi secara mandiri. Hal ini menciptakan dasar yang solid sebelum pemaparan guru, memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pemahaman awal materi, kegiatan literasi memperkuat landasan pengetahuan mereka dan meningkatkan daya serap terhadap konsep-konsep kunci (Safrizal, 2021).

Suasana menyenangkan selama proses pembelajaran menjadi faktor pendukung yang tak ternilai dalam mencapai tujuan literasi. Saat peserta didik diajak untuk bermain, mereka tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik, tetapi juga menikmati proses pembelajaran. Ketika suasana menyenangkan menyertai kegiatan literasi, peserta didik cenderung lebih terbuka terhadap pembelajaran dan lebih mudah terlibat dalam aktivitas belajar. Kombinasi antara kegiatan literasi dan suasana yang menyenangkan menciptakan pengalaman pembelajaran yang holistik, membangun keterampilan membaca sambil meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Hapudin, 2021).

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan menegaskan bahwa pendekatan kooperatif TGT dan media permainan ular tangga dapat dianggap sebagai metode pembelajaran yang efektif dan menarik. Peningkatan partisipasi, kemajuan pemahaman materi, dan respon positif siswa menjadi poin-poin penting yang dapat dijadikan dasar untuk pengembangan strategi pembelajaran di masa mendatang (Afandi et al., 2023).

KESIMPULAN

Strategi inovatif ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media permainan ular tangga dapat menjadi langkah efektif dalam meningkatkan budaya literasi di kalangan siswa. Artikel ini memberikan wawasan bagi pendidik dan peneliti tentang pendekatan yang dapat diadopsi untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa pada materi sejarah sosial dan budaya.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Bumi Aksara.

Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2023). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*.

Ahmadi, F., & Ibda, H. (2018). *Media literasi sekolah: Teori dan praktik*. CV. Pilar Nusantara.

Anggraini, D., Relmasira, S., & Tyas Asri Hardini, A. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR IPS PADA PESERTA DIDIK KELAS 2 SD. *Pendidikan Berkarakter, Jurnal*, *1*(1), 324–333.

Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, *6*(2), 214–220. https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.44635

Firdaus, J. (2021). *Peran Budaya Literasi dalam Pembentukan Karakter dan Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Indramayu (Studi Multi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Bi'tsatul Islamiyah desa Tempel dan Madrasah Ibtidaiyah Al-Wardah desa Pengauban Kecamatan Lelea Kabupaten Indramayu)*. IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Fristadi, R., & Bharata, H. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Problem Based Learning*.

Hapudin, H. M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Prenada Media.

Ilyasir, F. (2017). Pengembangan Pendidikan Islam Integratif di Indonesia; Kajian Filosofis dan Metode Implementasi. *Literasi*, *3*(1).

Indriyani, I. E., Ma'nawiyah, & Syaharuddin. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Melalui Penataan Ruang Kelas dan Media Talking Stick, Ular Tanggadan Team Games Tournament (TGT). *Jurnal Penggerak Pendidikan Dan Pembelajaran*, *1*(1).

Lestari, N. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berkelanjutan pada Mata Pelajaran Tema 5 Mata Pelajaran IPS Pahlawanku untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN.

Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif*. CV Kekata Group.

Safrizal, S. (2021). Gambaran Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar di Kota Padang (Studi Kasus Siswa di Sekolah Akreditasi A). *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*.

Santoso, K. A. (2022, November 9). *Perbaiki Pelajaran Membaca untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Siswa*. Badanbahasa.Kemdikbud.Go.Id.

Saputra, B. A., Nurdiansyah, &, & Sidoarjo, U. M. (2020). Penguatan Literasi Digital melalui Model Pengembangan Kurikulum SMA Islam Berbasis Media Digital di Era 4.0. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 2, Issue 1). https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika

Sari, M. K. (2015). PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*.

Sulton. (2014). Islam dan Perubahan Sosial. *Jurnal Aristo*.