

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *World Guessing Game* dalam Meningkatkan Kemampuan Penalaran Umum pada Materi UTBK-SNBT

Diah Citra Ningrum^{1*}, Nova Darmanto²

¹Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, DKI Jakarta

²Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Sahid, Jakarta, DKI Jakarta
*** Penulis korespondensi:** nunhagarini@gmail.com

Abstrak

Kemampuan penalaran umum merupakan salah satu aspek penting dalam menghadapi tes UTBK-SNBT, namun kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal pada bagian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *World Guessing Game* dalam meningkatkan kemampuan penalaran umum siswa. Model pembelajaran Kooperatif tipe *World Guessing Game* adalah pembelajaran yang menggunakan teka-teki dengan kartu jawaban. dapat dijadikan model alternatif untuk mendorong siswa aktif dan belajar bekerjasama dengan kelompoknya. Pembelajaran Kooperatif *World Guessing Game* ini memberikan rangsangan dalam meningkatkan kosa kata dan kemampuan penalaran, sehingga siswa dapat melatih berpikir kritis menghadapi (UTBK-SNBT) terutama pada soal-soal materi penalaran umum. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas terhadap 7 kelas yang dibagi dalam 42 kelompok pada mata pelajaran matematika dikelas XII MAN 2 Kota Bekasi. Pemilihan objek penelitian dilakukan secara random dari 7 kelas dan 1 kelas dijadikan objek penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Kooperatif tipe *World Guessing Game* meningkatkan kemampuan penalaran siswa MAN 2 Kota Bekasi. Peningkatan tersebut ditunjukkan dari kualitas proses pembelajaran yang tercermin dari keaktifan, peningkatan dapat dilihat dari skor ratarata keterampilan menulis surat undangan dari pratindakan sampai siklus II. Pada pratindakan, rata-rata siswa memperoleh skor sebesar 70 kemudian meningkat menjadi 71,85 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 82,9 pada siklus II. Peningkatan skor rata-rata dari siklus I hingga siklus II sebesar 11,05. Hasil pembelajaran mencapai kriteria ketuntasan yaitu 80% siswa memperoleh nilai lebih atau sama dengan KKM (70), maka penelitian ini dikatakan berhasil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *World Guessing Game* efektif dalam meningkatkan kemampuan penalaran umum siswa pada materi UTBK-SNBT.

Kata kunci: Penalaran Umum, UTBK-SNBT, *World Guessing Game*

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses membangun kepribadian yang utama, akhlak mulia, dan peradaban bangsa. Secara individual, pendidikan adalah proses menumbuh kembangkan fitrah manusia sebagai makhluk pendidikan yang dengannya manusia menguasai ilmu pengetahuan,

memiliki keterampilan, dan berbagai kecerdasan yang memungkinkan meraih kesejahteraan dan kebahagiaan material dan spiritual. Dalam konteks, pendidikan adalah sarana mobilitas sosial politik yang secara vertikal mengangkat harkat dan martabat bangsa.

Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan yaitu proses terencana dan terstruktur untuk membantu siswa mencapai kompetensi tertentu. Hingga saat ini, banyak siswa mengalami kesulitan karena kurangnya latihan dan pembelajaran yang tepat dalam menyelesaikan soal penalaran umum UTBK-SNBT. Hal ini disebutkan dalam (Kemendikbud 2023). Kesulitan belajar juga ditemui siswa karena pembelajaran bersifat pasif (Yunita, D., Herlina, S, 2022).

Pembelajaran Kooperatif tipe *World Guessing Game* merupakan salah satu model pembelajaran yang merangsang siswa dalam meningkatkan pemahaman (Zahro & Suwignyo Prayogo, 2023) dan penalaran siswa di kelas XII dalam menghadapi seleksi UTBK-SNBT. Penalaran umum merupakan salah satu dari 7 kriteria materi yang diujikan yaitu Penalaran Umum (PU), Pengetahuan dan Pemahaman Umum (PPU), Pemahaman Bacaan dan Menulis (PBM), Pengetahuan Kuantitatif (PK) Literasi Bahasa Indonesia serta Literasi Bahasa Inggris dalam UTBK-SNBT. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *World Guessing Game* dapat meningkatkan kemampuan penalaran, berfikir kritis melalui aktifitas tebak kata berbasis kolaborasi (Sari, NP., & Andayani, Y., 2020). Hal ini dibuktikan model pembelajaran Kooperatif tipe *World Guessing Game* dapat memberikan rangsangan tersendiri bagi siswa karena melibatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Siswa melakukan pembelajaran secara mandiri dan diberikan kebebasan bereksplorasi dengan berbagai tipe-tipe soal literasi dan numerasi.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc .Taggart (Kemmis & McTaggart, 2014). Prosedur penelitian tindakan kelas berlangsung dalam alur yang disebut dengan siklus. Setiap siklus menurut Kurt Lewin terdiri dari 4 tahapan kegiatan, yaitu tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*) (Syaifuldin, 2021) Penelitian Tindakan Kelas ini dirancang dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dari 2 (dua) pertemuan. Permasalahan yang muncul pada siklus I merupakan siklus yang dipecahkan

pada siklus II. Selanjutnya, kegiatan dimulai lagi seperti kegiatan pada siklus I, yaitu meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dengan perubahan-perubahan untuk menyelesaikan permasalahan pada siklus I. Berikut rincian kegiatan pada setiap tindakan kelas yaitu:

a. *Planning* (Perencanaan)

Planning (Perencanaan) merupakan tahap awal penelitian dalam mempersiapkan berbagai keperluan dan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian, seperti RPP, LKPD, media pembelajaran, lembar observasi guru dan tes hasil belajar.

b. *Action* (Tindakan)

Action (Tindakan) merupakan tahap dimana peneliti melaksanakan apa yang sudah dirancang sebelumnya sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Tahapan kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *World Guessing Game* sebagai berikut:

i. Persiapan dan Pembentukan Kelompok

Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil (6 orang per kelompok). Setiap kelompok memilih juri bicara dan perannya masing-masing.

ii. Penyampaian Materi dan Instruksi

Guru menjelaskan materi pokok secara singkat. Guru menjelaskan aturan main *World Guessing Game*: akan ada kata/konsep yang harus ditebak oleh anggota kelompok.

iii. Pemberian Kartu Kata/Konsep

Siswa menyiapkan kartu berisi kata atau konsep yang berkaitan dengan materi pelajaran. Siswa berkelompok membuat beberapa tebakan dan menyusunnya dalam konten di dalam instagram. Setiap orang dalam media sosial bebas mengakses dan menjawab tebakan dengan benar ataupun salah. Guru memberikan batasan sebanyak 20 komentar jawaban tebakan kemudian juri bicara kelompok memberikan jawaban tebakan dengan benar. Pemberian jawaban mengarahkan siswa agar jawaban terarah sesuai dengan konsep yang dibuat tiap kelompok.

iv. Proses Permainan/Tebak Kata /*World Guessing Game*

Anggota kelompok memberikan petunjuk dalam konten yang dibuat. Penebak mencoba menebak kata tersebut berdasarkan petunjuk dalam kolom komentar. Jika berhasil, kelompok mendapat poin.

v. Rotasi dan Evaluasi

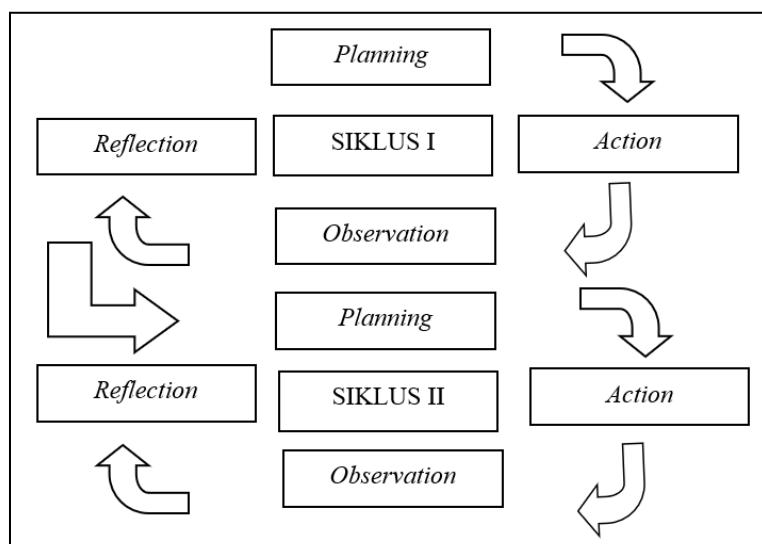
Peran penebak dan pemberi petunjuk dirotasi. Setelah proses pembelajaran *world guessing game* dalam instagram selesai. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil konten yang dibuat dalam instagram. Berikut beberapa link instagram yang dibuat 6 (enam) kelompok siswa dalam media sosial instagram. Guru dan siswa bersama-sama merefleksikan proses dan membahas jawaban dalam kolom komentar instagram. Guru memberikan umpan balik atau penilaian.

c. *Observation* (Observasi)

Obervasi merupakan tahapan pengamatan proses pembelajaran dan hasil siswa menggunakan lembar observasi dan test evaluasi. Observasi proses pembelajaran dilakukan oleh guru kolaborator.

d. *Reflection* (Refleksi)

Refleksi merupakan tahap dimana peneliti dan guru kolaborator melihat hasil observasi dan mendiskusikan hal-hal yang sering muncul dalam pembelajaran berlangsung, baik dari kelebihan maupun kekurangan. Kekurangan yang muncul nantinya akan menjadi acuan pada siklus berikutnya dapat diperbaiki.



Gambar 1. Alur Prosedur Penelitian (Aulia & Titin, 2024)

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu pada bulan januari- februari 2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XII MAN 2 Kota Bekasi yang terdiri dari 36 siswa tahun ajaran 2024/2025. Objek penelitian adalah keaktifan

belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar, observasi dan wawancara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *World Guessing Game* pada materi penalaran umum UTBK-SNBT.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus yang dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan, diperoleh data bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan. Berikut adalah data ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I, ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Kelompok	Kode Peserta Didik	Pertemuan I	Ket	Pertemuan II	Ket
1	I	AF	60	TT	80	T
2		AK	70	T	80	T
3		AL	70	T	80	T
4		AN	70	T	80	T
5		AI	70	T	80	T
6		AMI	70	T	70	T
7	II	ALZ	70	T	70	T
8		AHF	60	TT	80	T
9		APS	70	T	60	TT
10		DAN	60	TT	70	T
11		DPP	60	TT	70	T
12		DN	60	TT	70	T
13	III	FFN	60	TT	70	T
14		FMA	70	T	70	T
15		FA	80	T	80	T
16		HN	80	T	75	T
17		HADS	75	T	70	T
18		IA	80	T	70	T
19	IV	KPL	80	T	70	T
20		MAA	70	T	70	T
21		MNK	70	T	70	T
22		MLN	70	T	70	T
23		MNR	70	T	71	T
24		MFS	70	T	70	T
25	V	NSP	70	T	70	T
26		NUR	70	T	70	T
27		NAR	80	T	80	T
28		RQ	70	T	70	T
29		RRF	80	T	82	T

30	RAL	75	T	70	T
31	VI	RP	75	T	70
32		RA	75	T	70
33		SKS	75	T	70
34		SA	75	T	70
35		WPJ	75	T	70
36		ZAH	75	T	75
Rata-rata		71,11	72,58		
Jumlah Tuntas		30 Siswa	35 Siswa		
Persentase		83%	97%		
Rata-rata Siklus I			71,85		

Peningkatan keaktifan belajar diketahui dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *World Guessing Game*. Berikut adalah data ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II, ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Kelompok	Kode Peserta Didik	Pertemuan I	Ket	Pertemuan II	Ket
1	I	AF	78	T	96	T
2		AK	80	T	92	T
3		AL	80	T	96	T
4		AN	80	T	90	T
5		AI	80	T	80	T
6		AMI	80	T	90	T
7	II	ALZ	80	T	90	T
8		AHF	80	T	80	T
9		APS	80	T	90	T
10		DAN	80	T	90	T
11		DPP	80	T	80	T
12		DN	80	T	90	T
13	III	FFN	80	T	80	T
14		FMA	80	T	88	T
15		FA	80	T	86	T
16		HN	80	T	90	T
17		HADS	80	T	86	T
18		IA	80	T	88	T
19	IV	KPL	80	T	90	T
20		MAA	80	T	80	T
21		MNK	80	T	90	T
22		MLN	80	T	80	T
23		MNR	80	T	86	T
24		MFS	80	T	80	T
25	V	NSP	80	T	90	T
26		NUR	80	T	88	T

27		NAR	80	T	80	T
28		RQ	80	T	86	T
29		RRF	80	T	82	T
30		RAL	80	T	80	T
31	VI	RP	60	TT	82	T
32		RA	85	T	86	T
33		SKS	85	T	88	T
34		SA	80	T	80	T
35		WPJ	85	T	84	T
36		ZAH	80	T	82	T
Rata-rata			79,8		86	
Jumlah Tuntas			35 Siswa		36 Siswa	
Percentase			97%		100 %	
Rata-rata Siklus II					82,9	

Pada akhir pembelajaran siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Siswa diberikan tes hasil belajar kognitif yang disebut tes formatif 1 dan formatif 2 yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan hasil belajar sisa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Data Hasil Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *World Guessing Game* Siklus I dan Siklus II

Siklus 1	Siklus 2
71,85	82,9
Baik	Baik

Data hasil siklus I dan siklus II menunjukkan ada peningkatan signifikan pada pembelajaran kooperatif tipe *World Guessing Game* dalam meningkatkan kemampuan penalaran umum pada materi UTBK-SNBT. Pada siklus I, hasil analisis siswa termasuk dalam kategori cukup. Namun pada siklus II, hasil analisis siswa termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan analisis data hasil aktivitas siswa terjadi peningkatan rata-rata sebesar 71,85 pada siklus I menjadi 82,9 pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan adanya upaya perbaikan sikap berdasarkan refleksi pada siklus I, khususnya pada aspek-aspek seperti kurangnya partisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, ketidakberanian untuk bertanya ketika menghadapi kesulitan. Peningkatan yang terjadi menunjukkan bahwa guru telah berhasil meningkatkan kinerjanya dalam memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I.

Pencapaian ketuntasan belajar pada siklus II menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *World Guessing Game* secara efektif meningkatkan kemampuan

penalaran umum pada materi UTBK-SNBT, sehingga penelitian ini dapat dituntaskan pada siklus II.



Gambar 2. Beberapa siswa yang melakukan model pembelajaran kooperatif tipe *World Guessing Game*

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *World Guessing Game* dalam pembelajaran penalaran umum pada UTBK-SNBT menjadi lebih bermakna, menyenangkan dan memunculkan keaktifan peserta didik karena model pembelajaran kooperatif tipe *World Guessing Game* melibatkan siswa berperan aktif untuk menemukan jawaban suatu permasalahan melalui proses berfikir dan diskusi. Pada materi UTBK-SNBT yang terdiri dari materi penalaran umum meliputi penalaran deduktif, penalaran induktif, dan penalaran kuantitatif. Berdasarkan analisa kesulitan materi menunjukkan bahwa materi UTBK/SNBT merupakan ujian yang menantang, berfikir kritis, analisis dan pemahaman literasi membutuhkan persiapan matang dan tidak hanya menguji hafalan (Aulia Putri & Nur Afifah, 2024). Selain itu, tes penalaran umum juga seringkali mencakup bagian penalaran verbal, bacaan, dan penalaran analitik. Model pembelajaran tipe *World Guessing Game* melibatkan siswa sebagai pusat pembelajaran karena siswa diminta untuk berperan aktif dalam menyampaikan pesan-pesan dalam materi penalaran umum secara verbal ataupun numerik. Siswa diminta untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran kooperatif tipe *World Guessing Game* ini membuat siswa berperan aktif dalam mencari sumber materi, berdiskusi dengan teman sekelompoknya dan menyampaikan pesan sesuai dengan karakter masing-masing siswa. Siswa akan terbiasa melakukan pembelajaran secara berulang-ulang sehingga diharapkan muncul pemahaman dan menghasilkan penalaran yang baik.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *World Guessing Game* sejalan dengan penelitian terdahulu (Zahro & Suwignyo Prayogo, 2023). Penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa melalui penggunaan model

Team Games Tournament. (Saputra, 2020). Penelitian ini mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Metode yang dilakukan melalui dua siklus dalam PTK.

4. Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini model pembelajaran kooperatif tipe *World Guessing Game* di kelas XII dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam meningkatkan kemampuan penalaran dalam materi penalaran umum materi UTBK-SNBT. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *World Guessing Game* mampu merangsang siswa sebagai pusat belajar. Siswa berperan aktif dalam menemukan jawaban soal materi penalaran umum dengan caranya sendiri. Guru sebagai pengamat akan mengarahkan siswa dalam memastikan jawaban yang benar. Rata-rata peningkatan skor rata-rata dari siklus I hingga siklus II sebesar 11,05.

Daftar Pustaka

- Aulia Putri, K., & Nur Afifah, N. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Subtest Penalaran Matematika bagi Siswa yang Mengikuti UTBK. *ARJUNA*, Vol.2, No.1.
- Aulia, T., & Titin. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Assisted Individualization di Kelas VII MTs Al Muadzirin Rasan Jaya. *Jurnal Cipta Media Harmoni*, Vol 4 No. 2, 5.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner Doing Critical Participatory action Research*. Springer Singapore Heidelberg New York Dordrecht London.
- Kemendikbudristek. (2023). Panduan resmi Seleksi Nasional Berdasarkan Tes (SNBT). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sari, N. P., & Andayani, Y. (2020). Penerapan model *World Guessing Game* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 45–53.
- Syaifudin. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Borneo: Journal of Islamic Studies*, Vol. 1 No. 2, 1–17.
- Suhartono, T. (2021). *Strategi belajar efektif menghadapi SNBT*. Jakarta: Prenada Media.
- Yunita, D., & Herlina, S. (2022). Analisis kesulitan belajar siswa dalam menyelesaikan soal penalaran pada tes UTBK-SNBT. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi Pembelajaran*, 10(2), 123–134.
- Zahro, H., & Suwignyo Prayogo, M. (2023). Implementasi Metode Guess Word pada Mata Pelajaran IPS di Mima 02 Daru Ulum Gumelar. *Indonesian Journal Of Science Learning*, 4(1).