

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT)
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR DI SD NEGERI 3 DADAKITAN
KABUPATEN TOLITOLI**

Asba
SD Negeri 3 Dadakitan Kabupaten Tolitoli
asbaa000@gmail.com

Abstrak

Model pembelajaran dengan memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing merupakan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Model ini disebut TGT atau *Teams Games Tournament*. Setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan peserta didik bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Model pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan dan turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Hasil belajar merupakan angka yang diperoleh siswa yang telah menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Begitu juga hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang tetap sebagai hasil proses pembelajaran. Prinsip yang mendasari hasil belajar yaitu untuk memberi harapan bagi siswa dan guru untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas dalam arti siswa menjadi pelajar yang efektif dan guru menjadi motivator yang baik. Dalam kaitan dengan itu, guru dan pembelajar dapat menjadikan informasi hasil penilaian sebagai dasar dalam menentukan langkah-langkah pemecahan masalah, sehingga mereka dapat memperbaiki dan meningkatkan belajarnya.

Kata Kunci: hasil belajar, Model Pembelajaran TGT

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini pendidikan sudah mengalami perubahan yang sangat pesat. Berbagai cara pembelajaran atau model pembelajaran juga telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Supaya terwujud

pembelajaran yang dapat menuntun peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan, maka tugas guru adalah mengusahakan suasana kelas selama pembelajaran berlangsung berada pada kondisi yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Hal ini dikarenakan

belajar akan efektif apabila dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan.

Matematika adalah mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu pengetahuan dan memajukan daya pikir manusia. Mata pelajaran matematika diberikan kepada peserta didik dari SD sampai dengan SMA supaya membekali peserta didik untuk berpikir logis, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan untuk bekerja sama. Banyak masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika, oleh karena itu guru seharusnya memberikan motivasi dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran hendaknya juga menyesuaikan karakter peserta didik. Matematika membutuhkan model pembelajaran dengan pendekatan nyata.

Model pembelajaran efektif dalam proses pembelajaran matematika antara lain adalah yang dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik. Peserta didik SD dan SMP senang dalam bentuk permainan dan pertandingan, sehingga guru dapat menggunakan model pembelajaran yang mempunyai unsur permainan dan pertandingan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) salah satu alternatif yang dapat digunakan guru SD dan SMP, karena model pembelajaran ini sesuai dengan karakter peserta didik SD dan SMP yang senang dengan permainan

dan pertandingan. Model pembelajaran TGT juga memiliki dinamika motivasi yang tinggi sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui pengertian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT); 2) untuk mengetahui langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT); 3) untuk mengetahui penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hakikat Belajar

Belajar memegang peranan penting dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan dan kebiasaan manusia. Manusia perlu memahami bahwa belajar akan berpengaruh dalam proses psikologisnya. Konsep tentang belajar telah banyak didefinisikan oleh para ahli. Menurut Samatowa (2010:2) "Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya".

Selain itu Morgan (1986) dalam Suprijono (2009:3) mendefinisikan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang

bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman”. Hal ini seperti pendapat Trianto (2009:7) yang menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan, dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain pada individu yang belajar”.

Hakikat Pembelajaran

Istilah pembelajaran berkaitan erat dan tidak dapat dipisahkan dengan pengertian belajar. Jika belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku, maka pembelajaran adalah suatu proses dan cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Jadi, di dalam kegiatan pembelajaran terdapat proses belajar.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal I ayat 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (UU Sisdiknas 2009: 172). Sesuai dengan pendapat dari Trianto (2009: 17), yang menyatakan bahwa “pembelajaran

merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, dimana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya”.

Selain itu Sugandi (2004:9) menyatakan bahwa “pembelajaran terjemahan dari kata instruction yang berarti *self instruction* (dari internal) dan *eksternal instructions* (dari eksternal)”. Pembelajaran yang bersifat eksternal antara lain datang dari guru yang disebut *teaching* atau pengajaran. Dalam pembelajaran yang bersifat eksternal prinsip-prinsip belajar dengan sendirinya akan menjadi prinsip-prinsip pembelajaran. Lain halnya dengan Briggs (1992) dalam Sugandi (2008: 9-10) menjelaskan bahwa “pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi siswa sehingga memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungan”.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Hamalik (2009: 66) bahwa kegiatan pembelajaran memiliki ciri khas yang membedakannya dengan kegiatan lain. Ciri-ciri tersebut yaitu:

1. Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus.

2. Kesalingtergantungan (interdependence), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan.
3. Tujuan yang hendak dicapai.

Tujuan pembelajaran menurut Sugandi, dkk (2004: 25) adalah membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa. Selanjutnya Sugandi (2004: 27) menjelaskan prinsip-prinsip pembelajaran yaitu (1) Kesiapan belajar; (2) perhatian; (3) Motivasi; (4) Keaktifan Siswa; (5) Mengalami sendiri; (6) Pengulangan; (7) Materi pelajaran yang menantang; (8) Balikan dan penguatan; (9) Perbedaan individual.

Aktivitas Belajar

Dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar atau aktivitas belajar merupakan kegiatan pokok dalam mencapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang dialami langsung oleh siswa dalam proses belajar. Perubahan perilaku setelah belajar merupakan hasil dari seseorang melakukan aktivitas belajar. Keaktifan peserta didik dalam menjalani proses belajar mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan pencapaian tujuan

pendidikan serta sangat berpengaruh terhadap pencapaian proses maupun hasil belajar siswa.

Sardiman (2001: 980) aktivitas belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik dan mental atau psikis, di mana kegiatan yang bersifat fisik berupa kegiatan membaca, mendengar, menulis, memperagakan dan mengukur, sedangkan kegiatan yang bersifat mental misalnya berpikir, atau mengingat kembali isi pelajaran pertemuan sebelumnya. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah (2006: 119) bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan yang melibatkan unsur jiwa dan raga, artinya bahwa untuk melakukan suatu kegiatan belajar tidak akan pernah dilakukan tanpa suatu dorongan dari dalam yang lebih utama walaupun dari luar sebagai upaya lain yang tak kalah pentingnya.

Lebih spesifik lagi dijelaskan oleh Oemar Hamalik (2011: 28) bahwa “aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar”. Penggunaan aktivitas besar nilainya dalam pembelajaran, siswa dapat mencari pengalaman sendiri, memupuk kerja sama yang harmonis di kalangan siswa, siswa dapat bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri, siswa dapat mengembangkan pemahaman dan berpikir

kritis, dapat mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa, suasana belajar menjadi lebih hidup sehingga kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran menyenangkan bagi siswa.

Nasution (2010: 87) menyebutkan bahwa aktivitas belajar terdiri dari mendengarkan, mencatat, menjawab pertanyaan yang diajukan kepadanya. Sedangkan menurut Sudjana (2008: 105) kegiatan atau aktivitas belajar sebagai proses terdiri atas enam unsur yaitu tujuan belajar, peserta didik yang termotivasi, tingkat kesulitan belajar, stimulus dari lingkungan, peserta didik yang memahami situasi, pola respon peserta didik.

Paul D. Dierich dalam Hamalik (2011: 172) membagi kegiatan belajar menjadi delapan kelompok, yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan visual, meliputi membaca, melihat gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain yang sedang bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral), meliputi mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, memberi saran, mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, meliputi mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, dan mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, meliputi menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, meliputi menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram, peta, dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik, meliputi melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, melakukan permainan, menari, dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental, meliputi merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, meliputi minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan *overlap* satu sama lain.

Hasil Belajar

Setiap aktivitas belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Pengertian hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar baik di kelas, di sekolah maupun di luar sekolah. Untuk mengetahui apakah pembelajaran yang dilakukan berhasil atau tidak, dapat dilihat dari proses pembelajaran itu sendiri dan hasil belajar yang di capai oleh siswa. Pembelajaran dikatakan berhasil jika terjadi perubahan pada diri siswa yang terjadi akibat belajar. Hasil belajar dapat diketahui dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru. Suprijono (2012: 7) mendefinisikan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Sedangkan menurut Anni (2004: 4) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hal ini seperti pernyataan Rifa'i (2008: 85) mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Sama halnya dengan Hamalik (2001: 159) yang mengemukakan bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa.

Lebih lanjut lagi dijelaskan oleh Sudjana (2000: 7) hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Begitu juga hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang tetap sebagai hasil proses pembelajaran. Prinsip yang mendasari penilaian hasil belajar yaitu untuk memberi harapan bagi siswa dan guru untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran dalam arti siswa menjadi pembelajar yang efektif dan guru menjadi motivator yang baik. Dalam kaitan dengan itu, guru dan pembelajar dapat menjadikan informasi hasil penilaian sebagai dasar dalam menentukan langkah-langkah pemecahan masalah, sehingga mereka dapat memperbaiki dan meningkatkan belajarnya (Rasyid, 2008: 67).

Horward Kingsley dalam Sudjana (2005: 22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita. Sementara Gagne dalam

Suprijono (2011: 5-6), membagi hasil belajar ke dalam lima kategori berupa:

1. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
3. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan minat kognitifnya sendiri.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap, yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut Benyamin S. Bloom dalam Rifa'i dan Anni (2009: 86), hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

(1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis

(*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

(2) Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Ranah afektif mencakup penerimaan (*receiving*), penanggapihan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

(3) Ranah Psikomotorik (*Psychomotoric Domain*)

Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Jenis perilaku untuk ranah psikomotor yaitu persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*).

Model Pembelajaran

Salah satu hal yang menunjang sebuah proses pembelajaran yaitu penggunaan model pembelajaran. Ada beberapa pengertian model pembelajaran yang diungkapkan para ahli. Toeti Soekamto dan Winatapura (1995: 78)

mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Lain halnya dengan Arends (2008: 259-260) dalam Suprijono (2009: 46) menurutnya model pembelajaran adalah mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan di dalam pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Menurut Suprijono (2009: 45-46) model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Sementara Joyce (1986) dalam Trianto (2009: 5) mengemukakan: model pembelajaran adalah pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberikan petunjuk kepada guru. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam

merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Pada dasarnya model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda. Pemilihan model pembelajaran harus mengacu pada tujuan pembelajaran, materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, sarana dan prasarana yang mendukung, serta kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran tersebut.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament

Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Susesno (2008; 63) menyatakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), merupakan suatu pendekatan kerja antarkelompok dengan pengembangan kerja sama antar personal. Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan. Dalam permainan ini mengandung persaingan menurut aturan-aturan yang telah

ditentukan. Dalam permainan ini diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan.

Trianto (2009: 83) menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh nilai tambahan poin untuk skor tim mereka. Sedangkan menurut Slavin (2008: 163), TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti sebelumnya.

Setelah mempelajari beberapa pengertian mengenai TGT dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran model yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen baik dari segi kemampuan, jenis kelamin, ras. Setiap siswa berperan aktif dalam pembelajaran yang dikemas dalam bentuk turnamen akademik untuk memperoleh skor.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran di SD sangat sesuai dengan karakteristik siswa SD yang masih senang bermain. Dengan pembelajaran TGT siswa dapat belajar sambil bermain serta dilatih cara berkompetensi melalui pertandingan turnamen.

Komponen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (2010: 166-7), terdapat lima komponen dalam TGT, yaitu presentasi di kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi tim.

a) Presentasi kelas

Presentasi digunakan guru untuk menerangkan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Presentasi kelas juga dimanfaatkan guru untuk menyampaikan teknik pembelajaran yang akan digunakan. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena sangat membantu mereka dalam menjawab soal-soal pada saat kompetisi.

b) Tim (Kelompok)

Tim atau kelompok dalam TGT dibentuk berdasarkan keragaman

kemampuan akademik siswa, yaitu kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan mempersiapkan anggotanya untuk dapat menjawab soal dengan baik pada saat permainan. Setelah guru menyampaikan materi pelajaran, siswa berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya.

Pembelajaran dalam tim melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban dan mengoreksi tiap pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan. Poin penting pada pembelajaran yang menerapkan TGT yaitu anggota tim harus melakukan yang terbaik untuk tim dan setiap anggota tim harus saling membantu untuk keberhasilan tim.

c) *Game* (Permainan)

Game atau permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas. Setiap siswa mewakili masing-masing tim untuk

bermain *game* di atas meja-meja turnamen. Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok ada.

Tugas kelompok pembaca yaitu mengambil kartu bernomor dan menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu. Tugas kelompok penantang I yaitu menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sementara kelompok penantang II bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda dan melakukan cek pada lembar jawaban.

d) *Tournament* (Turnamen)

Pada turnamen, siswa dengan kemampuan yang setara duduk dalam meja turnamen yang sama untuk melakukan pertandingan dan permainan akademik. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan siswa berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim.

e) *Rekognisi Tim*

Tim atau kelompok akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan lain apabila skor mereka mencapai kriteria tertentu.

Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (2010: 170-4), langkah-langkah penerapan model kooperatif tipe TGT yaitu sebagai berikut.

1. Pengajaran

Guru menyampaikan materi pelajaran dengan cara presentasi di depan kelas. Presentasi mencakup pembukaan, pengembangan, dan pengarahannya praktis tiap komponen dari keseluruhan materi pelajaran.

2. Belajar Tim

Para siswa mempelajari lembar-lembar kegiatan dalam tim mereka. Selama belajar dalam tim, tugas para anggota tim yaitu menguasai materi yang telah disampaikan guru dalam presentasi kelas dan membantu anggota lainnya untuk menguasai materi tersebut. Para siswa mempunyai lembar kegiatan dan lembar jawaban yang dapat mereka gunakan untuk melatih kemampuan selama proses pengajaran serta untuk menilai diri mereka sendiri dan teman sekelasnya.

3. Turnamen

Guru menyediakan lembar permainan, lembar jawaban, lembar skor permainan dan satu boks kartu bernomor untuk setiap meja turnamen. Sebelum memulai turnamen, siswa

yang memiliki kemampuan setara duduk bersama dalam satu meja turnamen.

Untuk memulai turnamen, para siswa dalam setiap meja turnamen menarik kartu bernomor untuk menentukan pembaca yang pertama yaitu siswa yang mendapat nomor tertinggi. Pembaca pertama mengocok kartu bernomor dan mengambil kartu yang paling atas, kemudian membaca dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor pada kartu yang diambil. Setelah pembaca memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut, penantang I mempunyai pilihan untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda atau melewatinya. Begitu pula dengan penantang II, jika ia mempunyai jawaban yang berbeda dengan pembaca dan penantang I, maka penantang II boleh menantang atau memilih untuk melewatinya. Penantang harus berhati-hati karena mereka harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya apabila jawaban mereka salah.

Setelah semua memberikan jawaban atau melewati pertanyaan, penantang II memeriksa dan membacakan jawaban yang benar. Siswa yang memberikan jawaban

dengan benar akan menyimpan kartunya. Jika jawaban yang diberikan pembaca salah, maka pembaca tidak mendapatkan sanksi. Namun, jika jawaban yang diberikan penantang salah, maka penantang harus mengembalikan kartu kemenangannya.

Untuk permainan putaran berikutnya, semua peserta bergerak satu posisi, yaitu penantang I menjadi pembaca, penantang II menjadi penantang I, dan pembaca menjadi Penantang II. Pada saat turnamen selesai, siswa mencatat nomor Gambar 2.1 Penempatan Siswa pada meja Turnamen yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan dan menambahkan pula skor yang mereka peroleh pada setiap game.

4. Rekognisi Tim

Setelah turnamen selesai, guru menjumlahkan perolehan skor masing-masing tim. Guru mempersiapkan sertifikat atau bentuk penghargaan lain untuk diberikan kepada tim yang memenuhi kriteria tertentu.

PENUTUP

TGT merupakan model pembelajaran dengan memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan peserta didik bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Model pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan, dan turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Dalam pelaksanaannya model pembelajaran TGT berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang positif terhadap hasil pembelajaran. Model pembelajaran TGT memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya antara lain dapat menumbuhkan kerja sama antar anggota kelompok, lebih bersemangat, dan senang mengikuti pembelajaran. Sedangkan kekurangannya antara lain membutuhkan waktu yang lama dan guru dituntut memilih materi yang cocok.

DAFTAR RUJUKAN

- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: RajawaliPers.
- Dimiyati Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gulo, W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ibrahim, Muslimin dkk. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Lie, Anita. (2004). *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Nasution, S. (2003). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Bumi Aksara.
- Nur, Mohamad dan Prima Retno Wikandari (2000). *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Slavin, Robert (1995). *Cooperative Learning*. Massachusetts. Allyn and Bacon
- Suyitno, Amin. (2004). *Dasar-dasar dan proses pembelajaran Matematika I*. Semarang: FMIPA UNNES.
- Widdiharto, Rachmadi (2006). *Model-model pembelajaran Matematika SMP*. Yogyakarta: PPPG Matematika.



Jurnal
Ideas
Publishing

P-ISSN 2442-367X