

Implementation of the Team Games Tournaments (TGT) Learning Model on Student Cooperation and Learning Achievement

Dian Nata Pratiwi

SD Negeri Ujungrusi 03
diannatapratiwi7@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

Learning in the 21st century should be able to produce students who have 4C characters (communication, collaboration, critical thinking, and creative). The cooperative ability of students can be trained during the learning process. Teachers can apply group-based learning, where students will learn to work with friends in their groups to achieve learning goals. Learning models that can trigger the enthusiasm of students in collaborating such as the TGT (Team Games Tournaments) learning model where students will carry out a game together consisting of students with heterogeneous abilities to be able to win a tournament. In this learning, students must work together with their groups, one of which is mastering the material so that they can give scores for their groups. The application of group-based learning models is expected to foster collaboration skills that are built through the learning process and can be applied in everyday life. So the teacher needs to apply a group-based innovative learning model.

Keywords: 21st century learning, character 4C, TGT

Abstrak

Pembelajaran di abad 21 hendaknya dapat mencetak peserta didik yang mempunyai karakter 4C (*communication, collaboration, critical thinking, and creative*). Kemampuan kerjasama peserta didik dapat dilatih pada saat pembelajaran berlangsung. Guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis kelompok, dimana peserta didik akan belajar bekerjasama dengan teman dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat memicu semangat peserta didik dalam bekerjasama seperti model pembelajaran TGT (*Team Games Tournaments*) dimana peserta didik akan melakukan sebuah permainan bersama yang terdiri dari peserta didik berkemampuan heterogen untuk dapat memenangkan sebuah tournaments. Dalam pembelajaran ini peserta didik harus saling bekerjasama dengan kelompoknya salah satunya menguasai materi supaya dapat memberikan skor bagi kelompoknya. Penerapan model pembelajaran berbasis kelompok diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan kerjasama yang dibangun melalui proses pembelajaran dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga guru perlu menerapkan model pembelajaran inovatif berbasis kelompok.

Kata kunci: Pembelajaran abad 21, karakter 4C, TGT

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dalam rangka mengembangkan kepribadian dan kemampuan manusia, yang dilaksanakan di dalam maupun di luar sekolah, dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan juga merupakan suatu kesatuan yang kompleks. Di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tuntutan pembelajaran kurikulum 2013 menghendaki suatu proses pendidikan yang memberikan kesempatan bagi peserta didik mengembangkan bakat, kemampuan dan kompetensi yang dimiliki. Hal ini dapat dilakukan dengan pengalihan peran pendidik dalam pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada pendidik (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student centered*). *Student centered* berarti bahwa peserta didik berperan aktif dalam memperoleh, mengolah dan mendapatkan informasi mengenai materi pelajaran pada saat proses pembelajaran, sedangkan pendidik berfungsi sebagai mediator, fasilitator dan evaluator terhadap kegiatan peserta didik. Tuntutan kurikulum 2013 juga menghendaki kualitas pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik menjadi seorang yang berkepribadian baik, berkarakter pancasila, kreatif, bertanggung jawab, disiplin, kerjasama, empati, solidaritas dan mandiri. Hal-hal inilah yang nantinya dijadikan pendidik sebagai pedoman standar kompetensi lulusan yang harus memenuhi 3 aspek kriteria penilaian yakni: aspek sikap (afektif), intelektual (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik)

Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang dirancang untuk generasi abad 21 agar mampu mengikuti arus perkembangan teknologi terbaru. Terutama pada ranah komunikasi yang telah masuk ke sendi kehidupan, maka dari itu siswa diharuskan untuk bisa menguasai empat keterampilan belajar (4C) *creativity and innovation, critical thinking and problem solving, communication dan collaboration*. Bila ditarik dari manusianya pembelajaran abad 21 bertujuan agar manusia bisa relevan dengan zamannya, terutama manusia Indonesia. maka terbentuklah inisiasi dari pembelajaran abad 21. Inilah salah satu instrumen untuk *membeli* masa depan. Karena pengaruhnya yang signifikan itulah siswa diharap mampu beradaptasi dengan zaman sehingga nantinya mereka bisa berkompetisi dengan baik di masa yang akan datang. Prinsip pembelajaran abad 21 diantaranya pembelajaran harus berpusat kepada peserta didik, pembelajaran harus berkolaboratif, belajar harus memiliki konteks, sekolah harus terintegrasikan dengan lingkungan masyarakat atau sosial. Pada elemen kerjasama ini akan mengajak siswa untuk belajar membuat grup (kelompok), menyesuaikan dan kepemimpinan. Pada dasarnya tujuan kerjasama ini agar siswa bisa bekerja lebih efektif dengan orang lain, meningkatkan empati dan mau menerima pendapat yang berbeda. Selain itu manfaat utama dari kerjasama ini akan melatih siswa untuk bisa bertanggung jawab, mudah beradaptasi dengan lingkungan, masyarakat dan bisa memasang target yang tinggi untuk grup dan individu

Pembelajaran yang kooperatif dalam pembelajaran dapat direkomendasikan untuk diterapkan di sekolah-sekolah. Pembelajaran ini akan melibatkan kerjasama siswa dengan kelompoknya dan melatih siswa untuk bertanggung jawab perseorangan. Pemilihan tipe pembelajaran TGT dari model kooperatif didasari dari karakteristik siswa yang senang dengan persaingan yang menggunakan permainan, apalagi didalam TGT ada sistem penskorannya, akan menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil dan pembahasan akan dibahas tentang 1). Pengertian kerjasama, 2). Pengertian prestasi belajar dan 3) Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournaments (TGT)

A. Pengertian Kerjasama

Kerjasama adalah sebuah sikap mau melakukan suatu pekerjaan secara bersama-sama tanpa melihat latar belakang orang yang diajak bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan. Kerjasama menurut Samani (2012: 118) yaitu sifat suka kerjasama atau gotong royong adalah tindakan atau sikap mau bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dan keuntungan bersama. Karakter kerjasama perlu diterapkan pada anak sejak kecil, karena karakter dapat menjadi bekal bagi kehidupan anak di masa yang akan datang.

Kerjasama menurut Johnson (2007: 164) dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit, sehingga akan mungkin untuk menemukan kekuatan dan kelemahan diri, belajar menghargai orang lain, mendengarkan dengan pikiran terbuka, dan membangun persetujuan bersama. Bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan dapat membuat sebuah masalah menjadi tantangan yang harus dipecahkan secara bersama.

Kerjasama adalah sesuatu yang terjadi secara alami, kelompok dapat maju dengan baik apabila ada kerjasama yang baik pula antar sesama anggota kelompok. Kerjasama tersebut tidak dibuat-buat, melainkan antar anggota kelompok memiliki rasa tanggung jawab untuk mencapai tujuan bersama. Johnson, Elaine B (2007: 166) menyatakan bahwa setiap bagian kelompok saling berhubungan sedemikian rupa sehingga pengetahuan yang dipunyai seseorang akan menjadi *output* bagi yang lain, dan *output* ini akan menjadi *input* bagi yang lainnya.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kerjasama terjadi secara alami yang berupa sebuah tindakan atau sikap mau melakukan kerjasama dengan orang lain dalam mencapai tujuan bersama. Bekerjasama dapat membuat pikiran seseorang menjadi luas sehingga ia mampu mengetahui kelemahan yang ada pada dirinya dan mau untuk menghargai, mendengarkan pendapat orang lain, dan mengambil keputusan secara bersama. Kerjasama mempunyai tujuan agar keseluruhan anggota kelompok mampu mengatasi masalah kecil baik yang datang didirinya maupun kelompoknya dan dapat bertanggung jawab untuk tugas yang harus diselesaikan sehingga keseluruhan anggota kelompok dapat mencapai tujuannya secara bersama.

Indikator dalam kemampuan kerjasama menurut Kemendiknas (2010: 36) adalah:

- 1) Memberikan pendapat dalam kerja kelompok di kelas.
 - a. Berdiskusi dalam memecahkan permasalahan bersama kelompoknya
 - b. Memberi pendapat pada saat berdiskusi
- 2) Memberi dan mendengarkan pendapat dalam diskusi kelas.
 - a. Membantu teman kelompoknya yang merasa kesulitan
 - b. Menerima pendapat dari temannya dalam berdiskusi
- 3) Ikut dalam kegiatan sosial dan budaya sekolah.
 - a. Dapat beradaptasi dengan kelompoknya
 - b. Kompak dalam tim mereka
 - c. Menunggu giliran pada saat turnamen

B. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh individu setelah belajar dalam bentuk pemerolehan nilai pada aspek kognitif (pengetahuan). Prestasi belajar menurut Arifin (2013: 12) berasal dari kata “prestasi” dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”.

Istilah “prestasi belajar” (*achievement*) berbeda dengan “hasil belajar” (*learning outcome*). Prestasi belajar berkaitan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Hamdani (2011: 138) mengartikan prestasi belajar sebagai hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Fungsi utama dari prestasi belajar menurut Arifin (2013: 12), antara lain:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ektern dari suatu institusi pendidikan.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

Definisi prestasi belajar yang telah dikemukakan tersebut, menjelaskan bahwa prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang diperoleh oleh siswa pada bidang akademik yang ada di sekolah. Prestasi belajar akan menunjukkan sejauh mana siswa telah mencapai indikator yang telah ditentukan, bagaimana penguasaan siswa pada suatu bidang ilmu, dan mengetahui berhasil tidaknya seorang guru dalam pembelajaran.

Ahmadi (2013: 138) telah menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam diri (*faktor internal*) maupun dari luar diri (*faktor eksternal*) individu, berikut faktor yang mempengaruhi prestasi belajar:

- 1) Faktor Internal
 - a. Faktor Jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh (penglihatan, pendengaran, struktur, dan sebagainya).
 - b. Faktor Psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas:
 - (1) Faktor intelektual (kecerdasan, bakat, dan prestasi)
 - (2) Faktor non-intelektual (sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri).
 - c. Faktor kematangan fisik maupun psikis
- 2) Faktor Eksternal
 - a. Faktor Sosial (keluarga, sekolah, masyarakat, dan kelompok).
 - b. Faktor Budaya (adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian).
 - c. Faktor Lingkungan (fasilitas rumah, fasilitas belajar, dan iklim).
 - d. Faktor lingkungan spiritual dan keamanan.

C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah model pembelajaran yang menekankan pada sikap kerjasama siswa. Pembelajaran kooperatif menurut Isjoni (2011: 16) "...digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam meningkatkan keaktifan siswa yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif, dan tidak peduli pada yang lain". Semua metode pembelajaran kooperatif menurut Slavin (2010: 10) memberikan kontribusi bahwa siswa yang bekerja sama dalam belajar dan bertanggungjawab terhadap teman satu timnya mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya.

Team Games Tournament (TGT) merupakan metode pembelajaran yang melibatkan kerjasama tim untuk melakukan *games* akademik yang dilakukan

pada akhir unit pokok bahasan. Silberman (2009: 171) menjelaskan bahwa TGT ialah teknik menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, dan keterampilan. Slavin (2010: 166-185) menyatakan beberapa komponen utama didalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu:

1) Presentasi Kelas

Materi dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT pertama-tama siswa diperkenalkan dalam presentasi kelas. Pengajaran seperti ini sering kali dilakukan atau didiskusikan pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukan presentasi audiovisual. Pada pembelajaran guru hanya memfokuskan materi yang diajarkan saja, dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas,

2) Tim

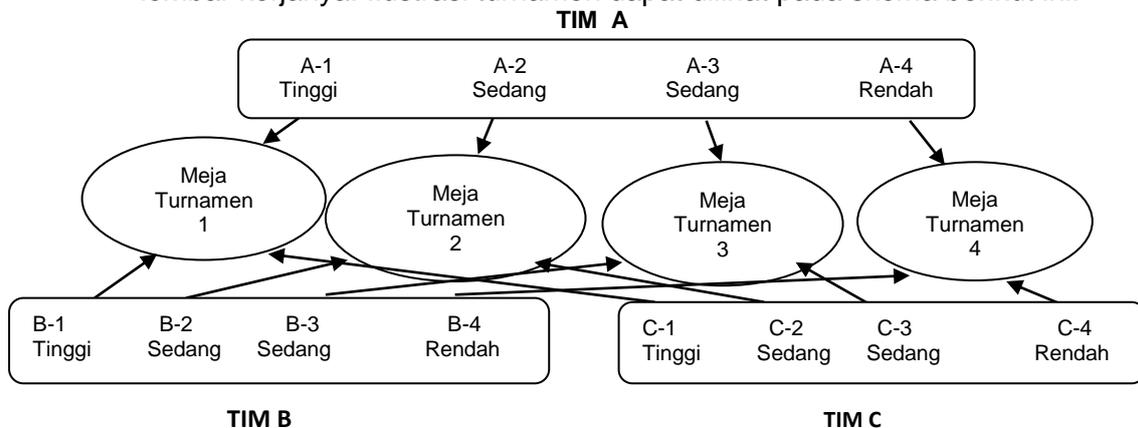
Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnis. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan game dengan baik. Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT. Tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

3) Game

Game terdiri dari atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga atau empat orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya dilakukan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas atau kelompok mengerjakan lembar kerjanya. Ilustrasi turnamen dapat dilihat pada skema berikut ini:



Gambar 1. Skema Penempatan siswa kedalam meja turnamen menurut Slavin (2010: 168)

Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen. Pemenang pada tiap meja

“naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya, dari meja 6 ke meja 5) skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama; dan yang skornya paling rendah “diturunkan”, dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

5) Rekognisi Tim

Pengukuhan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

Ada 3 tingkatan penghargaan yang berdasarkan pada skor rata-rata tim yaitu:

Tabel 1 Penghargaan berdasarkan skor rata-rata tim

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan
40	Tim Baik (<i>Good Team</i>)
45	Tim Sangat Baik (<i>Great Team</i>)
50	Tim Super (<i>Super Team</i>)

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) juga memiliki kelebihan dan kelemahan menurut Nugroho (2013: 163), yaitu sebagai berikut:

1) Kelebihan TGT

- a) Meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- c) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- d) Mendidik siswa untuk bersosialisasi dengan orang lain.
- e) Motivasi belajar lebih tinggi.
- f) Hasil belajar lebih baik.

2) Kelemahan TGT

- a) Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- b) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi cukup banyak sehingga melewati waktu yang ditetapkan.
- c) Masih siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dengan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lain.

SIMPULAN

Berdasarkan pendahuluan dan hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT termasuk dalam model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik melalui sebuah permainan. Kemampuan individu maupun kelompok sangat berpengaruh terhadap keberhasilan tim dalam pembelajaran TGT. Proses pembelajaran kooperatif menginginkan adanya hubungan timbal balik antar anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas, tidak individualis, mempunyai rasa tanggung jawab terhadap kelompok, mampu berbagi tugas dengan kelompoknya, dan terampil dalam memecahkan masalah secara bersama. Oleh karena itu pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT diharapkan dapat dimanfaatkan guru untuk meningkatkan kemampuan kerjasama dan prestasi belajar peserta didik karena pembelajaran TGT.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. (2013). Psikologi Belajar, Jakarta: Rineka Cipta.
 Arifin, Zainal. (2013). Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- B. Johnson, Elaine. (2007). *Contextual Teaching & Learning; Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikan dan Bermakna*. Bandung : MLC
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Isjoni. (2011). *Cooperative learning: Mengembangkan kemampuan belajar berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kemendiknas.(2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*.Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Silberman, Melvin L. (2009). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Alih bahasa: Raisul Muttaqien). rev.ed. Bandung: Nusamedia.
- Slavin, Robert E. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik* (Alih bahasa: Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media.