

The Effect of the TGT (Teams Games Tournament) Learning Model on the Collaborative Skills of Class VI Students on the Theme of Unity in Difference

Irma Wahdatul Ummah

SD Negeri Tugurejo 01 Semarang
irmawahdatulummah@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

The use of appropriate learning methods or models can be used to improve the quality of learning. One of the learning methods obtained is cooperative learning type TGT (Teams Games Tournament). This study aims to conduct a literature review on the effectiveness of the TGT type cooperative learning model in learning in elementary schools. Based on the results of this study, learning using cooperative learning type TGT (Teams Games Tournament) in elementary schools can increase student activity, student motivation and student learning outcomes. This model can increase collaborative skills of the student especially in the Second Theme of Sixth Grade about "Persatuan dalam Perbedaan" which consist of history text and the name their job description of Indonesia Independence struggle.

Keywords: TGT, collaborative skills, learning outcomes

Abstrak

Penggunaan metode atau model pembelajaran yang tepat dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang diperoleh adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian pustaka mengenai keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian ini pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) di sekolah dasar dapat meningkatkan aktivitas siswa, motivasi siswa dan hasil belajar siswa. Model ini dapat meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa khususnya pada Tema Kedua Kelas VI tentang "Persatuan dalam Perbedaan" yang terdiri dari teks sejarah dan nama tokoh serta uraian tugas dalam sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia.

Kata kunci: TGT, keterampilan kolaboratif, hasil belajar

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

Peran pendidikan sangat penting bagi setiap bangsa, karena kelangsungan hidup dan kemajuan suatu bangsa, khususnya bagi negara yang sedang berkembang ditentukan oleh kemajuan sebuah pendidikan. Lembaga pendidikan merupakan upaya paling utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebagaimana telah tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional pada hakikatnya berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, selain itu pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis.

Pembelajaran merupakan suatu bantuan untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan yang diberikan oleh guru agar mampu membentuk sikap dan pribadi yang baik. Menurut permendikbud No. 22 Tahun 2016 dijelaskan bahwa suatu proses pembelajaran merupakan kerangka kerja kurikulum 2013 dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa dalam berpartisipasi aktif, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkreaitivitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa untuk memperkuat pendekatan ilmiah, tematik terpadu dan tematik.

Kegiatan pembelajaran yang aktif, efektif dan kreatif dilakukan dengan berinteraksi dan bekerjasama dengan teman sangat dibutuhkan, dan merupakan suatu aspek social yang harus dimiliki oleh setiap siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Memasuki pendidikan di abad 21, (Huda, 2013:87) berpendapat bahwa dengan adanya persaingan pendidikan saat ini menuntut paradigma pendidikan untuk mengubah metodologi pembelajaran yang awalnya berpusat pada bimbingan guru (*teacher centered*) beralih menjadi berpusat pada pembengangan kemampuan siswa (*student centered*). Hal ini menunjukkan bahwa peran guru sangat penting untuk mendidik siswa agar terlibat aktif dalam memahami konsep, menganalisis suatu masalah serta memecahkan suatu masalah, serta mentransfer apa yang mereka pelajari untuk dijadikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Roestiyah dalam Nasution (2019) menyatakan bahwa setiap proses pembelajaran wajib menggunakan metode pembelajaran agar mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Fatmawati, dkk (2013) yang menyatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu penggunaan model pembelajaran yang menjadi salah satu faktor eksternal yang sangat berpengaruh pada motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus kreatif dalam menyajikan pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dan minat siswa dalam belajar. Jika siswa sudah memiliki minat yang tinggi dalam belajar maka akan mempengaruhi hasil belajarnya pula.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif dan menumbuhkan minat serta meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan beberapa kajian literature adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Slavin dalam Nur Endah (2020:850) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki tujuan yaitu untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru yang pada akhirnya untuk memperoleh skor pada masing-masing anggota tim. Sehingga siswa berusaha menguasai materi dengan baik, maka dengan cara tersebut akan berdampak terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin dalam Nur Endah (2020:850) yaitu suatu model pembelajaran dengan cara melakukan pertandingan permainan antar tim atau antar

anggota kelompok. Pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1995. Sedangkan menurut Nur Endah (2020:850) model pembelajaran TGT yaitu dengan cara membentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan dalam akademik, gender atau jenis kelamin, rasa tau suku yang berbeda.

Adapun langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran TGT menurut One Teladaningsih (2019:21) yaitu 1) Penyajian kelas, 2) membentuk kelompok secara heterogen, 3) melaksanakan permainan, 4) melaksanakan pertandingan atau turnamen, 5) memberikan sebuah penghargaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran dengan cara membuat tim belajar yang terdiri atas empat sampai enam orang, dibentuk secara heterogen untuk saling menguasai materi dengan baik, kemudian dilakukan permainan turnamen atau pertandingan antar tim untuk memperoleh poin tambahan yang nantinya akan dijadikan skor tim mereka. Tahap terakhir yaitu memberikan sebuah penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tinggi.

Penerapan model pembelajaran tipe TGT ini terbukti memiliki efektivitas tinggi berdasarkan hasil penelitian Bayu Kurniawan (2019) mengemukakan bahwa model pembelajaran TGT mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar. Penggunaan model pembelajaran TGT terbukti efektif dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan kajian literature terhadap penggunaan model pembelajaran TGT pada pembelajaran di sekolah dasar. Sehingga penulis dapat menerapkan menerapkan model TGT pada pembelajaran di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Muhammad Affandi (2013) yaitu suatu model pembelajaran dengan cara melakukan pertandingan permainan antar tim atau antar anggota kelompok. Implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan gambaran penerapan tema 2 Persatuan dalam Perbedaan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia tentang memahami teks sejarah dengan menggunakan konsep 5W + 1H dan IPS mengenai peran tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia memberikan kesan berbeda. Suasana belajar yang menyenangkan dan tumbuhnya semangat belajar siswa karena adanya kegiatan permainan dan pertandingan memicu siswa dalam bersaing untuk menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2009:163) bahwa, model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, pada peserta didik akan berlomba-lomba sebagai perwakilan dari tim mereka dengan anggota tim lain untuk memenangkan permainan dan semua peserta didik ikut berperan aktif dalam tournament. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan kolaboratif peserta didik dalam berkelompok.

Penerapan pembelajaran dengan model TGT harus memperhatikan komponen-komponen utama yang ada dalam pembelajaran TGT. One Teladaningsih (2019:21) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran TGT yaitu: 1) Penyajian kelas, 2) membentuk kelompok secara heterogen, 3) melaksanakan permainan, 4) melaksanakan pertandingan atau turnamen, 5) memberikan sebuah penghargaan. Pelaksanaan pembelajaran model TGT pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung dengan menggunakan ceramah yang bervariasi. Kegiatan penyajian kelas dapat dilakukan dengan berbagai variasi media yang dapat digunakan. Pada materi kelas VI Tema Persatuan dalam Perbedaan ini banyak menyajikan teks-teks sejarah, sehingga guru bisa memnyajikan secara bervariasi melalui pemanfaatan teknologi yaitu dengan menggunakan video pembelajaran sejarah, menggunakan power point interaktif dan

juga menyajikan gambar-gambar tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia dalam bentuk gambar yang menarik dalam tayangan power point. Pelaksanaan kegiatan penyajian kelas, mengharuskan siswa untuk benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

Guru mengelompokkan kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Agar muncul kemampuan guru dalam TPACK bisa dikreasikan dengan pembuatan kelompok menggunakan teknologi dengan mengunjungi web *wheelsofname*. Pengelompokan dengan menggunakan *wheelsofname* bisa menarik dan menyenangkan bagi siswa karena mereka benar-benar akan terkejut dengan anggota kelompok mereka yang tidak bisa diprediksi sebelumnya. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Pelaksanaan proses belajar kelompok ini, kegiatan siswa yaitu mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapatkan skor. Skor ini nantinya dikumpulkan untuk turnamen. Lomba dilakukan pada akhir kegiatan, pada turnamen atau lomba, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Empat siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I dan V, empat siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya. Siswa mengambil kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Jawaban siswa dievaluasi bersama-sama dan diberikan penilaian terhadap siswa dan skor penilaian untuk kelompok. Setelah turnamen berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang masing-masing kelompok mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan atau kelompok yang mendapatkan skor rata-rata tertinggi. Hal ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa atas prestasi yang mereka dapatkan.

Menurut Muhammad Affandi (2013) Kelebihan model pembelajaran TGT yaitu:

1. Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Model pembelajaran TGT akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya
3. Model pembelajaran TGT membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena guru menyajikan penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik
4. Model pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.
5. melatih siswa untuk menyampaikan pendapat mereka terkait dengan materi atau bertanya tentang materi yang belum dimengerti.
6. Memunculkan minat siswa terhadap materi pembelajaran.
7. Karena strategi ini dilakukan dalam kelompok-kelompok belajar maka dapat pula melatih kerja sama dalam kelompok belajar.

8. Pembelajaran dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT aktivitas belajar lebih banyak berpusat pada siswa, guru hanya berfungsi sebagai fasilitator dan manajer yang mengkoordinasi proses berlangsungnya pembelajaran.
9. Proses berpikir siswa lebih optimal dan siswa mengkonstruksi sendiri ilmu yang dipelajarinya menjadi pengetahuan yang bermakna dan akan tersimpan dalam ingatannya dalam periode yang lama

Menurut Edi Kurniawan Farid (2021) kekurangan model pembelajaran TGT yaitu :

1. Membutuhkan waktu yang lama;
2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini;
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis siswa dari yang tertinggi hingga yang terendah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka model pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi pada siswa, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tentunya dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa.

SIMPULAN

Proses pembelajaran merupakan kerangka kerja kurikulum 2013 dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa dalam berpartisipasi aktif, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkreaitivitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Untuk mewujudkannya dapat menggunakan salah satu model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang disajikan dalam bentuk pertandingan antar tim untuk memperoleh skor tim dan mendapatkan penghargaan atas usaha kelompok tersebut. Langkah-langkahnya yaitu meliputi penyajian kelas, pembentukan kelompok, permainan, turnamen dan pemberian penghargaan. Model pembelajaran TGT memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang jika disiasati dengan baik akan dapat diterapkan dengan optimal untuk dapat meningkatkan hasil belajar serta kemampuan siswa dalam berkolaborasi dengan teman lainnya dalam satu kelompok atau antar kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad, dkk. (2013). Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah. Semarang: Unissula Press.
- Ardiansyah, Aqib, dkk. (2020). Systemic Literature Review Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dialektika*. Vol 4 No 2. Universitas Peradaban. Diakses dari:
<http://journal.peradaban.ac.id/index.php/dfkip/article/view/823>
- Farid, Edi Kurniawan. (2021). Penerapan Model TGT Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kayanya Negeriku. *Jurnal Pendidikan Media Nusantara*. Vol 2 No 2. Probolinggo: PCPGuruNU. Diakses dari:
<https://ejournal.pcpGUNUKRASAAN.org/index.php/pcperGUNU/article/view/27>
- Fauziyah, Nur Endah Hikmah. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol 4 No 4. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Diakses dari:
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/459/pdf>
- Hamdani, Muhammad Surya. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Ganesha. Diakses dari:

- <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/21778>
Kurniawan, Bayu. (2019). Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa. *International Journal of Education*. Vol 3 No 1. Universitas Pendidikan Ganesha. Diakses dari :
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/17280>
- Leniwati, dkk. (2019) Pengaruh Penerapan Model TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran tematik Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. Vol 8 No 9. Universitas Tanjungpura. Diakses dari:
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/35532/75676582875>
- Mukminah, dkk. (2019) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Justek Jurnal Sains dan teknologi Efektifitas*. Vol 2 No 2. Universitas Muhammadiyah Mataram. Diakses dari:
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/view/3533/pdf>
- Rusmiati, Ririn, dkk. (2019) Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Media Pop Up Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Tema 6 Cita-citaku Subtema 3. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha. Diakses dari:
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/17914>
- Safitri, Ashifa Zulfika. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran TGT Berbantu Media *Question Card* untuk Meningkatkan Pemahaman Tema Kayanya Negeriku. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Ganesha. Diakses dari:
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/19452/11516>
- Teladaningsih, One, dkk. (2019) Implementasii Model Pembelajaran TGT Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas 4 SD Vol 4 No 1. Universitas Pasundan. Diakses dari:
<https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/1530>
- Wahyuningsih, Putri Indah, dkk. (2019) keefektifan model pembelajaran TGT Berbantu Media Papan Putar untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran Tematik. *Journal of Educational Reasearch and Review*. Universitas Pendidikan Ganesha. Diakses dari:
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/17337>
- Zahara, Risfi Aulia. (2019). Pengaruh Kartu Misteri dalam Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *Journal of Education Teknologi*. Universitas Pendidikan Ganesha. Diakses dari :
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/22357>