

MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DI MI MA'ARIF NU 03 TUNJUNG MULI PURBALINGGA

Khothibul Iman

Institut Agama Islam Negeri Purwokerto

Abstract: This study was motivated by the conditions of student learning outcomes is low, especially in mathematics. This is because the teacher in the learning still using conventional learning models that emphasize only cognitive aspects so that students feel math becomes difficult subjects and make students saturated. The results of this study indicate that through this TGT learning model will provide an atmosphere of learning and classroom dynamics to be active and also gives interest to the students so that student learning outcomes increased because in this model there is a game. In this research will be applied a TGT model innovation. Knowledge discovered and established and developed by the students themselves creatively then constructed by the students as well. The Team Games Tournament (TGT) learning model managed to create learning more communicative and dynamic at the same time improve learning outcomes in MI Maarif NU 03 Tunjungmuli Purbalingga

Keywords: Model Learning Teams Games Tournament (TGT)

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dengan dilatarbelakangi oleh kondisi hasil belajar siswa yang rendah, khususnya pada mata pelajaran matematika. Kondisi ini disebabkan karena guru dalam pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yang hanya menekankan aspek kognitif saja sehingga siswa merasa matematika menjadi mata pelajaran yang sulit dan membuat siswa jenuh. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran TGT ini pembelajaran akan memberikan suasana dan dinamika kelas menjadi aktif dan juga memberikan ketertarikan terhadap siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat karena dalam model pembelajaran ini terdapat permainan. Di dalam penelitian ini akan diterapkan sebuah inovasi model TGT. Pengetahuan ditemukan dan dibentuk serta dikembangkan oleh siswa sendiri kemudian dibangun secara kreatif oleh siswa pula. Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berhasil menciptakan pembelajaran lebih komunikatif dan dinamis sekaligus meningkatkan hasil belajar di MI Ma'arif NU 03 Tunjungmuli Purbalingga.

Kata kunci : Model pembelajaran Teams Game Torunament (TGT)

PENDAHULUAN

Matematika adalah studi pola hubungan. Anak-anak perlu menyadari gagasan berulang dan hubungan antara ide-ide matematika. Matematika didasarkan atas kenyataan yang dialami, yaitu pengetahuan yang diperoleh dari eksperimen, observasi, dan abstraksi (Fathani, 2009: 21). Matematika menurut Ruseffendi yang dikutip oleh Heruman (2014:1), matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak terdefiniskan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, akhirnya ke dalil. Sedangkan menurut Soedjadi yang dikutip Heruman (2014:1), matematika yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir deduktif.

Sujono mengemukakan beberapa pengertian tentang matematika. Di antaranya, matematika diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis. Selain itu, matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logis dan masalah yang berhubungan dengan bilangan. Bahkan dia mengartikan matematika sebagai ilmu bantu dalam menginterpretasikan berbagai ide dan kesimpulan (Fathani, 2009: 19).

Matematika yang terkenal dengan kerumitan menjadi tantangan tersendiri bagi siswa untuk menguasainya. Banyak siswa yang kesulitan dalam menyerap dan menguasai materi matematika yang diajarkan oleh guru. Mereka menganggap bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit. Oleh karena itu, guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Guru harus bisa mengelola pembelajaran dengan tepat agar materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan optimal oleh siswa.

Kurang berhasilnya pembelajaran matematika banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut meliputi faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, maupun faktor dari guru yang kurang memahami dan menguasai materi yang akan diajarkan kepada siswa. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran matematika selama ini adalah bagaimana agar pembelajaran dan penyajian konsep

matematika berkesan dan menyenangkan bagi siswa, namun tidak terlepas dari tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Anak usia sekolah dasar biasanya masih senang bermain, maka sebaiknya guru menggabungkan belajar dengan bermain agar anak merasa senang dan mudah memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sudiri, S. Pd. I selaku wali kelas V MI Ma'arif NU 03 Tunjungmuli Purbalingga pada tanggal 19 Oktober 2014, diperoleh hasil bahwa pembelajaran matematika belum menggunakan variasi pembelajaran seperti metode, pendekatan, strategi serta media yang terbatas dan menyenangkan bagi siswa.

“Pembelajaran matematika yang saya terapkan di MI Ma'arif NU 03 Tunjungmuli selama ini saya menggunakan metode ceramah dan metode *drill* karena saya sendiri kurang menguasai metode yang lain seperti pembelajaran kooperatif serta masih kurangnya media yang disediakan oleh pihak sekolah,” ungkap Bapak Sudiri. Ketika diadakan evaluasi, banyak dari siswa yang kesulitan mengerjakan soal yang diberikan guru karena siswa tidak menguasai materi tersebut. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan banyaknya siswa yang mencapai KKM baru mencapai 45% dan rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebesar 61,81 dari 33 siswa.”

Bertumpu pada kenyataan tersebut maka masalah ini harus dicari pemecahannya dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Berdasarkan musyawarah dengan guru Kelas V, beberapa model pembelajaran yang inovatif sekiranya bisa menjadi solusi dari permasalahan yang ada dalam pembelajaran matematika adalah *role playing* (bermain peran), kooperatif tipe jigsaw, *Team Games Tournament* (TGT), dan STAD (*Student Team Achievement Division*)

Melalui TGT ini, pembelajaran akan memberikan suasana dan dinamika kelas menjadi aktif dan juga memberikan ketertarikan terhadap siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat karena dalam model pembelajaran ini terdapat permainan. Di dalam penelitian ini akan diterapkan sebuah inovasi model TGT. Pengetahuan ditemukan dan dibentuk serta dikembangkan oleh siswa sendiri kemudian dibangun secara kreatif oleh siswa pula. Guru sangat perlu mengembangkan kompetensi dan

pengetahuan siswa melalui pembelajaran kooperatif sehingga dalam pendidikan terjadi interaksi pribadi antara siswa serta interaksi antara siswa dan guru.

KONSEP MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)

Model pembelajaran TGT adalah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang dimiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Menurut Slavin dalam Rusman (2013: 225), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournamnent*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Dengan model TGT ini pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif dimana siswa dikelompokkan untuk saling bekerja sama dan belajar bersama disamping itu juga menekankan persaingan antara individu dalam kelompok atau antar kelompok. Dengan pembelajaran Kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) siswa dapat berperan aktif dalam menggali dan menemukan pokok materi secara bersama-sama dalam kelompok atau secara individu. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat permainan akademik dalam meja tournament yang dapat membuat siswa senang untuk mengikuti pembelajaran. Penghargaan diberikan kepada kelompok yang memiliki skor rata-rata tertinggi. Hal ini membuat siswa semakin antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Team Games tournament (TGT) menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Robert Slavin, 2005 : 163-165). *Cooperatif*

learning tipe *Team Games Tournament* adalah tipe model pembelajaran kooperatif di mana siswa dikelompokkan untuk saling bekerja sama dan belajar bersama, di samping itu juga menekankan persaingan antara individu antar kelompok.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah suatu tipe pola pembelajaran yang menempatkan siswanya dalam kelompok-kelompok belajar dan setiap kelompok terdiri lebih dari 2 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda, untuk saling bekerja sama dan belajar bersama dan nantinya akan melaksanakan turnamen akademik di mana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka.

Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terdapat komponen-komponen sebagai berikut :

a. Presentasi di kelas

Materi dalam *Team Games Tournament* (TGT) pertama-tama diperkenalkan dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukan presentasi audio-visual. Bedanya presentasi di kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit *Team Games Tournament* (TGT).

b. Tim (*Team*)

Tim terdiri dari empat siswa atau lebih yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan game akademik dengan baik.

c. *Game*

Game-nya 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* dimainkan diatas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. *Game* dapat berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera dalam kartu tersebut. Sebuah aturan untuk penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

d. Turnamen (*Tournament*)

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik. Setelah turnamen selesai siswa akan bertukar meja sesuai dengan kinerja mereka. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi, Skor tertinggi kedua tetap pada meja yang sama, dan skor yang paling rendah “diturunkan” ke meja yang lebih bawah.

TGT mempunyai ide utama untuk memotivasi siswa saling memberi semangat dan membantu dalam menuntaskan ketrampilan-ketrampilan yang dipresentasikan guru. Apabila siswa menginginkan tim mereka mendapatkan penghargaan tim, mereka harus membantu teman satu tim dalam mempelajari bahan ajar tersebut. Mereka harus memberi semangat kepada teman satu timnya untuk melakukan yang terbaik, menyatakan bahwa belajar itu penting, bermanfaat, dan menyenangkan. Mereka dapat melakukan antara lain dengan cara berpasangan dengan membandingkan jawaban-jawabannya, mendiskusikan perbedaan yang ada,

saling membantu satu sama lain ketika menghadapi jalan buntu. Dapat juga saling memberikan kuis tentang materi yang sedang dipelajari.

LANGKAH-LANGKAH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)

Langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- a. Langkah 1: Guru menyampaikan pelajaran. Tiap pelajaran dalam TGT dimulai dengan presentasi pelajaran di kelas. Presentasi tersebut haruslah mencakup pembukaan, pengembangan, dan pengarahan praktis tiap komponen dari keseluruhan pelajaran.
- b. Langkah 2: Guru mengelompokkan siswa ke dalam tim berdasarkan nilai sebelumnya. Guru membagikan 2 lembar kegiatan, 2 lembar jawaban dan 1 lembar rangkuman tim pada tiap kelompok. Tugas anggota tim adalah menguasai materi yang guru sampaikan di dalam kelas dan membantu teman sekelasnya untuk menguasai materi tersebut. Para siswa mempunyai lembar kegiatan dan lembar jawaban yang dapat mereka gunakan untuk melatih kemampuan selama proses pengajaran dan untuk menilai diri mereka sendiri dan teman sekelasnya. Dua kopian lembar kegiatan dan dua kopian lembar jawaban yang dibagikan ke dalam tiap tim, ini akan mendorong teman satu tim untuk bekerja sama.
- c. Langkah 3: Melakukan *game* akademik untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran. Guru mengumumkan penempatan meja turnamen dan meminta siswa untuk memindahkan meja-meja turnamen. Setiap meja ditempati oleh siswa yang memiliki kemampuan homogen dari segi kemampuan akademiknya. Guru membagikan satu lembar permainan, satu lembar kunci jawaban, satu box kartu bernomor, dan satu lembar skor permainan pada tiap meja. Kemudian guru menjelaskan tentang cara permainannya. Lalu mulailah permainannya.

d. Langkah 4 : Pertandingan (*Tournamnet*)

- 1) Untuk memulai *game*, tiap siswa di meja turnamen mengambil satu kartu bernomor dari box, siswa yang mendapat angka tertinggi dalam permainan menjadi pembaca pertama.
- 2) Pembaca pertama memulai *game* tersebut dengan membaca soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu dengan suara keras, termasuk pilihan jawabanya jika soalnya adalah pilihan ganda. Kemudian siswa memberi jawaban sesuai kemampuannya. Jika dia tidak yakin dengan jawabannya maka dia diijinkan untuk menebak tanpa hukuman.
- 3) Setelah pembaca pertama memberi jawaban, siswa tersebut menawarkan kepada sebelah kirinya jika mempunyai pilihan jawaban yang menantang dengan memberikan jawaban yang berbeda. Teman inilah penantang pertama. Jika dia *pass* atau lewat terhadap jawaban itu atau jika penantang kedua mempunyai jawaban yang berbeda dari dua yang pertama, penantang kedua boleh menantang. Akan tetapi, penantang harus hati-hati karena mereka harus mengembalikan kartu ke dalam kotak jika jawaban yang mereka berikan salah. Apabila semua peserta mempunyai jawaban, ditantang, atau melewati pertanyaan, penantang kedua (peserta di sebelah kanan pembaca) memeriksa jawaban dan membacakan jawaban yang benar dengan keras. Si pemain yang memberikan jawaban yang benar akan menyimpan kartunya. Jika dua penantang memberikan jawaban yang salah maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan ke dalam box.
- 4) Pada ronde berikutnya penantang pertama akan menjadi pembaca dan pembaca pertama menjadi penantang terakhir. Permainan akan berlanjut sampai tumpukan kartu habis atau waktu yang diberikan usai.
- 5) Langkah 5 : Pencatatan dan penjumlahan skor kelompok
Saat *game* terakhir, para pemain mencatat skor kartu yang mereka menangkan di kolom *game* pada lembar skor permainan. Kemudian

mintalah kepada siswa untuk menghitung point turnamen mereka sendiri. Apabila semua sudah menghitung poin turnamen yang dikumpulkan, mintalah kepada siswa untuk mengumpulkan lembar skor permainan.

6) Langkah 6 : Rekognisi tim

Setelah turnamen selesai, menentukan skor tim dan persiapan sertifikat tim atau penghargaan yang lain untuk memberi rekognisi kepada tim peraih skor rata-rata tertinggi. Untuk melakukan hal ini, pertama-tama periksalah poin-poin turnamen yang ada pada lembar skor permainan. Lalu, pindahkan poin-poin turnamen dari tiap siswa tersebut ke lembar rangkuman tim masing-masing, tambahkan seluruh skor anggota tim, dan bagilah dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan. Setelah itu tentukan tim mana yang akan mendapatkan penghargaan berdasarkan pada point yang diperoleh dalam tim tersebut. Apapun yang diberikan untuk rekognisi tim berprestasi, sangat penting untuk mengkomunikasikan bahwa kesuksesan tim itu merupakan sesuatu yang penting, karena inilah yang akan memotivasi para siswa untuk membantu teman satu timnya belajar (Robert E. Slavin, 2005: 171-174).

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ternyata mampu menciptakan kelas sangat aktif siswa saling berinteraksi dengan teman-temannya dan mempunyai motivasi yang sangat tinggi sehingga tercipta pola pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini sebagai alat untuk memberikan semangat belajar kepada siswa dan memusatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memudahkan siswa belajar melalui model ini siswa bisa berinteraksi langsung dengan teman-temannya terutama dengan kelompoknya. Sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran. Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) juga terdapat permainan

akademik dan juga pertandingan yang membuat siswa semakin antusias dan senang mengikuti pembelajaran. Hasil nilai yang diperoleh siswa lebih bagus daripada tes kondisi awal yang memang dalam pembelajarannya sering menggunakan model pembelajaran yang konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab, kurangnya variasi model lain dalam pembelajaran sehingga banyak siswa merasakan jenuh dan bosan, akibatnya banyak siswa yang kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran dan rendahnya hasil belajar siswa yang masih belum mencapai KKM.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan pembahasan yang telah disampaikan dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa melalui model pembelajaran TGT ini, pembelajaran akan memberikan suasana dan dinamika kelas menjadi aktif dan juga memberikan ketertarikan terhadap siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat karena dalam model pembelajaran ini terdapat permainan. Di dalam penelitian ini akan diterapkan sebuah inovasi model TGT. Pengetahuan ditemukan dan dibentuk serta dikembangkan oleh siswa sendiri kemudian dibangun secara kreatif oleh siswa pula. Guru sangat perlu mengembangkan kompetensi dan pengetahuan siswa melalui pembelajaran kooperatif sehingga dalam pendidikan terjadi interaksi pribadi antara siswa serta interaksi antara siswa dan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lie, Anita. 2004. *Cooperative Learning Mempraktikkan: Cooperative Learning di Ruang Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperatif Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suharsono & Ana Retnoningsih. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widyakarya.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ula. S. Sholimatul. 2013. *Revolusi Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media.