

ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 12 MALANG

Muhimmah¹, Bayu Kurniawan²

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: pembimbing123@um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v4.i8.2024.16

Kata kunci

Teams Games Tournament (TGT)
model pembelajaran inovatif
mata pelajaran IPS
siswa kelas VIII SMPN 12 Malang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan Teams Games Tournament (TGT) sebagai model pembelajaran pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII terkait implementasi pembelajaran, sintaks model, dan interaksi dan minat dalam belajar IPS. Penelitian Subjek adalah guru dan siswa kelas VIII. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif penelitian berdasarkan fenomena lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas data digunakan dengan teknik triangulasi data. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis data Miles dan Huberman. Hasil dari Penelitian ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran melalui penerapan model TGT, melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa, kontak pandangan, keterlibatan aktif siswa, antusiasme dan minat belajar, dan interaksi yang baik. Masalahnya diselesaikan dengan menggunakan tipe tgt yang inovatif pola. Guru telah lama menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPS di kelas yang diadaptasi dari Kurikulum 2013 dan pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, dapat dilihat bahwa keberhasilan dalam menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di kelas VIII menjadikan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 12 Malang mengalami peningkatan.

1. Pendahuluan

Pembelajaran berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pembelajaran berdasarkan sistem Pendidikan ialah segala aktivitas yang meliputi interaksi peserta didik melalui sumber belajar, pedoman, dan lingkungan belajar untuk menuju tujuan pembelajaran berdasarkan proses belajar. Pemerintah melalui kurikulum 2013 dalam permendikbud tahun 2004, upaya untuk generasi bangsa dapat tumbuh dari proses belajar berhubungan dengan keterampilan abad 21. Pendidikan abad 21 berorientasi pada pengembangan strategi, Pendidikan menuntut peserta didik berpikir kritis. Sehingga, peran guru sangat penting dalam merancang pedoman pembelajaran dalam proses belajar.

Pedoman pembelajaran faktor utama dalam proses belajar, salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran, yang merupakan kerangka konseptual berfungsi sebagai pedoman aktivitas. Model pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang digunakan oleh guru sifatnya inovatif dan tidak monoton, karena pembelajaran berpusat pada peserta didik. Proses pembelajaran kurikulum 2013 melibatkan inovasi penerapan model pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar menjadi hidup, berpengaruh pada pemahaman materi, melibatkan peran aktif peserta didik dan mempengaruhi minat belajar sehingga pembelajaran efektif.

Supaya proses belajar dapat terlaksana dengan baik, maka diterapkan model pembelajaran inovatif. Salah satu dari model pembelajaran inovatif ialah model teams games tournament (TGT), disebut sebagai model inovatif karena dirancang berpusat pada peserta didik dan membuat peserta

didik berpikir kritis memecahkan permasalahan menggunakan sintaks pembelajaran dilaksanakan dengan adanya belajar dalam kelompok. Sintaks atau tahapan pada model teams games tournament (TGT) diantaranya, 1) adanya penyajian kelas (class presentation), 2) belajar secara berkelompok (teams), 3) permainan (games), dan 4) penghargaan kelompok/pemberian reward (team recognition).

Slavin mengatakan, pembelajaran ini berlangsung dengan berdiskusi, mengerjakan soal melalui games dan tournament sesuai waktu yang ditentukan. Kelebihan TGT ialah pembelajaran kooperatif yang semua anggota belajar bersama mengerjakan tugas dan melakukan kegiatan turnamen. Kelebihan model ini ialah 1) mudah divariasikan, 2) menumbuhkan rasa percaya diri, 3) melatih kerjasama tim, 4) pembelajaran melibatkan seluruh peserta didik. Sedangkan kekurangan model ini 1) memerlukan persiapan, 2) adanya persaingan.

Teams games tournament (TGT) dapat digunakan di pembelajaran IPS, membantu guru untuk menciptakan suasana belajar aktif, kreatif, peserta didik dapat berpikir kritis bersama kelompok memecahkan masalah, sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan menarik minat untuk memahami konsep tanpa merasa terbebani. Karena, IPS merupakan pembelajaran yang tak lepas dari kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS ialah proses belajar melalui interaksi aktif antara guru dengan peserta didik, kegiatannya memicu interaksi baik antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan sumber belajar ketika pembelajaran IPS berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa pada pembelajaran IPS di SMPN 12 Malang menggunakan model untuk mencapai tujuan pembelajaran. Supaya proses belajar mengajar dapat terlaksana dan tujuan pembelajaran tercapai, perludanya keterampilan seorang guru dalam berinovasi. Guru dapat merancang model pembelajaran yang dapat mengatasi pembelajaran yang tergolong sulit bagi peserta didik. Dan model pembelajaran teams games tournament (TGT) merupakan model yang diterapkan oleh guru kelas VIII SMPN 12 Malang pada pembelajaran IPS.

Ada beberapa alasan yang mendasari guru untuk memilih dan menerapkan model pembelajaran tipe teams games tournament (TGT), yaitu diperlukannya pembelajaran inovatif, peserta didik jenuh saat belajar IPS dan minat belajar IPS yang minim pada peserta didik. Hal itu tentunya akan berpengaruh pada pemahaman peserta didik dan suasana belajar sehingga berdampak pada efektivitas pembelajaran. Dikarenakan hal tersebut, maka guru menerapkan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik dengan adanya belajar bersama melalui teams games tournament (TGT). Tujuannya yaitu agar dapat mengatasi permasalahan pembelajaran, sehingga menumbuhkan perhatian dan ketertarikan peserta didik pada pembelajaran. Proses belajar mengajar yang berhasil sangat ditentukan oleh peran guru dalam mengelola proses pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan model yang tepat disesuaikan dengan materi dan kemampuan peserta didik menjadi faktor utama dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Apalagi pembelajaran IPS dengan pemahaman konsep dasar dan soal penyelesaian berupa penalaran

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 12 Malang. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang menggambarkan keadaan berhubungan dengan permasalahan berdasarkan fenomena lapangan secara lebih mendalam. Metode pengumpulan informasi yang digunakan ialah observasi untuk melihat secara langsung kegiatan pembelajaran IPS, wawancara dengan guru kelas VIII dan peserta didik kelas VIII. Data diperoleh dari deskripsi setiap komponen penerapan pembelajaran. Sumber data berdasarkan informan yang mampu memberi sumber bukti mendukung Teknik uji validitas menggunakan triangulasi sumber (guru dan peserta didik kelas VIII) dan triangulasi teknik (interpretasi hasil observasi, wawancara). Teknik analisis data yang digunakan ialah teknik analisis data oleh Miles dan Huberman yang diantaranya terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil, mempunyai maksud untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas VIII yang proses pembelajarannya dilakukan berdasarkan dengan sintaks penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT), melihat interaksi

ketertarikan peserta didik ketika pembelajaran, serta hasil dari penerapan model. Pelaksanaan pembelajaran IPS berpusat pada peserta didik. Melalui pembelajaran inovatif berdasarkan kurikulum 2013 dengan sintaks model pembelajaran TGT. Model pembelajaran teams games tournament (TGT) memiliki sintaks atau tahapan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru ketika melakukan pembelajaran di kelas dengan tujuan mengembangkan pemahaman dan minat ketertarikan belajar peserta didik. Hal yang dilakukan oleh guru sebelum proses pembelajaran berlangsung yaitu membuat rancangan pembelajaran disesuaikan dengan materi perkalian, sehingga berdampak positif pembelajaran lebih bermakna, membuat peserta didik tidak jenuh, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan membangun ketertarikan belajar peserta didik. Hal tersebutlah yang membuat guru mengetahui respon belajar pada peserta didik. Indikator pada penelitian ini yaitu pelaksanaan pembelajaran perkalian, penerapan model pembelajaran teams games tournament pada perkalian, serta interaksi dan minat belajar peserta didik. Sesuai dengan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan mendapatkan hasil sebagai berikut:

a) Hasil Penelitian

1) Sintaks/tahapan pembelajaran perkalian di kelas VIII SMPN 12 Malang

Pelaksanaan pembelajaran telah memenuhi tahapan pembelajaran yang berpedoman pada rencana pembelajaran. Guru melakukan orientasi, penyampaian tujuan dan materi IPS. Guru menggunakan model pembelajaran inovatif berpusat pada peserta didik. Sesuai hasil observasi, guru menjelaskan tahapan pengerjaan sesuai dengan model yang digunakan. Guru selalu memperhatikan aktivitas peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, Guru memberikan arahan dan penguatan pemahaman selama proses belajar IPS berlangsung. Pada pembelajaran IPS dilakukan melalui diskusi kelompok, bertukar pendapat, dan bekerja sama. Guru berperan sebagai fasilitator. Peserta didik memahami soal dan menyelesaikannya bersama teman kelompok yang kemudian diberikan evaluasi oleh guru.

2) Penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada pelajaran IPS di kelas VIII

Model pembelajaran TGT dipilih dan diterapkan guru untuk mendalami materi IPS. Berdasarkan wawancara, peserta didik aktif mengikuti tahapan pembelajaran dan bersemangat. Sehingga kegiatan belajar berlangsung efektif. Guru mendapatkan ide menggunakan model ini berhubungan dengan diterapkannya kurikulum 2013, kemudian adanya kebijakan mengenai pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran dengan model TGT dilaksanakan beberapa tahapan, penyajian kelas, team, games, tournament, dan reward. Guru membentuk kelompok secara heterogen. Berdasarkan observasi, peserta didik antusias ketika sesi penyelesaian kartu soal dalam tahap games. Peserta didik bersemangat dalam berkompetisi mengumpulkan poin. Kegiatan tournament menggunakan soal tebakkan dan peserta didik berkompetisi menjawab dengan mengangkat tangan melalui perwakilan kelompok. Guru juga menggunakan soal berantai yang dikerjakan bergilir di depan papan tulis.

Guru selalu memastikan keadaan peserta didik di sela-sela pembelajaran. Peserta didik mengatakan memahami materi IPS menjadi lebih mudah dan tidak bosan. Guru pasti selalu melakukan kegiatan memusatkan perhatian peserta didik agar fokus dan mau menyelesaikan secara berdiskusi aktif di kelompoknya. Peserta didik mengatakan bahwa seluruh peserta didik bersemangat belajar untuk mendapatkan poin, sehingga kelas menjadi ramai tetapi menyenangkan. Peserta didik di kegiatan evaluasi terbukti memahami konsep IPS dengan secara mandiri berlatih soal.

Guru mengatakan pembelajaran dengan model teams games tournament (TGT) berdasarkan kegiatan di kelas, membuat peserta didik dapat berpikir cepat dalam menyelesaikan soal bersama kelompoknya. Peserta didik saling membantu di dalam setiap kelompok. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran terlaksana dengan baik. Ada umpan balik antara guru dan peserta didik membuktikan bahwa proses belajar berjalan dengan baik.

3) Interaksi dan ketertarikan belajar peserta didik

Interaksi antar peserta didik berjalan dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dari adanya kegiatan diskusi bekerjasama. Sesuai hasil wawancara, peserta didik melalui belajar kelompok menjadi saling aktif bertukar pendapat. Interaksi antara peserta didik dengan guru terjalin baik, melalui adanya umpan balik saat penyajian kelas, guru memberikan arahan, maupun kunjungan guru

ketika sesi games ke setiap kelompok untuk memberi penguatan. Ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran terlihat dari antusiasme mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik menyimak dan mengikuti setiap tahapan proses belajar berkelompok menyelesaikan persoalan dalam pelajaran IPS. Guru dan peserta didik melakukan kontak pandang secara langsung, sehingga seluruh peserta didik terlibat dalam pembelajaran di kelas sesuai dengan tahapan pembelajaran.

b. Pembahasan

Pembelajaran IPS di kelas VIII berpedoman pada rancangan sesuai sintaks pembelajaran model teams games tournament (TGT). Materi serta soal yang digunakan disusun dengan terstruktur melalui kartu soal untuk ditempel di papan, serta soal tebakkan. Guru ialah kunci dalam pelaksanaan pembelajaran, karena merupakan komponen yang melakukan interaksi dengan peserta didik baik menyampaikan materi maupun kepribadian. Sesuai kurikulum 2013 memiliki tujuan utama bahwa pendidikan adalah penanaman sikap peserta didik sejalan dengan perkembangan negeri. Guru memiliki peran sebagai fasilitator, bahwa guru mendesain materi dan soal, menyajikan kelompok sehingga peserta didik berperan aktif bekerjasama dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru sebagai mediator, memberikan arahan untuk menyelesaikan masalah. Guru sebagai motivator, memberikan semangat, melakukan interaksi untuk menumbuhkan partisipasi aktif, memberi dorongan, memusatkan perhatian agar pemahaman matang. Guru sebagai evaluator, memberikan evaluasi di akhir pembelajaran untuk memperkuat pemahaman agar tidak terjadi konsepsi.

Pembelajaran IPS dikelas VIII SMPN 12 Malang menyesuaikan kurikulum 2013, guru kelas VIII menerapkan pembelajaran inovatif dengan pembelajaran berfokus pada peserta didik menggunakan tutor sebaya secara berkelompok. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan suasana kelas menjadi hidup. Guru melaksanakan pembelajaran dengan sangat baik. Walaupun menggunakan tutor sebaya, tetapi guru tetap memperhatikan setiap kegiatan peserta didik dan memberikan penegasan materi supaya bisa lebih memahami. Hal ini terbukti membuat peserta didik bisa fokus dalam belajar. Dalam proses belajar bukan hanya peserta didik tetapi guru juga diuntungkan karena lebih interaktif dan efektif.

Penelitian yang dilakukan berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa proses belajar perkalian di kelas VIII telah sesuai dengan sintaks atau tahapan berdasarkan model yang digunakan oleh guru yaitu model teams games tournament (TGT). Guru mengatakan bahwa, guru merancang soal bervariasi untuk tahap games dan tournament. Untuk games memberikan kartu soal, untuk turnamen dengan tebakkan dan soal yang diselesaikan bergantian di papan tulis. Alasan guru menggunakan model ini karena pembelajaran lebih bervariasi karena diberikan waktu dalam tim dan membuat peserta tertarik untuk belajar bersama sehingga suasana kelas lebih hidup.

4. Simpulan

Berdasarkan deskripsi data penelitian yang dilakukan peneliti, diperoleh bahwa guru kelas VIII di SMPN 12 Malang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran inovatif memilih menerapkan model teams games tournament (TGT) pada materi IPS sudah baik. Guru sudah melaksanakan semua indikator yang ada dalam penelitian yang dilakukan peneliti. Guru sudah melaksanakan pembelajaran IPS kepada peserta didik sesuai dengan sintaks atau tahapan dari model teams games tournament (TGT) sehingga pembelajaran lebih efektif dan optimal. Serta, adanya interaksi timbal balik yang dilakukan oleh guru dan peserta didik terjalin sangat baik ketika proses belajar berlangsung di kelas.

Pemahaman materi perkalian dapat terlihat melalui pengerjaan games, tournament serta hasil evaluasi belajar peserta didik. Fakta di lapangan guru sudah sering menggunakan model teams games tournament (TGT) pada pembelajaran IPS pada siswa kelas VIII, karena dapat membuat peserta didik memiliki ketertarikan dan minat belajar. Dapat dilihat dari pembelajaran dengan adanya belajar bersama (tutor sebaya) melalui kelompok. Sehingga, menunjukkan dalam pembelajaran peserta didik antusias mengikuti setiap tahap pembelajaran, memberikan respon aktif dengan guru maupun teman lainnya, bekerjasama dan saling membantu memahami soal di dalam kelompok, serta lebih berani menyampaikan pendapat. Pembelajaran IPS di kelas VIII menggunakan model teams games tournament (TGT), sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, dimana pengetahuan berasal dari pemikiran anak melalui adanya pembelajaran kompleks (sesuai dengan

sintaks TGT melalui games tournament), dan pengetahuan dibangun berdasarkan pemikiran memecahkan permasalahan oleh peserta didik.

Hasil pada penelitian ini memberikan gambaran serta pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada materi IPS di kelas VIII, meliputi penggunaan model pembelajaran inovatif berpusat pada peserta didik, menumbuhkan minat belajar IPS, respon aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, semangat mengikuti tahapan pembelajaran pada peserta didik, bertambahnya pengetahuan serta wawasan peserta didik dan guru, memberikan penguatan dan mengatasi kendala pembelajaran, serta menjadi rujukan untuk penelitian lanjutan yang mengambil topik yang sama dengan peneliti.

5. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih penulis haturkan kepada orang tua yang telah mendoakan saya disepanjang sujudnya serta tak lupa pula penulis haturkan banyak terima kasih kepada dosen serta teman-teman yang telah membantu dan membimbing dengan sabar sehingga penulis bisa menyelesaikan artikel ini dengan sangat baik

Daftar Rujukan

- Besare .2020. Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa . JINOTEP : (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. Dalam Teknol. Pembelajaran 7(1) 18–25
- T. Hasibuan and A. Prastowo 2019 Konsep Pendidikan Abad 21 : Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi MAGISTRA Media Pengemb. Ilmu Pendidik. Dasar dan Keislam. 10(1)26–50
- A. Purwandari and D. T. Wahyuningtyas 2017 Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02 J. Ilm. Sekol. Dasar 1(3) 163
- S. Jamilah, D. T. Boleng, and P. M. Labulan 2019 Analisis Permasalahan Guru dan Siswa Terkait Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Motivasi Prestasi dan Prestasi Belajar Biologi Al-Hayat J.Biol.Appl.Biol.1(2)74
- Kukuh Andri Aka 2015 Komparasi Penerapan Model STAD dan TGT Terhadap Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa (Studi Pada Siswa Kelas V Mata Pelajaran Pkn di SDN Bendo1, Kec.Pare, Kab.Kediri) Profesi Pendidik. Dasar 2(2)103–111
- D. R. Sholeh, H. J. Waluyo, S. Y. Sudikan, and N. E. Wardani 2019 Implementasi Model Pembelajaran Drama Dengan Strategi Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Dongkreng Dialekt. J. Bahasa, Sastra, dan Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones, 6(1) 1–12
- I. Gunawan, N. Ulfatin, Sultoni, A. Sunandar, D. E. Kusumaningrum, and T. Triwiyanto. 2017 Pendampingan Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Implementasi Kurikulum 2013 Abdimas Pedagog 1(1) 37–47
- A. R. Thalita, A. D. Fitriyani, and P. Nuryani. 2014 Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IVJ. Pendidik. Guru Sekol. Dasar, 4(2)