

## PENERAPAN MODEL COOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 3 PANGKALAN KERINCI

Nur Elvianis<sup>1</sup>, Siti Amalia<sup>2</sup> Rina Ari Rohmah<sup>3</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka  
via85973@gmail.com

### *Abstract*

*The Indonesian learning that occurs in grade VII of SMPN 3 Pangkalan Kerinci at this time still uses the old method which considers that teachers are learning resources and tend to be monotonous so that what teachers do is less creative and innovative, many students experience difficulties in doing Indonesian questions resulting in Indonesian learning results are not optimal. To improve the learning that occurs in the classroom is to take action "Application of learning models". One of the learning models that can be applied is the Teams Games Tournament (TGT) type Cooperative learning model Learning improvements are carried out in 2 cycles which are carried out only in simulations. It is hoped that after the simulation of learning improvement, it can be applied to real learning in schools after this improvement simulation shows changes in a better direction.*

**Keywords:** *Indonesian, TGT, Learning Model*

### **Abstrak**

*Pembelajaran Bahasa Indonesia yang terjadi di kelas VII SMPN 3 Pangkalan Kerinci pada saat ini masih menggunakan metode yang lama yang menganggap bahwa guru adalah sumber belajar dan cenderung monoton sehingga yang dilakukan guru kurang kreatif dan inovatif, banyaknya siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal Bahasa Indonesia sehingga berakibat hasil belajar Bahasa Indonesia tidak maksimal. Untuk memperbaiki pembelajaran yang terjadi di kelas adalah dengan mengambil tindakan "Penerapan model pembelajaran". Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Perbaikan pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus yang dilakukan hanya secara simulasi. Diharapkan setelah dilakukan simulasi perbaikan pembelajaran, dapat diterapkan pada pembelajaran nyata disekolah setelah simulasi perbaikan ini menunjukkan perubahan ke arah yang lebih.baik.*

**Kata kunci:** *Bahasa Indonesia , TGT,Model Pembelajaran*

### **PENDAHULUAN**

Peningkatan kualitas pendidikan guru di tingkat sekolah menengah di harapkan mampu meningkatkan kemampuan profesional guru sekolah menengah. Hal ini sangat penting untuk mengikat profesi guru sekolah menengah yang merupakan suatu pekerjaan yang tidak mudah di lakukan. Mengajar bukanlah sekedar kegiatan rutin dan mekanis. Dalam mengajar terkandung kemampuan menganalisis kemampuan siswa,

mengambil keputusan apa yang harus di lakukan , merancang pembelajaran yang efektif dan efisien, Mengaktifkan siswa melalui motivasi ekstrinsik dan intrinsik, mengevaluasi hasil belajar, serta merevisi pembelajaran yang telah dirancang untuk pelajaran berikutnya agar lebih efektif dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Bila terjadi pada suatu situasi tertentu, yang berbeda dari situasi lain disebut pembelajaran. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 "Pembelajaran

adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Lingkungan belajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen atau unsur : tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa, dan guru (Sri Anitah W, dkk, 2009:1.15).

Pembelajaran adalah usaha guru untuk menciptakan suasana yang menyenangkan untuk belajar (*enjoy learning*), yang membuat siswa dipanggil untuk belajar. Agar pembelajaran menyenangkan maka guru harus memilih metode yang tepat. Agar tujuan pengajaran tercapai sesuai dengan yang telah dirumuskan oleh pendidik, maka perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar. Pemilihan metode mengajar harus mempertimbangkan pengembangan kemampuan siswa yang lebih kreatif inovatif dan dikondisikan pada pembelajaran yang bersifat problematis.

Akan tetapi pada kenyataannya sampai saat ini masih banyak guru yang membelajarkan Bahasa Indonesia kepada siswa, masih menggunakan pembelajaran lama dalam arti komunikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia cenderung berlangsung hanya satu arah umumnya yaitu dari guru ke siswa, guru aktif dalam pembelajaran dibandingkan siswa, maka pembelajaran lebih cenderung monoton sehingga banyak siswa yang merasa Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang sangat sulit dan tidak menyenangkan. Sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang terjadi di kelas VII SMPN 3 Pangkalan Kerinci pada masa pandemi covid 19 ini masih menggunakan metode yang lama yang menganggap bahwa guru adalah sumber belajar dan cenderung monoton sehingga yang dilakukan guru kurang kreatif dan inovatif, banyaknya siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam

mengerjakan soal-soal Bahasa Indonesia sehingga berakibat hasil belajar Bahasa Indonesia tidak maksimal.

Model pembelajaran merupakan pedoman bagi tenaga pendidik dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar di kelas. Menurut Arend (dalam Mulyono, 2018:89), model belajar merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar guna mencapai kompetensi belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Shoimin (2014:203) menyatakan TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

## METODE PENELITIAN

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Sedangkan menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil
2. *Games tournament*
3. Penghargaan kelompok (Rusman, 2010)

Pada Kurikulum 2013, pengembangan kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan pembelajaran bahasa berbasis teks. Melalui pendekatan ini diharapkan siswa mampu memproduksi dan menggunakan teks sesuai dengan tujuan dan fungsi sosialnya, bahasa Indonesia diajarkan bukan sekadar sebagai pengetahuan bahasa, melainkan sebagai teks yang mengemban fungsi untuk menjadi sumber aktualisasi diri penggunaannya pada konteks sosial-budaya akademis. Metode pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang SMP terdiri atas empat tahap, yaitu:

- 1) membangun konteks,
- 2) pemodelan teks,
- 3) pembuatan teks secara bersama-sama, dan
- 4) pembuatan teks secara mandiri.

Dalam petunjuk teknis implementasi Kurikulum 2013 setiap mata pelajaran (Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 dalam lampiran III) dinyatakan bahwa guru berperan aktif dalam pengembangan budaya di sekolah. Perilaku dan sikap peserta didik tumbuh berkembang selama berada di sekolah dan perkembangannya dipengaruhi oleh struktur dan budaya sekolah, serta interaksi dengan komponen yang ada di sekolah, seperti kepala sekolah, guru, dan antar peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (games). Menurut Ngalimun

(2014) Sintaks dari TGT adalah sebagai berikut :

1. Membuat kelompok siswa heterogen sebanyak 4 orang kemudian diberikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan.
2. Disiapkan meja turnamen secukupnya, misal 10 meja dan untuk tiap meja ditempati 4 siswa yang berkemampuan setara. Penentuan tiap siswa yang duduk pada meja tertentu adalah hasil kesepakatan kelompok.
3. Selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen, setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu. Siswa bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga diperoleh skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Siswa pada tiap meja turnamen sesuai dengan skor yang diperolehnya diberikan sebutan (gelar) superior, very good, good, medium.
4. Mumpung, pada turnamen berikutnya, dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar tadi, siswa superior dalam kelompok meja turnamen yang sama, begitu pula untuk meja turnamen yang lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama.
5. Setelah selesai, dihitung skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual, diberikan penghargaan kelompok dan individual.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan masing-masing dua kali pertemuan. Tindakan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas VII SMPN 3 Pangkalan Kerinci dengan materi Pembelajaran Puisi rakyat. Proses pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu :

## 1. Skenario Pembelajaran Per Siklus

a) Skenario Pembelajaran Siklus 1  
Perbaikan pada siklus 1 dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yang dilaksanakan pada, Senin 16 Mei 2022 dan Kamis, 19 Mei 2022. Sebelum dilakukannya perbaikan pembelajaran, Guru merencanakan kegiatan perbaikan pembelajaran dengan Menyusun RPP sebagai pedoman perbaikan pembelajaran, Menyiapkan materi serta media pembelajaran dan Menyiapkan lembar observasi. Di dalam kelas guru menjelaskan mengenai langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) setelah itu menerapkannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Pembelajaran Puisi rakyat.

b) Skenario Pembelajaran Siklus II  
Pembelajaran pada siklus 2 dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yang dilaksanakan pada Rabu 1 Juni 2022 dan Jum'at 3 Juni 2021. Skenario pembelajaran pada siklus 2 ini mengacu pada perencanaan siklus 1 dengan melihat kelebihan dan kelemahan yang terjadi pada siklus 1 yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut Guru merencanakan kegiatan perbaikan pembelajaran yang lebih baik dari perbaikan pada siklus 1 dengan Menyusun RPP sebagai pedoman perbaikan pembelajaran. Menyiapkan materi dan media pembelajaran, Menyiapkan lembar observasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Pembelajaran Puisi rakyat.

## 2. Pelaksanaan simulasi perbaikan pembelajaran

a. Simulasi perbaikan pembelajaran siklus 1 pertemuan 1  
Simulasi perbaikan pembelajaran siklus 1 pertemuan 1 dilaksanakan pada hari

Selasa, tanggal 16 Mei 2022 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Puisi Rakyat pada siswa kelas VII SMPN 3 Pangkalan Kerinci.

Proses perbaikan pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan selama ( $\pm$  15 menit) yaitu sebagai berikut : Guru Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya. Kegiatan Inti (50 Menit) Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan dan manfaat) dengan mempelajari materi: Menyimpulkan ciri umum puisi rakyat (pantun, syair, dan gurindam) pada teks yang dibaca/didengar. • Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh. Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Menyimpulkan ciri umum puisi rakyat (pantun, syair, dan gurindam) pada teks yang dibaca/didengar. Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan factual sampai pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Menyimpulkan ciri umum puisi rakyat (pantun, syair, dan gurindam) pada teks yang dibaca/didengar. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai

Menyimpulkan ciri umum puisi rakyat (pantun, syair, dan gurindam) pada teks yang dibaca/didengar. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan. Kegiatan Penutup (15 Menit) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Menyimpulkan ciri umum puisi rakyat (pantun, syair, dan gurindam) pada teks yang dibaca/didengar. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami. Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.

- Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.

Hasil simulasi perbaikan pembelajaran yang terjadi pada siswa kelas VII SMPN 3 Pangkalan Kerinci dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Puisi Rakyat yang dilakukan dalam 2 siklus, ditemukan beberapa kelemahan serta kelebihan seperti berikut : 1) Kelemahan-kelemahan yang terjadi pada simulasi perbaikan siklus 1 adalah peneliti kurang menguasai model pembelajaran sehingga saat proses simulasi perbaikan berlangsung peneliti merasa canggung dan tidak percaya diri. Akibatnya proses simulasi pembelajaran yang dilakukan belum maksimal. Tindak lanjut dari simulasi perbaikan siklus 1, pada siklus 2 tidak ditemukan lagi kelemahan-kelemahan yang fatal. 2) Kelebihan Setelah belajar dari kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus 1, maka sebelum

melakukan simulasi perbaikan siklus 2, peneliti mengkaji ulang materi tentang langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Alhasil pada siklus 2 saat proses simulasi perbaikan terjadi peneliti tidak canggung lagi dalam penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) serta peneliti sudah mempersiapkan media pembelajaran yang lebih menarik, akibatnya proses simulasi pembelajaran pada siklus II berjalan secara maksimal Menurut Kiranawati (2007) pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Games Tournament) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil simulasi perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 3 Pangkalan Kerinci dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Puisi Rakyat yang dilakukan dalam 2 siklus adalah sebagai berikut: 1. Ditemukannya beberapa kelemahan pada siklus 1 yaitu peneliti masih canggung dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sehingga proses simulasi perbaikan pembelajaran pada siklus 1 belum dilakukan secara maksimal, namun dalam segi pembuatan media pembelajaran sudah sesuai dengan materi yang diajarkan walaupun belum terlalu maksimal. 2. Sebelum dilakukan proses simulasi perbaikan pembelajaran pada siklus 2, peneliti terlebih dahulu kembali mengkaji mengenai langkah-

langkah model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), sehingga proses simulasi perbaikan pada siklus II berjalan secara maksimal, dan media pembelajaran pada siklus II dibuat lebih menarik. Dari hasil simulasi perbaikan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada simulasi perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran bahasa Indonesia materi Puisi Rakyat berjalan dengan maksimal dan baik.

## REFERENSI

- Hamalik, Oemar. (2003). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani, M. A. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. (2015). Ragam Pengembangan Model
- Kusnandar. (2009). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Rajawali Press.
- Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru. Kata Pena.
- Shoimin, A. (2017). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Suprijono, Agus. (2009). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- TIM PKP PGSM. (2016). Pemantapan Kemampuan Profesional PKP PGSM, Universitas Terbuka, Jakarta.