

PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS-GAMES-TOURNAMENTS* (TGT)

Tukiran, Ana Andriani

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Kampus 1. Jl Raya Dukuwaluh PO BOX 202 Purwokerto 53182

ABSTRAK

Pembelajaran *Student Teaching Learning* menekankan pada pencapaian tujuan dan kesuksesan kelompok dengan berdasarkan pada kerja-kerja anggota kelompok. Tujuan dan kesuksesan kelompok tidak hanya dalam hal memahami suatu pelajaran, hanya bekerja menyelesaikan masalah tetapi juga mempelajari sesuatu secara kelompok

Dalam metode ini mahasiswa setelah belajar dalam kelompoknya masing-masing anggota kelompok yang setingkat kemampuannya akan dipertemukan dalam suatu pertandingan/turnamen yang dikenal dengan "*tournaments table*" yang diadakan tiap akhir unit pokok bahasan atau akhir pekan. Skor yang didapat akan memberikan kontribusi rata-rata skor kelompok.

PENDAHULUAN

a. Komponen Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Turnaments* (TGT)

Menurut Slavin (1995:105) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yaitu :

1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Penyajian kelas dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan games akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

2). Kelompok (*Teams*)

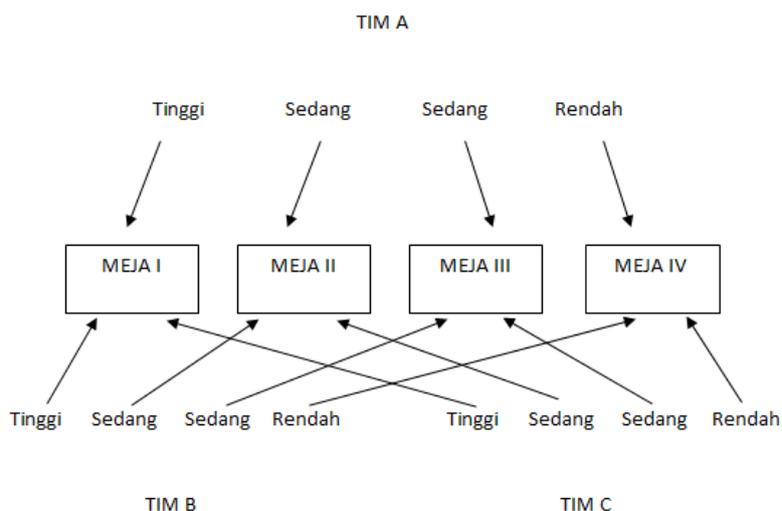
Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling menyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan *game* atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

3). Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam *game* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

4). Kompetisi/turnamen (*Turnaments*)

Turnamen adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah dosen memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya. Untuk ilustrasi turnamen dapat dilihat pada skema dibawah ini.



Gambar 1. Penempatan mahasiswa ke Meja Turnamen
 Adaptasi Slavin, 2008 : 168)

Untuk turnamen pertama, guna menempatkan mahasiswa pada “*tournaments table*” dengan pengaturan beberapa siswa berkemampuan tinggi dari tiap-tiap kelompok pada meja I, siswa berkemampuan sedang meja II dan III kemudian siswa berkemampuan rendah pada meja IV.

Setelah turnamen selesai dan dilakukan penilaian, guru melakukan pengaturan kembali kedudukan siswa pada tiap meja turnamen, kecuali pemenang meja tertinggi (meja I). Pemenang dari setiap meja dinaikkan atau digeser satu tingkat ke meja yang lebih tinggi tingkatannya dan siswa yang mendapat skor yang terendah pada setiap meja turnamen selain pada meja terendah tingkatannya (meja IV) diturunkan satu tingkat ke meja yang lebih rendah tingkatannya. Pada akhirnya mereka akan mengalami kenaikan atau penurunan sehingga mereka akan sampai pada meja yang sesuai dengan kinerja mereka.

Setelah pertandingan pertama, siswa-siswa mengubah posisi atau meja pertandingannya sesuai dengan hasil pertandingan sebelumnya. Pemenang dari tiap-tiap meja akan berpindah pada meja pertandingan yang lebih tinggi selanjutnya, misalkan dari meja IV ke meja III. Pemenang kedua menempati meja pertandingan sebelumnya, sedangkan siswa dengan skor terendah dari tiap-tiap meja akan berpindah ke meja yang lebih rendah dibawahnya, maka mereka akan berusaha untuk berpindah lagi ke meja yang lebih tinggi.

5). Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*)

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

Ada tiga penghargaan yang dapat diberikan dalam penghargaan tim. Penghargaan tim dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel . Penghargaan tim

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baikm
50	Tim Super

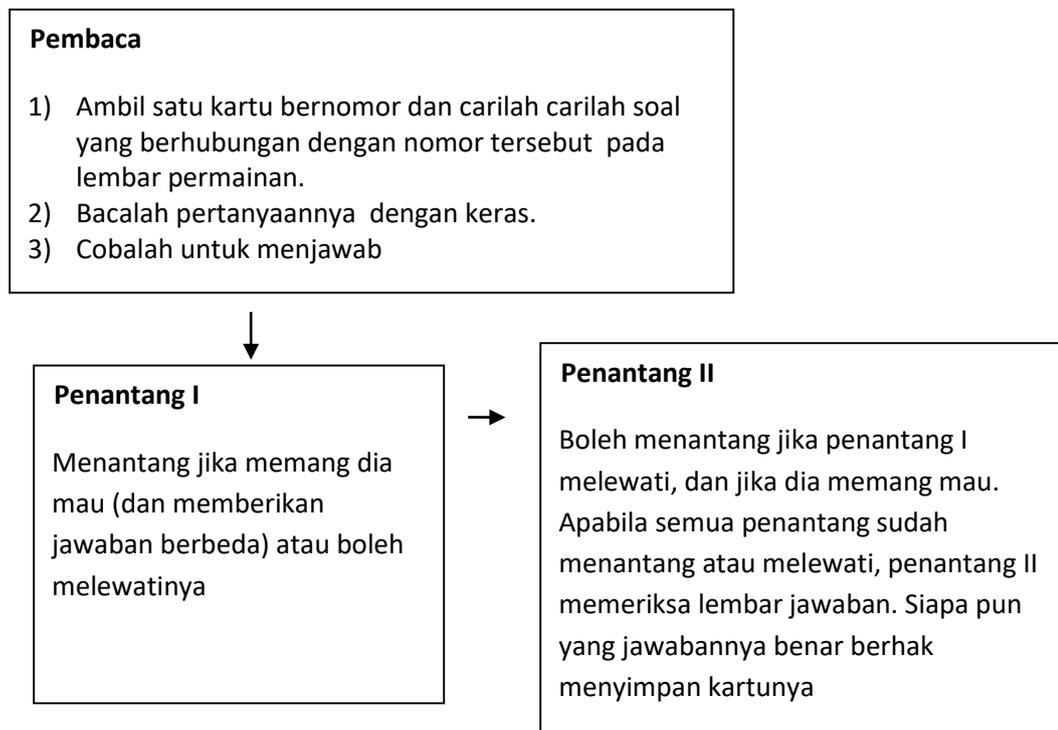
(Slavin, 2008:175)

b. Langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah sebagai berikut:

- 1). Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal; belajar kelompok; turnamen akademik; penghargaan tim dan pemindahan atau bumping.
- 2). Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.
- 3). Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen. Bagan dari putaran permainan dengan 3 siswa dalam satu meja turnamen dapat dilihat dari bagan dibawah ini.

Bagan 1. Putaran permainan



Adaptasi Slavin, 2008: 173

- 4). Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberikan hukuman. Penskoran didasarkan pada jumlah perolehan kartu, misalkan pada meja turnamen terdiri dari 3 siswa yang tidak seri, peraih nilai tertinggi mendapat skor 60, kedua 40 dan ketiga 20.
- 5). Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain. Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-

beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain.

c. Kegiatan mahasiswa dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Kegiatan mahasiswa dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) antara lain:

- 1) Pada awal pertemuan, membentuk kelompok kecil dengan anggota 4-5 orang.
- 2) Mempelajari materi yang diberikan sesuai dengan kemampuan masing-masing.
- 3) Bekerjasama memadukan kemampuan untuk saling mengisi, saling membantu guna menerjakan tugas belajar yang dibagikan dosen.
- 4) Menjelaskan dan menyatukan serta melengkapi pendapatnya dengan dasar-dasar pemikiran yang rasional.

d. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah

- 1) Dalam kelas kooperatif mahasiswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya;
- 2) Rasa percaya diri mahasiswa menjadi lebih tinggi;
- 3) Perilaku mengganggu terhadap mahasiswa lain menjadi lebih kecil;
- 4) Motivasi belajar mahasiswa bertambah;
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan pembelaan negara; Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara mahasiswa dengan mahasiswa dan antara mahasiswa dengan dosen;
- 6) Mahasiswa dapat menelaah sebuah mata kuliah atau pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri mahasiswa tersebut dapat keluar, selain itu kerjasama antar mahasiswa juga mahasiswa dengan dosen akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah :

- 1) sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya;
- 2) kekurangan waktu untuk proses pembelajaran;
- 3) kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau dosen tidak dapat mengelola kelas.

Dosen yang kurang cerdas dalam mengelola kelas dan mahasiswa akan menjadi penyebab kegagalan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT sebab dibutuhkan kecerdasan emosi untuk memotivasi mahasiswa dalam mengaktualisasikan diri dan mengelola waktu dengan sebaik mungkin.

Ciri khas yang membedakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan metode pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya turnamen yang mempertanding -kan antar kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Boediono (2002). *Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Badan Penelitian dan pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- Budiardjo, L.,(1997). *Metode Instruksional, Program Applied Approach Bagian 3*, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Budimansyah, D. (2002). *Model Pembelajaran dan Penilaian Berbasis Portofoli*. Bandung: PT Genesindo.
- De Fina, A. (1992). *Teaching Strategies Portfolio Assessment*, New York USA : Scholastic Professional Books.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Pengembangan Inovasi Pembelajaran*, Jakarta Direktorat Ketenagaan Ditjendikti, Departemen Pendidikan Nasional.

- Departemen Pendidikan Nasional (2003). *Pendekatan Konstektual (Contextual Teaching and Learning)*, Jakarta : Ditjen Dikdasmen
- Depdiknas (2003). *Pendekatan Konstektual (Contextual Teaching and Learning)*, Jakarta : Ditjen Dikdasmen
- Hamalik, Oe., (2005). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Isjoni, 2009. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*, Bandung: Alfabeta.
- Johhson, E.B., (2007). *Contextual Teaching & Learning Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan bermakna*, Bandung: MLC.
- Lie, A. 2008. *Cooperative Learning : Mempraktekan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sharan, S. 2009. *Handbook of Cooperative Learning Inovasi Pengajaran dan pembelajaran untuk Memacu Keberhasilan Siswa di Kelas (Alih Bahasa Sigit Prawoto)*, Yogyakarta: Imperium.
- Slavin.R.,E., 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktek*, (Penerjemah Nurulita), Bandung: Nusa Media
- Ipotes Wordpress, 2009. <http://ipotes.wordpress.com/2008/05/10/metode-pembelajaran-kooperatif/> (10 Juli 2010)
- Riyadi Purworejo, 2009.<http://riyadi.purworejo.asia/2009/07/pembelajaran-kooperatif-cooperative.html> (10 Juli 2010)
- Edukasi Kompasiana, 2009,<http://edukasi.kompasiana.com/2009/12/21/pembelajaran-kooperatif> (10 Juli 2010)
- Ditnaga Dikti, www.ditnaga-dikti.org/ditnaga/files/PIP/kooperatif.pdf/ 17 Juli 2010.