

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT
PEMAHAMAN SISWA DALAM PELAJARAN EKONOMI SMA PADA ERA MEA**

Widyo Pramono

Universitas Negeri Surabaya

widyo@rocketmail.com

Abstrak

Di era Masyarakat Ekonomi ASEAN, guru harus dapat menciptakan pembelajaran inovatif dengan menerapkan berbagai model pembelajaran. Hal ini ditujukan agar output dari pendidikan dapat memenuhi standar kompetensi yang dibutuhkan dalam MEA tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan tingkat pemahaman siswa dalam pelajaran ekonomi adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)*. Adapun tujuan pembahasan ini yaitu mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan tingkat pemahaman siswa dalam pelajaran ekonomi SMA. Dari hasil pembahasan dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan tingkat pemahaman belajar siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk turut serta secara aktif dalam semua proses pembelajaran. Selain itu permainan akademik dalam TGT dengan suasana kompetitif yang positif dapat membuat siswa merasakan suasana yang lebih menyenangkan, materi yang disajikan akan lebih mudah dipahami sehingga pemahaman siswa terhadap materi ajar dapat dimaksimalkan.

Kata kunci: *team games tournament*, tingkat pemahaman siswa, MEA.

PENDAHULUAN

Guru memiliki peran vital dalam proses pembelajaran di kelas. Tugas dan tanggung jawab guru yaitu di antaranya menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengevaluasi, menganalisis hasil evaluasi, dan melakukan tindak lanjut hasil pembelajaran. Guru akan menjadi salah satu penentu keberhasilan siswa dalam mengadopsi dan menumbuhkembangkan nilai-nilai kehidupan. Tuntutan dalam dunia pendidikan sudah banyak berubah, utamanya pada era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) ini. Dalam menyongsong MEA untuk meningkatkan pemahaman terhadap mata pelajaran Ekonomi guru perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang dapat menumbuhkan kemandirian, bekerja sama dan kompetitif yang positif pada diri siswa.

Syah (2008: 39) menjelaskan bahwa belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Gage dan Berliner (Dimyati dan Mudjiono, 2002: 116) belajar adalah suatu proses yang membuat seseorang mengalami perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman yang diperolehnya. Oleh karena itu, pemilihan strategi, pendekatan, metode, teknik dan model pembelajaran yang

menarik dan tepat dapat membantu guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang membutuhkan analisis dan pemahaman kritis, sehingga adanya kesempatan antar siswa dapat aktif dan berdiskusi dapat mendorong siswa lebih mudah untuk memahami materi. Untuk itu, metode pembelajaran yang digunakan pun haruslah metode pembelajaran yang memungkinkan siswanya untuk dapat berperan aktif di kelas, salah satunya adalah metode pembelajaran kooperatif. Dalam proses pembelajaran kooperatif, para siswa akan dikumpulkan dalam satu kelompok untuk dapat menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Model dalam pembelajaran ini pun beragam. Namun pada intinya, semua model menitikberatkan pada kerja sama dan tanggung jawab siswa dalam belajar terhadap teman satu timnya yang nantinya mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya.

Terdapat bermacam-macam model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah *cooperatif learning*. Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2011) *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.

Menurut Vries dalam Syarifah (2009:40) dalam pembelajaran kooperatif, ada empat prinsip dasar yang harus diperhatikan, antara lain :

1. Interaktif yang simultan. Yang dimaksud dengan interaktif simultan di sini adalah guru dan siswa yang berinteraksi secara terus menerus di mana guru selalu mendorong aktivitas siswanya dengan berbagai cara agar siswa memiliki kemampuan dalam kompetensi yang diajarkan.
2. Interaksi ketergantungan. Dalam interaksi ini, guru dan siswa saling melengkapi, saling memiliki, dan saling mengasihi.
3. Interaksi pertanggungjawaban individual

Salah satu tipe model pembelajaran *cooperatif learning* adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Pencapaian kompetensi yang dapat dicapai adalah pengetahuan, pengertian, dan keterampilan yang dikuasai sebagai hasil pengalaman pendidikan khusus. Pengetahuan sebagai bagian tertentu dari suatu informasi, sedangkan kemampuan adalah mengeksplorasi pengetahuan ke berbagai cara, melihat hubungan dengan pengetahuan lain dan dapat mengaplikasikannya ke situasi baru, contoh dan masalah.

Team Games Tournament (TGT) dikembangkan pertama kali oleh David de Vries dan Keath pada tahun 1995 (Syarifah, 2009:43). Model pembelajaran kooperatif yang satu ini memiliki tujuan untuk melatih siswa agar dapat bekerja sama sekaligus memiliki rasa kompetitif yang positif. Kerja sama di sini akan tampak dalam kelompok kecil

mereka, sedangkan kompetisinya akan terlihat dalam kelompok besar yaitu ketika mereka berkompetisi dengan kelompok lain.

Dalam TGT menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka. Sehingga, dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menguasai materi pelajaran.

TGT menjadi salah satu solusi dalam bidang pembelajaran pada era MEA, karena TGT memiliki keunggulan yaitu dapat menumbuhkan kemandirian, bekerja sama, rasa saling menghargai dalam kelompok yang heterogen dan persaingan yang positif dalam proses pemahaman materi pelajaran. Hal tersebut sesuai dengan karakter SDM yang dibutuhkan dalam era MEA, di mana dalam era ini di antaranya dibutuhkan SDM yang memiliki daya saing yang positif. Dengan penumbuhan jiwa kompetitif yang positif sejak dini pada diri siswa salah satunya lewat pembelajaran dengan model TGT, diharapkan dapat menjadi dasar sikap yang lebih luas ketika siswa sudah dewasa dan menghadapi dunia kerja. Oleh karena itu, tujuan pembahasan ini yaitu mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* untuk meningkatkan tingkat pemahaman siswa dalam pelajaran ekonomi SMA di era MEA.

PEMBAHASAN

Pada pembelajaran TGT terdapat adanya heterogenitas anggota kelompok, dengan harapan dapat memotivasi siswa untuk saling bekerja sama dan membantu antar siswa berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif itu menyenangkan. Selanjutnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai seluruh pelajaran, maka seluruh siswa akan diberi permainan akademik.

Hal ini menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan tingkat pemahaman belajar siswa dengan cara menyenangkan dan dapat menumbuhkan jiwa kompetitif yang positif. Selain itu, agar peningkatan tingkat pemahaman belajar lebih baik juga dapat didukung dengan adanya fasilitas, kreativitas, alat dan biaya yang cukup memadai. Peranan guru dalam proses belajar mengajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat penting agar kegiatan pembelajaran tetap terkontrol dan berjalan dengan kondusif. Selain itu, guru harus lebih mempersiapkan diri dalam memberikan pengajaran agar siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga seluruh potensi siswa dapat teroptimalkan.

Dalam kegiatan pembelajaran dengan model ini nampak kegiatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar mengajar (*student centered*). Sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan pendorong siswa belajar lebih

giat, sesuai dengan indikator aktivitas siswa. Mayoritas siswa dapat beraktivitas dalam pembelajaran, sehingga aktivitas pembelajaran dapat didominasi oleh siswa. Oleh karena itu, mayoritas siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru melalui pembelajaran kooperatif.

Dengan menerapkan model TGT kondisi kelas menjadi lebih aktif. Siswa menjadi berani tampil dalam mengungkapkan pendapatnya, kegiatan belajar jadi lebih menyenangkan dan dapat terlatih memecahkan contoh permasalahan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Nurvitasari (2012) yang menerangkan bahwa dengan model TGT rata-rata indikator partisipasi aktif siswa telah mengalami peningkatan dan berhasil mencapai kriteria yang ditentukan, Adapun indikator tersebut antara lain siswa terlibat dalam pemecahan masalah saat diskusi, bertanya kepada siswa lain atau guru mengenai hal yang tidak dimengerti, siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru, mengerjakan tugas dengan benar, dan datang tepat waktu.

Peningkatan kemampuan akademik yang dimiliki oleh peserta didik dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, tentu tidak terlepas dari keterlibatan peserta didik yang lain dalam kelompok dimana mereka berkumpul. Oleh karena itu, berdasarkan pengertian tentang pembelajaran kooperatif. Para peserta didik berkumpul dalam sebuah kelompok dengan jumlah anggota antara 4-6 orang dengan karakteristik (tingkat kemampuan, jenis kelamin, suku, ras, dan lain-lain) yang heterogen. Hal ini yang perlu dipahami bahwa dalam pembelajaran kooperatif TGT, terdapat hal-hal positif seperti hubungan saling menguntungkan, semangat kerja kelompok, semangat kompetisi dan komunikasi yang efektif antara anggota kelompok. Dengan hal-hal tersebut, sudah barang tentu para peserta didik akan belajar dengan senang, karena tidak dilakukan di bawah tekanan. Hal ini sesuai dengan beberapa ciri dari pembelajaran kooperatif, yaitu: (a) setiap anggota memiliki peran, (b) terjadi hubungan interaksi langsung di antara peserta didik, (c) setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman sekelompoknya, (d) guru membantu mengembangkan keterampilan interpersonal kelompok, (e) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan. Selain itu, dalam pembelajaran kooperatif, terdapat tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif yaitu penghargaan kelompok, pertanggung jawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang diaikutinya. Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dapat tercermin juga dari hasil belajar siswa. Sehingga, pembelajaran dengan menggunakan TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini senada dengan hasil penelitian dari Pawestri (2009) yang menerangkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa, hasil belajar siswa pada siklus I dan II mengalami peningkatan dengan ketuntasan siswa 100%.

Selain itu, hasil penelitian Aminah (2010) menerangkan bahwa penerapan *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan

materi pelajaran IPS. Hal ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran kooperatif, khususnya dimilikinya kemampuan akademik oleh peserta didik dan sejalan dengan tujuan pembelajaran kooperatif, yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan baik dalam aspek akademik, pengakuan terhadap perbedaan individu, dan keterampilan sosial. Nugroho (2012) juga menerangkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada siswa kelas kontrol. Respon sebagian besar siswa terhadap model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT menunjukkan kategori setuju.

Kerja kelompok guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif itu menyenangkan. Untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja turnamen, di mana setiap meja turnamen terdiri dari 4 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu, permainan dimulai dengan membagikan kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut.

Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam.

Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok. Kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu ataupun penghargaan yang diberikan bisa dalam bentuk yang lain. Dengan cara tersebut diyakini bahwa model TGT mampu meningkatkan tingkat pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan.

Menurut pandangan konstruktivisme, otak siswa pada dasarnya tidak seperti gelas kosong yang siap diisi dengan air, atau siap diisi dengan semua informasi yang berasal dari pikiran guru, melainkan otak siswa tidak kosong tetapi telah berisi pengetahuan yang dikonstruksi siswa sendiri sewaktu anak berinteraksi dengan lingkungan. Implikasi dari pandangan ini adalah bahwa pengetahuan tidak dapat utuh ditransfer dari pikiran guru ke pikiran siswa, tetapi siswalah yang harus aktif secara mental membangun pengetahuan dan pemahaman dalam proses pembelajaran.

Menurut prinsip konstruktivisme, seorang guru berperan sebagai mediator dan fasilitator yang membantu agar proses belajar siswa berjalan dengan baik. Namun, guru sesuai dengan perannya dalam menerapkan model TGT pada kegiatan pembelajaran ekonomi tidak memungkinkan adanya kendala yang dihadapi, di antaranya yaitu pada saat pembelajaran melalui tahapan TGT ada kemungkinan guru dapat merasa kesulitan dalam mengorganisasikan waktu, dan lain-lain. Oleh karena itu, tidak ada mutu strategi mengajar satu-satunya dapat digunakan di mana pun dan dalam situasi apapun. Sehingga, harus ada pengembangan strategi pengajaran secara berkelanjutan yang dilakukan oleh guru.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan tingkat pemahaman belajar siswa. Pada penerapan model pembelajaran kooperatif TGT, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara permainan akademik, siswa merasakan suasana yang lebih menyenangkan, materi yang disajikan pun menjadi lebih mudah dipahami sehingga pemahaman siswa terhadap materi ajar dapat dimaksimalkan. Sehingga, TGT menjadi salah satu solusi dalam bidang pembelajaran utamanya pada era MEA, karena TGT memiliki keunggulan yaitu dapat menumbuhkan kemandirian, bekerja sama, rasa saling menghargai dalam kelompok yang heterogen dan persaingan yang positif dalam proses pemahaman materi pelajaran. Hal tersebut sesuai dengan karakter SDM yang dibutuhkan dalam era MEA, di mana dalam era ini di antaranya dibutuhkan SDM yang memiliki daya saing yang positif. Dengan penumbuhan jiwa kompetitif yang positif sejak dini pada diri siswa salah satunya lewat pembelajaran dengan model TGT, diharapkan dapat menjadi dasar sikap yang lebih luas ketika siswa sudah dewasa dan menghadapi dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, Siti. 2010. Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Game Tournament) Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Mendiskripsikan Materi Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah IKIP Veteran Semarang*.
- Dimyati & Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Nugroho, Dian Riski. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Teams Game Tournament) terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran di Kelas X SMA N Panggul 1 Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Penerapan Model Pembelajaran*: Universitas Negeri Surabaya.
- Nurvitasari, Sapti. 2012. *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Patisipasi Aktif Siswa Kelas VII A SMP N 3 Pakem dalam Mata Pelajaran IPS*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pawestri, Devi Catur. 2009. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Ekonomi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta*. Universitas Negeri Surakarta.
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syarifah, Ety. 2009. *Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia*. Semarang: Bandungan Institut.