

PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT

Ani Satul Inajati

Magister Pendidikan Dasar, Universitas PGRI Semarang

e-mail: anisatulinajati@gmail.com

ABSTRACT

This paper aims to analyze efforts to improve students' understanding of concepts through the Teams Games Tournament learning model method. Based on the background of the problem, namely the existence of boredom or lack of enthusiasm for learning, the results of students' daily tests are still below the KKM standard and the lack of learning media and methods that are less interesting in the learning process. The results of the analysis of a number of articles show that the Teams Games Tournament learning model can have implications for teachers to make this method an alternative choice in improve students' understanding of concepts

Keywords: *understanding of concepts, learning models, Teams Games Tournament*

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk menganalisis tentang upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui metode model pembelajaran Teams Games Tournament. Berdasarkan latar belakang masalah yaitu adanya kejenuhan atau kurang semangat belajar, hasil ulangan harian siswa masih di bawah standar KKM dan kurangnya media belajar dan metode yang kurang menarik dalam proses pembelajaran. Hasil analisis terhadap sejumlah artikel menunjukkan bahwa pembelajaran model Teams games Tournament ini dapat memberikan implikasi bagi guru untuk menjadikan metode ini sebagai alternatif pilihan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa

Kata Kunci : *Pemahaman konsep, model pembelajaran, Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pada kegiatan belajar mengajar guru dihadapkan dengan beragam kemampuan, minat, latar belakang sosial siswa, sehingga berpengaruh pada tingkat penguasaan materi siswa. Oleh sebab itu, hasil pembelajaran tidak hanya tergantung pada informasi materi yang disampaikan oleh guru melainkan bagaimana siswa menerima informasi materi yang disampaikan dengan baik. Pada dasarnya peran seorang guru tidak hanya menyampaikan materi saja, melainkan harus bisa membimbing siswa-siswanya agar menjadi lebih aktif. Oleh sebab itu pemilahan dan penggunaan pendekatan dan model pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas.

TGT merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Astuti et al., 2022). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan dengan bermain yang nantinya dibagi dalam kelompok dan akan bermain dengan kelompok lain. Sistem dalam permainan di model pembelajaran TGT adalah permainan babak rebutan point dengan

menggunakan undian soal (Wijarnako,2017). Kegiatan belajar dengan menggunakan TGT dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui tinjauan pustaka, penulis menyusun beberapa hasil yang dapat dijabarkan diantaranya pengertian pemahaman konsep, pengertian model pembelajaran Team Games Tournaments, dan korelasi antara model pembelajaran Teams Games Tournaments dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Pemahaman Konsep

Pemahaman Konsep telah menjadi topik yang banyak dikaji pada berbagai penelitian di dunia pendidikan terhadap siswa dari segala usia, jenjang pendidikan, dan pada berbagai bidang seperti Sains (Bilgindan Omer,2006; Hamzah, 2010,h.275-310; Saleh,2011,h.249-256;Faruk,2015,h.338-350; Saricayir,dkk,2016,h.69-79), Teknik (Ranne,2003,h.189-200), dan Sosial (Mathe,2016,h.271-289); Baildon, 2016,h.94-102) yang menunjukkan bahwa memiliki pemahaman tidak lengkap atau tidak akurat tentang banyak fenomena. Seperti yang dikemukakan Saricayir (2016: 69-79) pemahaman konsep menurut Smith dan Ragan mencakup lebih dari hafalan-hafalan, hal ini membutuhkan kemampuan untuk mengaplikasikan pembelajaran sebelumnya di beberapa jenis pengalaman tak terduga.

Anderson & Krathwohl (2010: 98) mengemukakan bahwa “benyamin Bloom mengklasifikasi kemampuan hasil belajar ke dalam tiga kategori, yaitu afektif, kognitif dan psikomotor.” Pemahaman konsep merupakan level kedua dalam ranah kognitif yang merupakan kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual. Ranah kognitif ini terdiri atas enam level, diantaranya: (1) mengingat, (2) memahami, (3) mengaplikasikan, (4) menganalisa, (5) penilaian, dan (6) mencipta. Dari keenam level tersebut seseorang harus melaluinya secara bertahap dari mulai yang sederhana sampai yang kompleks, apabila pada level yang sederhana saja seseorang belum bisa menguasainya maka ia akan kesulitan untuk menginjak pada level kognitif yang lebih kompleks yaitu mengaplikasikan, menganalisa, penilaian, dan mencipta.

Model Pembelajaran Teams Games Tournaments

Menurut (Sudimahayasa, 2015:3) Teams-Games-Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Model ini merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Johns Hopkins. Dalam model ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri dari empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai

pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, yaitu siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Pada model TGT terdapat dimensi kegembiraan dan kerjasama yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Masih menurut (Sudimahayasa, 2015:4) tahapan pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT dimulai dari tahap persiapan. Tahap ini meliputi; persiapan bahan ajar, penetapan siswa pada tim, serta penetapan siswa pada meja turnamen. Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan pembelajaran dengan langkah-langkah pembelajaran meliputi: (1) guru menyajikan materi seperti biasa, (2) guru membentuk kelompok belajar dan mengatur tempat duduk, (3) guru membagikan tugas kepada siswa, (4) guru mengajukan syarat siswa dapat mengerjakan tugas secara berpasangpasangan dua atau tiga orang kemudian mengecek pekerjaan di antara teman, (5) Guru memastikan bahwa setiap kelompok menunjuk satu orang siswa sebagai ketua kelompok. Ketua kelompok menetapkan bahwa setiap anggota telah memahami materi. Artinya jika ada pertanyaan, siswa dapat mengajukan pertanyaan ke satu teman dengan teman yang lain dalam satu kelompok sebelum mengajukan pertanyaan kepada siswa kelompok lain. (6) Guru bertindak sebagai narasumber atau fasilitator. (7) Guru memberikan kuis kepada siswa setelah selesai. Untuk menambah skor perolehan tim atau kelompok setelah melaksanakan tugas masing-masing diberikan suatu permainan. Tugas guru memberikan penghargaan kepada siswa yang dapat menjawab dengan benar dan kelompok yang mempunyai nilai tertinggi serta memberikan pengakuan atau pujian. Guru dapat memberikan tugas (PR) secara individu kepada setiap siswa. Terakhir dalam menutup kegiatan kelompok agar kembali ke tempat masing-masing. Kemudian guru memberikan tes formatif sesuai kompetensi yang diajarkan.

Model Pembelajaran TGT adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku /ras yang berbeda. TGT adalah model pembelajaran dengan metode berkelompok yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus melihat perbedaan status (Solihah, 2016). Model pembelajaran TGT adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan atau games serta turnamen atau kompetensi tersistematis yang akan diberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar (Astuti et al., 2022)

Menurut Taniredja, Faridli & Harmianto, (2013) terdapat kelebihan dan kekurangan pembelajarankooperatif tipe TGT sebagai berikut:

Kelebihan tipe TGT:

- a. Dalam kelas kooperatif peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya
- b. Rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih tinggi
- c. Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi lebih kecil
- d. Motivasi belajar peserta didik bertambah
- e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan
- f. Meningkatkan kebaikan budi, kepakaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik; dan
- g. Peserta didik dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau pokok bahasan, bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruhpotensi yang ada dalam diri peserta didik tersebut dapat keluar, selaiin itu kerja sama antar peserta didik juga peserta didik dengan pendidik akan membuat interaksibelajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kelemahan tipe TGT:

- a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbangkan pendapatnya
- b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran; dan
- c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas (h. 72- 73).

Implikasi Model Pembelajaran Team Games Tournaments

Menurut Korn (2014:9) dalam NCTM (The National Council for Teachers of Mathematic) menunjukkan mengenai alasan mengapa mengajarkan pemahaman tentang sebuah konsep sangat bermanfaat, bahwa di abad ke 21, siswa perlu memiliki pemahaman konseptual agar berkembang dan mampumemecah kan masalah sebagai orang yang dewasa di lingkungan yang semakin mengalami perubahan.

Menurut penulis Kennedy (2009: 73) bahwa pemahaman konsep merupakan salah satu pencapaian atau hasil dalam pembelajaran pada ranah kognitif, bahwa "*learning outcomes are statements of what a student is expected to know, understand and/or be able to demonstrate after completion of a process of learning*" Hasil belajar merupakan gambaran tentang seberapa jauh siswa tersebut tahu dan memahami suatu materi setelah terjadinya proses pembelajaran.

Saricayir (2016: 70) “mengungkapkan bahwa keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola kelas nya salah satunya yaitu ketepatan dalam menggunakan sebuah metode pembelajaran sehingga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa”. Vygotsky mengungkapkan pemahaman konseptual juga dapat ditafsirkan dalam teori pembelajaran konstruktivis sosio kultural Menurut Vygotsky, “belajar membangun berbagai proses internal yang mampu beroperasi hanya saat anak berinteraksi dengan orang di lingkungannya dan dengan cara kerjasama dengan rekan-rekannya.” Menurut Cagatay (2013: 30-37) pandangan konstruktivis.

Secara garis besar, implementasi TGT dalam pembelajaran merupakan pengembangan dari kegiatan Student Team Achievement Divisions (STAD) yang ditambah dengan permainan. Dalam hal ini, untuk menambah skor perolehan tim atau kelompok, dapat diberikan lagi oleh guru melalui permainan. Dengan demikian guru harus mempersiapkan satu permainan untuk dimainkan siswa setelah memberikan kuis (Slavin, 2005:24). Ciri khas dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya turnamen. Dengan adanya turnamen diharapkan dapat menanamkan sportivitas siswa dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berusaha lebih baik lagi bagi dirinya maupun untuk orang lain. Melalui turnamen diharapkan juga dapat membantu siswa menjadi lebih berani dalam berkompetisi. Sehingga siswa selalu berusaha untuk berada dalam posisi unggul karena mempunyai daya saing tinggi. Dengan demikian, tujuan penerapan model pembelajaran Team Game Tournament adalah peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan juga adanya peningkatan hasil belajar Sosial budaya Vygotsky telah didefinisikan oleh Tharpdan Gallimore sebagai 'reinvention terbimbing' di mana rekan atau guru yang lebih mampu dianggap sebagai pemandu dalam pembelajaran seseorang. Kegiatan pembelajaran seperti ini tercermin dalam model cooperative learning dimana siswa bekerja dalam kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain dalam menyelesaikan masalah. Ozsoy (2004: 49-54) mengungkapkan dalam pembelajaran kooperatif terdapat beragam metode diantaranya Learning Together, Teams-games-tournament, Group Investigation, Constructive Controversy, dan Jigsaw”. Tulisan ini akan menganalisis secara khusus hanya pada satu metode yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) apakah memiliki pengaruh dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa atau tidak.

SIMPULAN DAN SARAN

Pemahaman konsep siswa terhadap suatmateri pelajaran merupakan fondasi baginya untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapi, dengan pemahaman konsep yang baik siswa mampu untuk menaiki tingkatan kognitif yang lebih kompleks. Melalui model pembelajaran kooperatif pemahaman konsep ini dapat dibangun, hal tersebut berdasar pada teori Vygotsky yang mengungkapkan pemahaman konseptual juga dapat ditafsirkan dalam teori pembelajaran konstruktivis, dan hal ini tercermin melalui kegiatan pembelajaran dengan model kooperatif. Metode *Teams GamesTournament* (TGT) merupakan salah satu bentukdari pembelajaran kooperatif yang memberikan konstribusi efektif dalam keberhasilan pembelajaran. Metode ini melibatkan siswa untuk terlibat aktif dalam membentuk pengetahuannya dan pengetahuan rekannya yang memiliki kemampuan lebih rendah , sehingga tidak hanya menjadi pendengar yang pasif seperti ketika dilakukan dengan pembelajaran tradisional. TGT memiliki unsur permainan didalamnya dan melibatkan seluruh peserta didik. Hal tersebut mendorong siswa untuk terlibat penuh dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, L.W., & Krathwol, D.R. (2010). *Kerangka Landasan untuk pembelajaran, Pengajaran, dan Assesmen*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.

https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=artikel+pemahaman+konsep&btnG=

https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=artikel+pembelajaran+koop eratif&oq=artikel+pembelajaran+kooper

https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=artikel+pembelajaran+TGT&btnG=

Sagala, S. (2010). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Taniredja, T . (2013). *Model-model pembelajaran inovatif dan efektif*, Bandung: Alfabeta