

Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Suwarno

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3, Semarang
suwarno3005@gmail.com

Article History:
Received
30 September 2019

Reviewed
27 November 2019

Revised
6 Desember 2019

Accepted
10 Desember 2019

Published
30 Desember 2019

Abstract. This study aims to determine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model to improve student learning outcomes. This research is important because the lecture learning model makes learning meaningless so it impacts on low learning outcomes. This research uses quasi experiment using control class and experimental class. Respondents in this study were students of class X SMK 8 Semarang Academic Year 2017/2018. Sample selection using random sampling, class X1 is used as a control class and X2 is an experimental class. The experimental class was given an intervention by learning Teams Games Tournaments (TGT), while the control class used lecture learning. The effectiveness of the model was measured by the student test analysis method. then analyzed by completeness test and average difference test. The findings of this study are the learning outcomes of experimental class students achieving better learning outcomes than classes using the lecture method.

Keywords: *Learning Model, Teams Games Tournaments (TGT). Students*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini penting karena model pembelajaran ceramah membuat pembelajaran menjadi tidak bermakna sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah. Penelitian ini menggunakan quasi eksperimen dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK 8 Semarang Tahun Ajaran 2017/2018. Pemilihan sample dengan menggunakan random sampling, digunakan kelas X1 sebagai kelas kontrol dan X2 sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen di berikan intervensi dengan pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT), sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran ceramah. Keefektikan model diukur dengan metode analisis tes siswa. kemudian dianalisis dengan uji ketuntasan dan uji perbedaan rata-rata. Temuan penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas eksperimen mencapai hasil belajar lebih baik dari pada kelas dengan menggunakan metode ceramah.

Kata Kunci : *Model Pembelajaran, Teams Games Tournaments (TGT), Siswa*

Pendahuluan

Fenomena dunia pendidikan sekarang ini, guru menerapkan metode pembelajaran yang terpusat guru yaitu pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah, akibatnya pembelajaran kurang optimal dan siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan metode yang monoton ini dirasa membuat siswa akan merasa bosan dan kurang

tertarik terhadap pembelajaran yang dilakukan. Sebagai dampaknya siswa menjadi kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran tersebut yang dampaknya akan membuat hasil belajar siswa rendah Bofota (2017).

Alternatif model pembelajaran yang ditawarkan untuk mengefektifkan proses pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas guru adalah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Peneliti menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) karena merupakan model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran ini merupakan 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. *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat mengefektifkan kualitas pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa, siswa lebih aktif, kreatif dan terampil sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, menciptakan peran tutor sebaya, dan guru menjadi lebih kreatif dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Model pembelajaran diartikan sebagai upaya membuat individu belajar, yang dirumuskan sebagai pengaturan peristiwa yang ada di luar diri seseorang peserta didik, dan dirancang serta dimanfaatkan untuk memudahkan proses belajar. Pembelajaran yang mendidik adalah pembelajaran yang menekankan proses membelajarkan peserta didik bagaimana belajar (*learning how to learn*). Pembelajaran yang mendidik, memiliki karakteristik antara lain: menekankan proses membelajarkan bagaimana belajar (*learning how to learn*), mengutamakan strategi yang mendorong dan melancarkan proses belajar peserta didik, diarahkan untuk membantu peserta didik agar berkecakapan mencari jawab atas suatu persoalan atau kecakapan. Bukan menyampaikan informasi langsung kepada peserta didik Cahuc dkk (2014)

Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa. Kegiatan pengupayaan ini akan mengakibatkan siswa dapat mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Upaya-upaya yang dilakukan dapat berupa analisis tujuan dan karakteristik studi dan siswa, analisis sumber belajar, menetapkan strategi pengorganisasian, isi pembelajaran, menetapkan strategi penyampaian pembelajaran, menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran, dan menetapkan prosedur pengukuran hasil pembelajaran. Oleh karena itu, setiap pengajar harus memiliki keterampilan dalam memilih strategi pembelajaran untuk setiap jenis kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam setiap jenis kegiatan pembelajaran, diharapkan pencapaian tujuan belajar dapat terpenuhi. Catts (2015) juga menyatakan bahwa peran pengajar lebih erat kaitannya dengan keberhasilan pembelajar, terutama berkenaan dengan kemampuan pengajar dalam menetapkan strategi pembelajaran Catts (2015).

Hasil belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar Flint (2017).

Oleh karena itu hasil belajar yang dimaksud disini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Flint (2017) membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Goddard (2016) menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran. Belajar adalah suatu perubahan perilaku, akibat interaksi dengan lingkungannya". Perubahan perilaku dalam proses belajar terjadi akibat dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi biasanya berlangsung secara sengaja. Dengan demikian belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya apabila terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar tidak dikatakan berhasil. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik).

Pembelajaran kooperatif model TGT 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. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar Eddy (2017).

Usman (2016) Ada 5 komponen utama dalam komponen utama dalam TGT yaitu:
Penyajian kelas : Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin

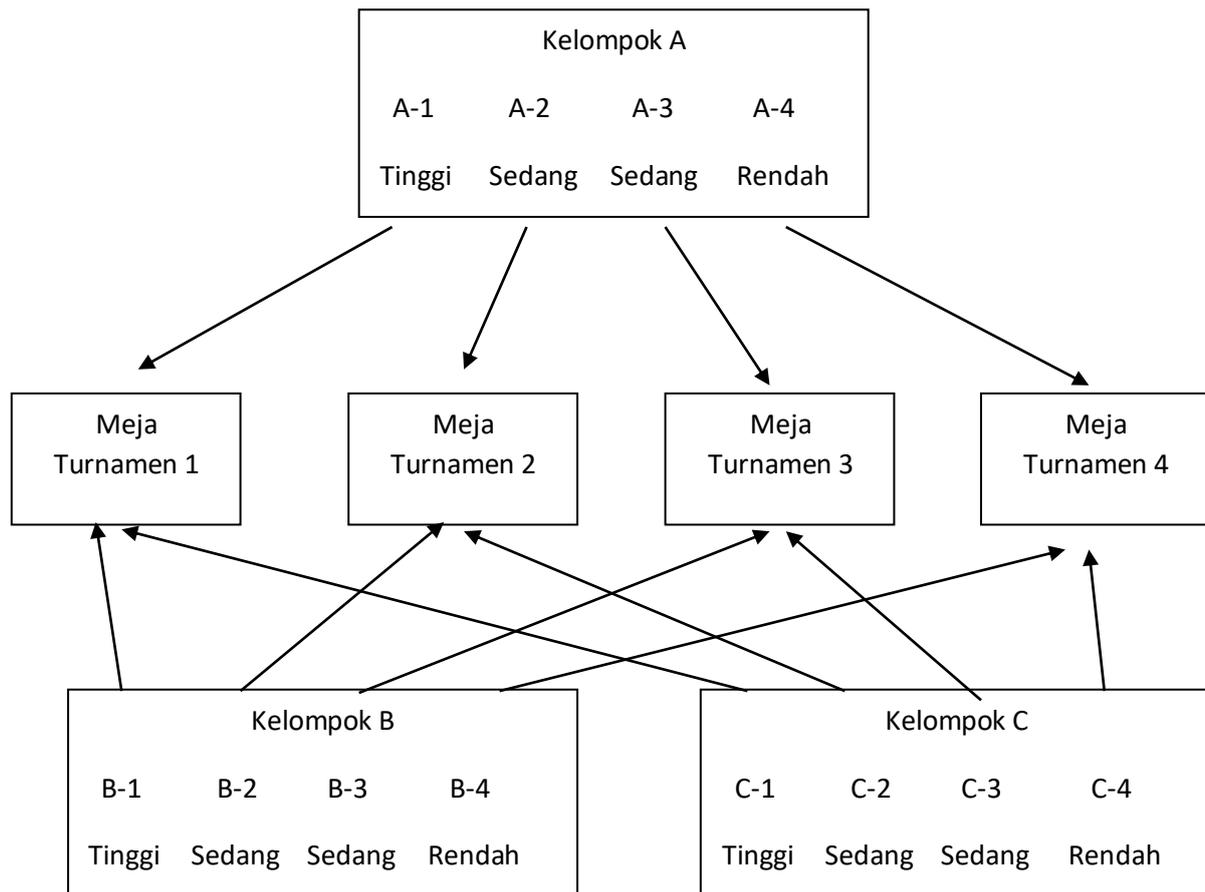
guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok. **Kelompok (team)** : kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game Hargreaves (2015).

Game : Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan. **Turnamen** : Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya. **Team recognize (penghargaan kelompok)**: Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan "Super Team" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "Great Team" apabila rata-rata mencapai 40-45 dan "Good Team" apabila rata-ratanya 30-40. Berdasarkan apa yang telah diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran TGT memiliki cirri-ciri sebagai berikut:

Siswa bekerja dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang 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 sangat menyenangkan Kurnia (2018).

Games Tournament, dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing – masing ditempatkan dalam meja – meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogeny Purwanto (2015):

Bagan 1. penempatan siswa turnamen



Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu – 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. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar Siddiq (2018).

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali – kali

dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal Lash Dkk (2017)

Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya

Penghargaan Kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing – masing anggota kelompok dibagi dengan dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata – rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing – masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh oleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
Top Scorer	40
High Middle Scorer	30
Low Middle Scorer	20
Low Scorer	10

Tabel 2. Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

Pemain	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
Top scorer	60
Middle scorer	40
Low scorer	20

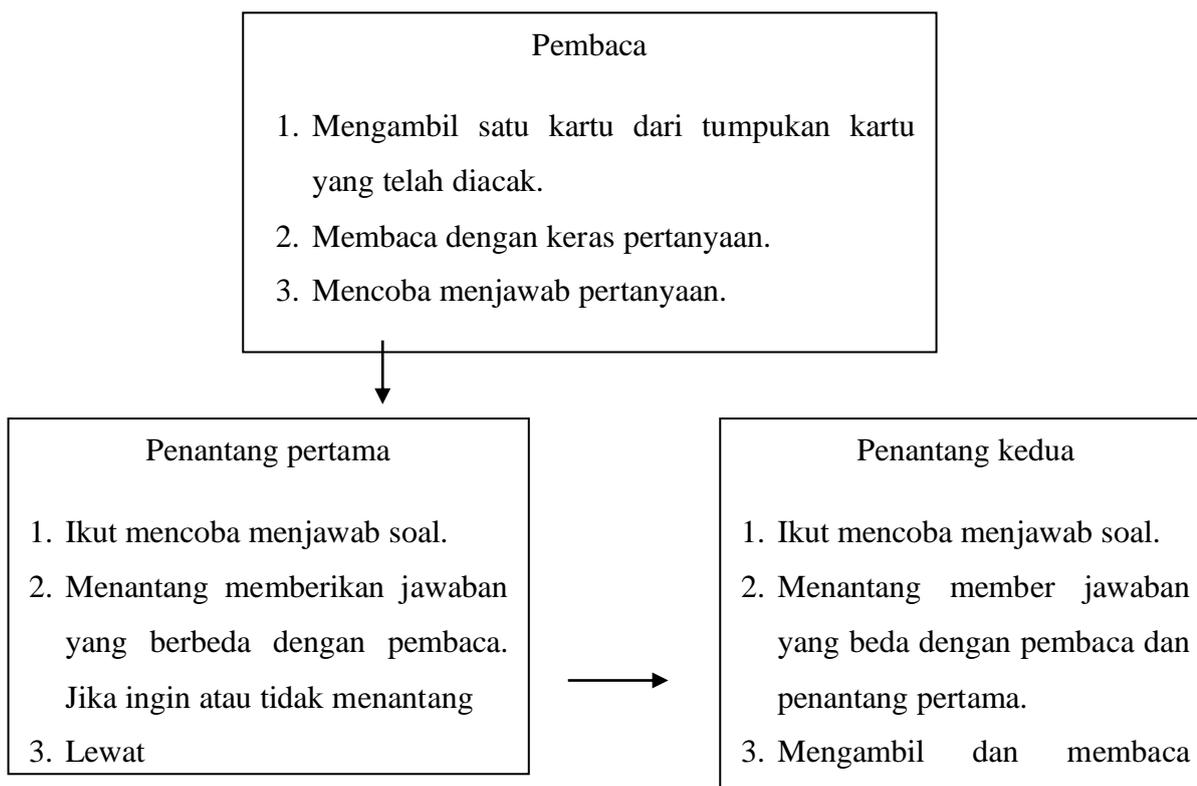
(Sumber : Slavin, 2008)

Setiap pengajar harus memiliki keterampilan dalam memilih strategi pembelajaran untuk setiap jenis kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu upaya untuk menghadapi problematika dalam pembelajaran.

Karena model pembelajaran kooperatif adalah salah satu pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Diantara berbagai model pembelajaran kooperatif adalah Teams Games Tournamen (TGT) merupakan salah satu model yang dipercaya dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling bertukar informasi, tidak hanya informasi dari guru. Pembagian kelompok pada model pembelajaran ini didasarkan pada keheterogenan siswa, baik suku, prestasi, jenis kelamin atau lainnya. Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dipercaya dapat memberikan solusi terhadap problematika pembelajaran yang ada di tingkat sekolah dasar karena model TGT ini dapat memperhatikan keheterogenan siswa, dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika dianggap cukup penting, maka penulis terdorong untuk meneliti tentang upaya model pembelajaran TGT dalam mengefektifkan kualitas pembelajaran Trianti (2017).

Langkah-langkah pembelajaran dengan model Teams Games Tournaments (TGT) dalam pembelajaran : 1.Pemberian materi pelajaran, kegiatan pokok dalam langkah ini adalah mempresentasikan pelajaran di depan kelas dengan memberikan diskusi materi pelajaran tentang kerangka tubuh dan fungsinya. Presentasi pelajaran dibuka dengan memanfaatkan model belajar yang cocok dengan materi yang akan dipelajari berupa gambar dan torso. Belajar kelompok Dalam langkah ini diperlukan beberapa macam perangkat pembelajaran, yaitu materi pelajaran dan lembar kerja siswa (LKS). Selama belajar kelompok siswa berada dalam tim, tugas anggota tim yaitu menguasai materi yang diberikan guru dan membantu teman satu tim untuk menguasai materi tersebut. Di samping itu, guru memberikan aturan dasar yang berkaitan dengan bagian kerjasama dalam tim. 2.Turnamen akademik, dalam langkah ini diperlukan perangkat pembelajaran yaitu lembar pertanyaan bernomor, lembar kunci jawaban bernomor, satu set kartu bernomor, lembar pencatat skor. Kompetisi pada meja turnamen dari 3 atau 4 anggota tim yang berkemampuan seimbang. Nomor meja turnamen diganti dengan nama atau huruf agar siswa tidak tahu mana meja yang tinggi dan yang rendah Schlesselman (2015).

Bagan dari permainan dengan tiga orang dalam satu meja turnamen adalah sebagai berikut



Jika siswa telah menjawab, menantang atau lewat penantang sebelah kanan pembaca, mencocokkan jawaban pada kunci yang sesuai dan membaca dengan keras. Pemain yang menjawab benar dapat menyimpan kartu tersebut. Jika salah maka mendapat hukuman untuk menembalikan kartu yang dimenangkan pada paknya. Jika tidak ada yang menjawab benar, kartu dibiarkan saja.

1. Pemindahan

Untuk babak berikutnya semua pindah ke posisi kiri. Permainan berlangsung terus hingga waktu habis atau kartunya habis. Ketika permainan berakhir pemain mencatat jumlah kartu yang dimenangkan pada lembar pencatan skor.

2. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
30 sampai 39	Tim Kurang baik
40 sampai 44	Tim Baik

45 sampai 49	Tik Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

Metode

Penelitian dilaksanakan di SMK 8 Semarang. Penelitian ini dilaksanakan selama lima bulan dari bulan Agustus sampai Desember 2018. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen kuantitatif Sugiyono (2005). Desain penelitian yang digunakan adalah desain Pola kelompok paralel yang ekivalen/seharga. Pada eksperimen jenis ini sekaligus dipakai dua kelompok kembar yang ekivalen (mempunyai nilai, kadar dan kemampuan yang sama). Pada kelompok yang satu dikenakan variabel-eksperimental, sedang pada kelompok lainnya tidak dikenakannya. Pada akhir eksperimen diadakan komparasi antara dua kelompok tersebut.

Populasi penelitian adalah semua siswa kelas SMK 8 Semarang yang terbagi menjadi 2 kelas, dengan jumlah siswa tiap kelas ada 30 anak, jadi semuanya ada $35 \times 35 = 70$ anak. Sampel adalah sebagian dari anggota populasi yang diteliti. Sampel berasal dari populasi yang betul-betul homogen agar sample representatif atau dapat mewakili populasi. Jadi sebelum pemilihan sampel dilakukan, dilakukan uji homogenitas dan uji kesamaan rata-rata terhadap populasi. Pengujian homogenitas menggunakan uji Bartlett. Sedangkan uji kesamaan rata-rata dilakukan dengan menggunakan analisis variansi satu arah. Sampel pada penelitian ini ada dua kelompok yaitu kelompok control dan kelompok eksperimen. Pada penelitian ini, populasi terbagi dalam 2 kelas. Kemudian 2 kelas tersebut diambil 2 kelas secara acak dengan jumlah siswa sebanyak 70 siswa. Penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah simple random sampling. Ialah dengan cara pengambilan sampel secara acak dengan kelompok sebagai sasarannya. Observasi atau disebut juga pengamatan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh indera. Metode observasi dalam penelitian ini berisi catatan yang menggambarkan bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT). Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi belajar. Tes diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa. Tes ini dilaksanakan pada pembelajaran siklus I dan siklus II. Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan lapangan, transkrip, buku surat notulen rapat, surat kabar, majalah, prasasti, agenda dan sebagainya. Metode dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi.

Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa daftar kelompok siswa dan daftar nilai siswa. Untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan kelompok siswa dan menggambarkan suasana kelas ketika aktivitas belajar berlangsung digunakan dokumen berupa foto.

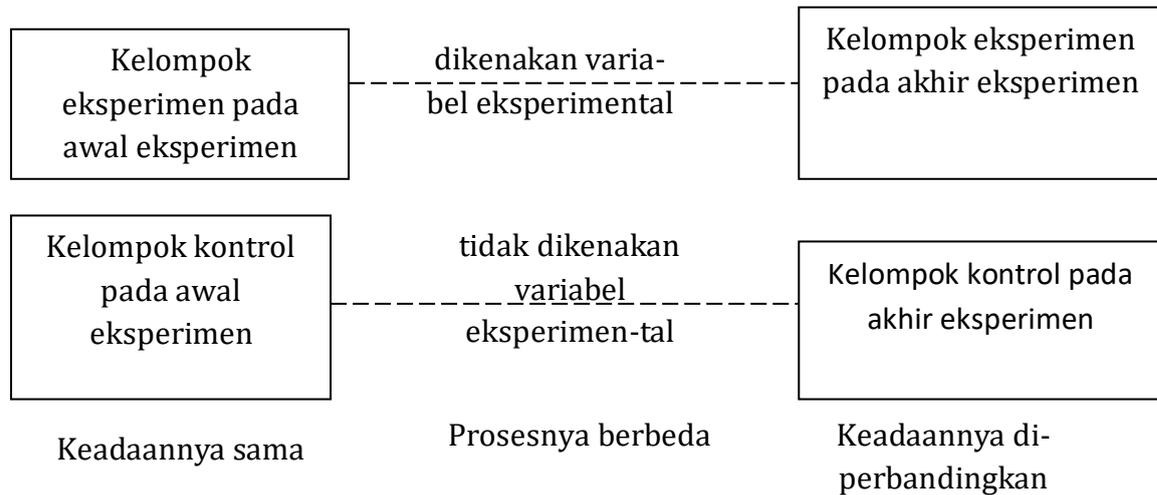
Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik anava dua jalur dengan variable bebas berupa mosel pembelajaran TGT dan model pembelajaran konvendional. Dasar pemikiran teknik anava adalah variansitotal semua subjek dalam suatu eksperimen dapatdianalisis menjadi dua sumber yaitu varians antar kelompok dan varians dalam kelompok. Anava dua jalur dapat digunakan untuk menguji perbedaan dua mean ataulebih. Penelitian ini menguji perbedaan antara dua kelompok dengan perlakuan dua jenis model pembelajaran. Melalui teknik anava dua jalur dalam penelitian ini, diharapkan dapat menemukan perbedaan dalam pelajaran yang diberikan dengan model pembelajaran TGT dan model pembelajaran konvensional.

Tabel 4. Ringkasan Anava Dua Jalur

SV	JK	Db	RK	F
Antar A	JKA	a-1	JKA / dbA	RKant/RKdal
Antar B	JKB	b-1	JKB / dbB	RKB / RKdal
Interaksi AB	JKAB	dbA X dbB	JKAB / dbAB	RKAB / RKdal
Dalam	JKD	N-ab	JKdal / dbdal	
Total	JKTOT	N-1		

Hasil

Berdasarkan hasil analisis data materi tes tentang kemampuan bahwa terdapat hubungan layanan Team Games Tournament (TGT) dengan kemampuan hal tersebut dapat dijelaskan berdasarkan hasil analisis untuk $N = 25$ diperoleh r_{tabel} sebesar 0,320 dikarenakan r_{hitung} atau 0,712 > r_{tabel} maka ada korelasi (hubungan) yang signifikan antara variabel X dan Y. Berdasarkan perhitungan tersebut maka hipotesis yang berbunyi hubungan layanan Team Games Tournament (TGT) dengan kemampuan siswa kelas SMA Negeri 8 Semarang diterima kebenarannya pada taraf signifikan 5 %. Perubahan tersebut dapat terjadi karena dalam pemberian Team Games Tournament (TGT) merupakan sekumpulan individu yang saling berinteraksi dengan tujuan tertentu. Pernyataan tersebut dipertegas oleh Lash dkk (2017) yaitu klasikal TGT merupakan kesatuan dua atau lebih individu yang saling mengadakan interaksi yang memungkinkan mengadakan interstimulasi dan respon untuk mencapai tujuan bersama. Team Games Tournament (TGT) adalah bimbingan yang dilaksanakan secara kelompok dalam satu kelas:



Diskusi

Model pembelajaran secara umum adalah alat bantu *proses belajar mengajar*. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan. Sedangkan menurut Bofota (2017) *model pembelajaran* adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video yang sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Posisi model pembelajaran. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka model pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa model, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Model pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajara. Penelitian ini menemukan bahwa *model pembelajaran* adalah sarana penting yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. dalam dunia pendidikan, penggunaan *model pembelajaran* seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman, yang membutuhkan model seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan "audio-visual".

Model TGT, secara aktif berupaya menjadi solusi dalam melakukan kegiatan belajar efektif, seperti mencontohkan penggunaan strategi belajar atau cara mengungkapkan pemikiran secara verbal (think aloud) yang dapat membantu proses konstruksi pengetahuan; (3) pelatih (coach), memberikan petunjuk, umpan balik, dan pengarahan

terhadap upaya belajar pebelajar. Pembelajar tetap mencoba memecahkan masalahnya sebelum memperoleh masukan pengajar. 3. Peranan TGT di sekolah selama ini dinilai sebagai solusi belum optimal kegiatan pembelajaran yakni (1) pembelajar kurang mampu menyelenggarakan proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan perkembangan di bidang teknologi pembelajaran, (2) pembelajar keliru dalam memandang proses pembelajaran, dan (3) pembelajar menggunakan konsep-konsep pembelajaran yang tidak relevan dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Selain itu belum optimal dalam memecahkan masalah dan keterampilan berkolaborasi. telah terjadi kesenjangan antara kinerja kebutuhan jasa alumni —yang umumnya adalah dunia kerja di banyak aspek bidang pekerjaan—dengan kinerja lulusan di Indonesia seperti ditunjukkan dalam tabel berikut. Ada kemungkinan guru menyusun schedul pertemuannya bersama-sama pembelajar di kelas ketika tidak ada pembelajaran, sedangkan guru lain mungkin lebih senang memilih menyusunnya di perpustakaan, di rumah salah seorang anggota guru, di asrama, atau di tempat lain yang lebih cocok. Dengan adanya model TGT ini akan sangat memudahkan guru untuk mencatat informasi penting serta penggunaan model TGT sebagai model pembelajaran yang efektif dan efisien.

Simpulan

Berdasarkan perhitungan tersebut maka hipotesis yang berbunyi hubungan layanan Team Games Tournament (TGT) dengan kemampuan siswa kelas SMA Negeri 8 Semarang diterima kebenarannya pada taraf signifikan 5 %. Perubahan tersebut dapat terjadi karena dalam pemberian Team Games Tournament (TGT) merupakan sekumpulan individu yang saling berinteraksi dengan tujuan tertentu. Pernyataan tersebut dipertegas oleh Lash Dkk (2017), yaitu klasikal merupakan kesatuan dua atau lebih individu yang saling mengadakan interaksi yang memungkinkan mengadakan interstimulasi dan respon untuk mencapai tujuan bersama. Team Games Tournament (TGT) adalah bimbingan yang dilaksanakan secara kelompok dalam satu kelas

Saran

Pembelajaran kooperatif model TGT 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 maka disarankan agar guru dapat menggunakan model tersebut.

Daftar Pustaka

- Bofota, Y. B., & Bofota, Y. B. (2017). *The impact of social capital on children educational outcomes : the case of Tanzania The impact of social capital on children educational outcomes : The case of Tanzania.*
- Cahuc, P., Shleifer, A., & Algan, Y. (2014). *Teaching Practices and Social Capital.* (6052).
- Catts, R., & Ozga, J. (2015). *What is Social Capital and how might it be used in Scotland ' s Schools ?* (36).
- Flint, N. (2017). *Full report Schools , communities and social capital : building blocks in the ' Big Society ' Contents.*
- Goddard, R. D. (2016). *Relational Networks , Social Trust , and Norms : A Social Capital Perspective on Students ' Chances of Academic Success.* 25(1), 59–74.
- Eddy Prasongko, 2017. *Team Game Tournament.* Bandung. Jawa Barat
- Endang Poerwanti, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD.* Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Hargreaves, A. (2015). *School Social Capital and School Effectiveness.* 37, 119–136.
- Kurnia, Inggridwati. dkk. 2018. *Perkembangan belajar peserta didik.* Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Purwanto. M Ngalim. 2015. *Psikologi Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Siddiq, M. Djauhar. 2018. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD.* Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono, 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Rn D,* Bandung Aftabeta
- Lash, D., & Belfiore, G. (2017). *5 Essentials in Building Social Capital Report 4 of the MyWays Student Success Series.* (October).
- Mikiewicz, P., Jonasson, J. T., Gudmundsson, G., Blondal, K. S., & Korczewska, D. M. (2011). *Comparative research between Poland and Iceland.*
- Schlesselman, L., Borrego, M., Bloom, T. J., Mehta, B., Drobitch, R. K., & Smith, T. (2015). *An Assessment Of Service-Learning In 34 US Schools Of Pharmacy Follow Up On The 2001 Professional Affairs Committee Report. American Journal of Pharmaceutical Education, 79(8).* <https://doi.org/10.5688/ajpe798116>