



The Application of the Teams Games Tournament (TGT) Method to Improve Students' Learning Interest in Indonesian Language Subject on Expository Text Material

Amalia Rohmatin Nazili¹, Aditya Nata Widigda², Taswirul Afkar³

naziliamalia11@gmail.com

^{1,2,3} Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Majapahit, Mojokerto, Indonesia

ABSTRACT

Education plays a crucial role in shaping an intelligent and competitive nation, as through education, students can acquire the knowledge and skills necessary to face future challenges. One of the key factors supporting the success of education is the use of appropriate and engaging teaching methods, which can enhance students' learning interest and facilitate a deeper understanding of the subject matter. In this context, this research was conducted to increase the learning interest of eighth-grade students at MTS Bahrul Ulum by applying the Teams Games Tournament (TGT) method in Indonesian language learning, specifically in the Expository Text material. The TGT method was chosen because it creates an enjoyable and challenging learning environment, which in turn can encourage students to become more active in the learning process. This study was carried out in two cycles, with data collected through observation, interviews, and tests to evaluate the development of students' interest and understanding of the material being taught. Therefore, it is expected that the application of this method can improve the quality of teaching and students' learning outcomes optimally.

Keywords: Learning Interest, Teams Games Tournament (TGT)

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki dampak yang signifikan terhadap pembangunan nasional. Untuk menjamin mutu pendidikan, semua pemangku kepentingan harus bekerja sama, termasuk pemerintah, penyelenggara pendidikan, dan masyarakat. Menurut Hamalik (2014), pendidikan adalah sebuah proses yang bertujuan untuk memengaruhi siswa agar dapat beradaptasi semaksimal mungkin dengan keadaannya. Pendidikan akan menghasilkan perubahan pada diri peserta didik, sehingga dapat memainkan peran penting dalam kehidupan nyata. Pendidikan merupakan suatu tindakan yang memfasilitasi pembelajaran dan pertumbuhan melalui interaksi yang menyenangkan yang dapat meningkatkan proses pembelajaran dan perkembangan peserta didik.

Menurut Astawa (2017), permasalahan pendidikan dapat diatasi apabila peserta didik, guru, pengurus, wali murid, instansi terkait, dan pemerintah daerah bekerja sama sebagai pemangku kepentingan. Oleh karena itu, semua pihak harus melaksanakan kewajibannya di bidang pendidikan semaksimal mungkin. Guru merupakan kelompok penting yang tidak dapat diabaikan dalam upaya pencapaian tujuan nasional. Menurut Widana dkk. (2019), guru harus terus meningkatkan keterampilan profesionalnya agar mampu beradaptasi dengan perubahan dan harapan dalam profesinya. Salah satunya adalah dengan menerapkan pembelajaran. Tanpa kemampuan menerapkan pembelajaran yang tepat, guru tidak akan mampu berinovasi dan berkembang dalam melaksanakan tugas dan fungsinya. (Raharjo 2020).

Menurut DePorter dan Hemackhi (2002:51), mengembangkan minat merupakan teknik yang sangat efektif untuk mendorong diri sendiri dalam mencapai tujuan. Slameto (2003:57) mendefinisikan minat sebagai kecenderungan atau ketertarikan terhadap sesuatu atau aktivitas yang tidak disadari. Kecenderungan yang terus-menerus untuk fokus dan mengingat aktivitas tertentu disebut minat. Orang yang terlibat dalam aktivitas tertentu memperhatikan aktivitas tersebut secara terus-menerus dan menikmatinya.

Dalam proses pembelajaran, pendidik harus menemukan strategi yang matang dan efektif untuk membuat kegiatan belajar yang menyenangkan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan yang baik dan maksimal. Selain menggunakan model dan pendekatan yang efektif, peserta didik harus berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Teams Games Tournament (TGT) juga merupakan pendekatan pembelajaran yang telah diteliti dan terbukti bermanfaat dalam meningkatkan perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Hasil observasi di salah satu SMP di Kabupaten Bekasi, terdapat permasalahan pada proses pembelajaran, yaitu sebagian besar siswa tidak bisa dalam memecahkan masalah, kurang antusias, kurang tertarik, dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Model yang digunakan guru kurang sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga pembelajaran inovatif belum maksimal. Paradigma pembelajaran ini menyebabkan siswa kurang tertarik pada materi yang disampaikan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penyebab rendahnya minat belajar siswa adalah teknik pembelajaran guru yang monoton, kurangnya alat peraga guru, dan keharusan bagi siswa untuk mendengarkan dan mencatat penjelasan guru. Hal inilah yang menyebabkan siswa tidak bersemangat dalam belajar. Ketika pembelajaran tidak menarik, siswa akan terlihat pasif untuk mengikuti pembelajaran (Sholehah, Handayani, & Prasetyo, 2018).

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi yang baik bagi perkembangan pendidikan. Model Teams Games Tournament (TGT) diharapkan bisa meningkatkan partisipasi aktif, perhatian, dan kemampuan siswa dalam bekerja secara efektif selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini dapat membantu merancang strategi pembelajaran dalam lanskap pendidikan yang terus berkembang. Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang cara mengelola Teams Games Tournament (TGT) sehingga dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan perhatian siswa pada jenjang pendidikan menengah.

Slameto (2013) mendefinisikan minat sebagai kecenderungan yang tidak berubah-ubah untuk memperhatikan dan mengingat kembali berbagai pengalaman masa lalu. Siswa akan mengamati kegiatan yang menarik minat mereka secara terus-menerus dengan rasa senang. Ketika seseorang tertarik pada sesuatu, mereka akan menunjukkan minat yang tinggi dengan memberikan perhatian terus-menerus, yang akan diikuti oleh perasaan senang, sehingga menghasilkan kepuasan. Ketika seseorang lebih memperhatikan sesuatu yang mereka sukai, mereka cenderung lebih tertarik untuk mempelajarinya.

Minat belajar adalah sebuah faktor yang bisa membantu proses belajar mengajar di kelas (Andhika, 2021). Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu mata pelajaran akan cenderung senang mempelajari mata pelajaran tersebut. Timbulnya minat dan rasa senang tersebut akan membantu siswa dalam menyerap materi yang telah dipelajarinya. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki pendekatan atau metode pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar di kelas. Sebab, jika siswa tidak tertarik dengan apa yang diajarkan guru, maka siswa akan merasa bosan dan pembelajaran tidak akan optimal.

Keberhasilan pembelajaran di lembaga pendidikan bukan hanya ditentukan oleh siswa, tetapi juga oleh seberapa banyak guru memberikan jawaban terhadap gaya atau metode pembelajaran yang memungkinkan siswa menikmati pelajaran dan menciptakan rasa

gembira. Guru yang bisa membuat suasana belajar yang inspiratif dan mendukung mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan mengeksplorasi materi pelajaran secara lebih mendalam. Guru memegang peranan penting dalam menanamkan sikap yang baik terhadap pembelajaran pada siswa. Lebih jauh, guru harus beradaptasi dengan gaya belajar siswa yang beragam agar mereka dapat mencapai potensi penuh mereka.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menyediakan metode sistematis untuk menyusun acara pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. (Suprijono, 2009, 46).

Slavin (1980) mengembangkan strategi pembelajaran kooperatif berdasarkan teknik Teams Games Tournament (TGT), yang telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, interaksi sosial, dan hasil belajar. Model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) merupakan model pembelajaran yang paling sederhana untuk diterapkan, karena melibatkan semua tindakan siswa tanpa memandang status, menugaskan siswa sebagai tutor sebaya, dan mencakup komponen game dan penguatan. Aktivitas siswa berdasarkan model TGT membantu anak-anak belajar dengan nyaman sambil meningkatkan tanggung jawab, kolaborasi, persaingan yang sehat, dan partisipasi dalam pembelajaran. (Hamdani 2011, 92)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan strategi penelitian tindakan kelas. Peneliti dan guru bekerja sama untuk meningkatkan proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dalam siklus persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus akan menggunakan metode TGT untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII MTS Bahrul Ulum. Penelitian ini akan diselesaikan dalam dua siklus, dengan setiap siklus mencakup satu pertemuan untuk memungkinkan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan atas tindakan yang dilakukan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan penilaian hasil pembelajaran.

Data akan dikaji secara kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Indonesia. Penelitian ini melibatkan 32 siswa kelas VIII MTS Bahrul Ulum. Dalam penelitian ini, strategi pengumpulan data meliputi penilaian tertulis yang diberikan kepada siswa untuk mengevaluasi hasil belajar mereka. Keberhasilan penelitian ini diukur dari meningkatnya partisipasi siswa, pemahaman materi, dan penyelesaian pembelajaran.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, di mana peneliti menawarkan penjelasan naratif tentang hasil berdasarkan penemuan langsung dari kejadian yang ditemui selama pengumpulan data. Pendekatan pengumpulan data juga mencakup observasi, pengamatan, dan pencatatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru dapat menggunakan model pembelajaran untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan dalam bentuk fakta dan konsep, seperti keterampilan, metode berpikir, dan mengungkapkan pikiran mereka. Model pembelajaran digunakan sebagai titik acuan oleh perancang pembelajaran dan guru saat mengembangkan kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran adalah desain yang digunakan untuk merencanakan dan mengarahkan pembelajaran siswa di kelas.

Pandangan lain tentang model pembelajaran adalah bahwa model pembelajaran terkait dengan taktik yang akan diterapkan, seperti tujuan pembelajaran, tahapan, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran merupakan pola yang menguraikan cara-cara sistematis untuk mengatur proses pembelajaran guna memenuhi tujuan pembelajaran.

Pengertian Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

TGT merupakan paradigma pembelajaran kooperatif sederhana yang memuat semua

perilaku siswa, tanpa memandang status, menggunakan siswa sebagai tutor sebaya, dan memasukkan unsur permainan dan penghargaan. Shoimin (2004: 203)

Sementara itu, Rusman (2014: 2224) menafsirkan TGT sebagai jenis pembelajaran kooperatif di mana siswa diorganisasikan ke dalam kelompok belajar dengan jumlah kelompok 5 hingga 6 orang dengan bakat, jenis kelamin, bangsa, atau suku yang beragam.

Berdasarkan beberapa sudut pandang, bisa diambil kesimpulan bahwa Teams Games Tournament (TGT) merupakan paradigma pembelajaran kooperatif yang memasukkan pertandingan akademik dengan siswa yang beragam kemampuan, jenis kelamin, bangsa, dan rasnya.

Karakteristik Model Pembelajaran TGT

Karakteristik atau ciri-ciri Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menurut Shoimin (2014: 203), terbagi menjadi lima komponen utama:

Presentasi Kelas.

Guru memulai proses pembelajaran dengan menyampaikan materi selama presentasi kelas. Biasanya, hal ini dilakukan dengan instruksi lisan maupun tertulis. Siswa harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan saksama, karena bisa membantu mereka tampil lebih baik selama kelompok dan permainan, karena skor permainan memengaruhi skor kelompok.

Tim

Kelompok biasanya terdiri dari empat hingga lima anak muda dengan prestasi akademik dan jenis kelamin yang beragam. Tugas kelompok adalah menguji konten lebih lanjut dengan rekan satu tim mereka, dan lebih khusus lagi, mempersiapkan anggota kelompok untuk melaksanakan permainan dengan sukses dan optimal.

Games

Games berupa pertanyaan-pertanyaan yang dibuat untuk menguji pembelajaran di kelas dan pengetahuan belajar kelompok siswa. Sebagian besar games berupa pertanyaan-pertanyaan bernomor yang mudah dipahami. Peserta didik mengambil kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan tentang subjek yang diberikan. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan akan diberi skor. Siswa akan menggunakan skor ini untuk menentukan hasil permainan pada minggu berikutnya.

Turnamen.

Turnamen diadakan di akhir setiap minggu, setelah instruktur menyampaikan presentasi kelas dan siswa telah menyelesaikan lembar kerja. Selama turnamen pertama, guru membagi siswa ke dalam tiga meja turnamen tergantung pada prestasi akademik.

Beri penghargaan kepada tim

Guru mengumumkan kelompok pemenang, dan setiap tim menerima hadiah jika skor rata-rata mereka sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Langkah Langkah Penerapan Model Team Game Tournament (TGT)

Paradigma pembelajaran TGT diajarkan dalam langkah-langkah berikut: (1). Persiapan. (2). Melakukan presentasi kelas. (3). Terdapat empat percakapan kelompok. (4). Pertandingan (5) Pencatatan dan penghitungan hasil kelompok, dan (6). Penutupan. Sebelum pertandingan, seorang guru harus menyampaikan kepada murid-muridnya apa yang harus mereka capai agar mereka dapat memahami dengan baik informasi yang akan digunakan dalam permainan dan pembelajaran mereka. Selama fase persiapan, tiga faktor utama harus dipertimbangkan: (1) penjelasan guru, (2) membagi kelompok, dan (3) mengharuskan peserta didik untuk berpartisipasi dalam turnamen. Melaksanakan presentasi kelas adalah kegiatan belajar di mana siswa mengembangkan pemikiran mereka dengan menyajikan hasil percakapan mereka di depan seluruh kelas. Presentasi kelas memiliki pengantar dan inti, yang dapat mencakup konten presentasi dan pelatihan terarah dari seluruh sesi, sedangkan aktivitas

dan ujian tim mencakup latihan bebas. Permainan atau turnamen, serta acara yang berlangsung, sudah diarahkan pada siswa, khususnya aktivitas turnamen. Pemain/pembaca pertama ditentukan sebagai bagian dari turnamen.

Pembaca pertama kemudian memulai game dengan membaca pertanyaan pada kartu yang lantang dan menjawab berdasarkan hasil debat. Jika ia ragu dengan jawabannya, ia dapat menebak tanpa penalti. Setelah pembaca pertama menjawab. Jika pembaca dan penantang menjawab selama ronde pertama, pembaca pertama dapat memeriksa kartu lembar jawaban. Jika jawabannya akurat, ia memperoleh kartu tersebut. Jika jawabannya salah, kartu akan diberikan kepada penantang yang menjawab dengan benar sehingga skor dapat dicatat. Jika tidak ada yang menjawab dengan benar, kartu dikembalikan ke tumpukan. Pada babak berikutnya, pembaca akan menjadi penantang pertama, dan penantang pertama akan menjadi penantang terakhir. Permainan akan berlanjut hingga tumpukan kartu habis atau batasan waktu terpenuhi. Saat permainan selesai, para pemain memasukkan skor kemenangan mereka pada lembar skor permainan di kolom "Permainan I". Apabila ada kelompok yang memilih untuk memainkan permainan kedua, permainan akan terus berlanjut hingga waktu yang dicatat oleh instruktur, dan total yang dimenangkan akan dicatat di bawah "Permainan 2" pada lembar skor. Apabila kelompok sudah memasukkan poin ke dalam ringkasan kelompok, instruktur mengumpulkannya dan memasukkannya ke dalam tabel poin individu dan kelompok untuk menghitung poin rata-rata individu, tim, dan kelas, serta kedudukan tim. Instruktur membagikan lembar poin setelah ia selesai menjumlahkan poin. Urutan skor dari setiap kelompok kemudian akan diumumkan, diikuti dengan pemberian penghargaan.

Berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran TGT di atas, maka tahapan-tahapan pembelajaran dengan menggunakan model TGT dapat diringkas secara singkat: instruktur membentuk kelompok-kelompok siswa yang heterogen dengan keterampilan yang bervariasi tergantung pada hasil skornya, yang dapat dicirikan sebagai berbakat, sedang, atau rendah. Peserta didik dengan potensi tinggi akan mengikuti pertandingan di meja 1 bersama temannya yang kemampuannya sama dari kelompok lain, siswa dengan kemampuan sedang akan mengikuti kegiatan pertandingan di meja 2, dan siswa dengan kemampuan rendah akan mengikuti kegiatan pertandingan di meja 3. Setiap peserta turnamen bergiliran membaca kuis dan menjawab pertanyaan hingga semua pemain mendapatkan giliran yang sama. Poin individu yaitu poin yang didapat dengan menjawab kuis. Nilai tim dihitung dengan membandingkan nilai awal dan akhir setiap individu dengan nilai perkembangan rata-rata semua anggota kelompok. Aksi turnamen diakhiri dengan pemberian hadiah kepada tim terbaik.

KESIMPULAN

Model pembelajaran TGT merupakan proses pembelajaran yang melibatkan pembelajaran tim berdasarkan latar belakang dan prestasi akademik, dan berlangsung melalui game dan turnamen yang memberikan nilai, posisi, dan juara kepada individu atau kelompok dengan nilai tertinggi dan motivasi dalam belajar. Tujuan utamanya yaitu kolaborasi sesama anggota kelompok dalam satu tim sebagai persiapan untuk pertandingan yang diadakan antar kelompok dengan menggunakan pola permainan yang dirancang oleh guru.

Paradigma pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mempelajari bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi dan percakapan dengan instruktur, serta siswa yang rata-rata minat belajarnya meningkat sejak menggunakan model pembelajaran tersebut. Selain itu, pendekatan TGT menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mendorong siswa berperan aktif dalam pembelajarannya. Guru juga diharuskan mampu menggunakan model pembelajaran guna meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. (2014). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara. h. 3
- Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi. Jakarta: Bina Aksara.
- DePorter, B., & Hemackhi, M. (2002). Quantum learning membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan. Jakarta Kaifa
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Karangroto 04 Semarang. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237–244. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16494>
- Suprijono, Agus. 2011. Kooperatif Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Slavin, R. E. (1980). Cooperative learning. *Review of Educational Research*, 50(2), 315-342
- Hamdani, 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Rusman. 2014. Model-model
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model