

MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

Bukhari, Bukhari

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal, Sigli

bukharikhari021@gmail.com

Abstract : *The teams games tournaments model is one model that is easy to apply in learning because it involves the activities of all students and the presence of elements of the game which of course every student really likes the game and also the award that will be given by the teacher based on the highest score that will be obtained by students. The teams games tournaments model is part of the cooperative learning model that can activate students as a whole. Cooperative learning is a learning model in which students learn and work in small groups collaboratively with 4-6 members with a heterogeneous group structure as well as awards that will be given by the teacher based on the highest score that will be obtained by students. The teacher's role in this model is to present the material and students work in their respective groups. The learning model also serves as a guide for learning designers and teachers in planning activities in the teaching and learning process.*

Keywords : Model, Teams Games Tournaments

Abstrak : Model teams games tournaments merupakan salah satu model yang mudah diterapkan dalam pembelajaran karena melibatkan aktivitas seluruh siswa dan adanya unsur permainan yang tentunya setiap siswa sangat menyukai permainan dan juga penghargaan yang akan diberikan guru berdasarkan skor tertinggi yang akan diperoleh siswa. Model teams games tournaments bagian dari pada model pembelajaran kooperatif yang dapat mengaktifkan siswa secara keseluruhan. 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 juga penghargaan yang akan diberikan guru berdasarkan skor tertinggi yang akan diperoleh siswa. Peran guru dalam model tersebut ialah menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: *Model, Teams Games Tournaments*

1. Pendahuluan

Menurut KBBI, model adalah suatu pola (contoh, acuan, ragam, dan sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Menurut Suprijono, model adalah landasan praktek pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implementasinya pada tingkat operasional di kelas. Dapat disimpulkan bahwa model adalah pedoman dalam melakukan suatu kegiatan yang telah tersusun dan terencana dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan.

Menurut Isjoni, pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa bersama guru. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Menurut Trianto, pembelajaran adalah interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju pada target yang telah ditetapkan sebelumnya. Dapat dipahami bahwa

pembelajaran adalah aktivitas belajar mengajar, yang dilakukan oleh guru dan siswa serta sosialisasi individu siswa dengan lingkungan sekolah dalam rangka perubahan pola pikir peserta didik. Selain itu, pembelajaran juga merupakan suatu rangkaian proses belajar mengajar yang diakhiri dengan perubahan tingkah laku.

Menurut Istarani, model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Menurut Fathurrohman, model pembelajaran adalah suatu pendekatan pembelajaran menyeluruh. Dengan adanya model pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga materi yang disampaikan cepat dipahami oleh peserta didik.

Adapun yang menjadi salah satu contoh model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru yaitu model pembelajaran kooperatif, model *Teams Games Tournaments* merupakan salah satu bagian dari model pembelajaran kooperatif yang dapat mengaktifkan siswa secara keseluruhan. Menurut Isjoni, model 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. Model pembelajaran kooperatif mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas dalam proses belajar mengajar.

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan adalah model *Teams Games Tournaments* karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus melihat perbedaan status dan mengandung unsur permainan. Menurut Anita Lie salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah pembelajaran kooperatif terdapat beberapa pembelajaran kooperatif salah satunya adalah tipe *Teams Games Tournaments*. Model *Teams Games Tournaments* adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus melihat perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan didalamnya.

2. Kajian Pustaka

2.1. Model *Teams Games Tournaments*

Menurut Slavin, *Teams Games Tournaments* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok, guru memberikan gambaran sebuah objek kepada setiap kelompok.

Model *Teams Games Tournaments* adalah salah satu model yang mudah diterapkan dalam pembelajaran karena melibatkan aktivitas seluruh siswa dan adanya unsur permainan yang tentunya setiap siswa sangat menyukai permainan dan juga penghargaan yang akan diberikan guru berdasarkan skor tertinggi yang akan diperoleh siswa.

Model *Teams Games Tournaments* adalah suatu model kooperatif yang dapat meningkatkan keaktifan siswa secara keseluruhan tanpa melihat perbedaan status karena mengandung unsur permainan dan turnamen akademik serta peraihan skor, yang pastinya akan membuat siswa lebih bersemangat, aktif dan tidak mudah bosan atau jenuh terhadap

proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Peraihan skor dan apresiasi adalah sesuatu yang sangat menarik dalam model ini, karena sistem peraihan skor dan apresiasi tersebut akan memberi motivasi belajar agar lebih giat terhadap siswa untuk memperoleh skor tinggi dan penghargaan yang telah dijanjikan guru.

2.2.Langkah-Langkah Penerapan Model *Teams Games Tournaments*

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terdiri dari 5 langkah tahapan, yaitu: penyajian kelas (*class presensation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournaments*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

1) Penyajian kelas (*class presentation*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut presentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok.

2) Belajar dalam kelompok (*teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (presentasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik atau ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game* atau permainan.

3) Permainan (*games*)

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

4) Pertandingan atau lomba (*tournaments*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik. Turnamen atau lomba pertama guru akan membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik yang tertinggi presentasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga peserta didik selanjutnya pada meja 2 dan seterusnya.

5) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim mendapat julukan *super team* jika rata-rata skor 50 atau lebih, *great team* apabila rata-rata mencapai 50-40 dan *good team* apabila rata-rata 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang mereka buat.

Setelah guru menyampaikan materi dan membuat kelompok belajar siswa. Guru menyusun permainan dengan cara memberikan kartu berisi soal kepada setiap siswa untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa. Setelah itu, masuklah dalam pertandingan dimana siswa akan mewakili kelompoknya untuk menjawab 5-10 pertanyaan yang telah disediakan di meja turnamen, setiap anggota kelompok menjawab pertanyaan tersebut, apabila ada

kelompok yang sudah selesai menjawab pertanyaan maka turnamen akan dihentikan dan kemudian masuk dalam tahap perhitungan skor dan penghargaan kelompok.

Menurut Slavin, langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat dilaksanakan seperti berikut ini:

1) Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Kelompok dibentuk secara heterogen, diharapkan agar memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini dapat menumbuhkan kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

2) *Games tournaments*

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan perwakilan kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing di tempatkan pada meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempai 4-6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Permainan ini dimulai dengan memberitahukan aturan-aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu soal untuk bermain. Kartu soal dan kunci jawaban ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal kunci jawaban tidak terbaca.

3) Penghargaan kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Kelompok yang memperoleh skor tinggi akan mendapatkan penghargaan dan hadiah.

Menurut Trianto, 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.

Langkah-langkah model *Teams Games Tournaments* diawali dengan penjelasan materi, kerja kelompok, permainan dan turnamen akademik disertai dengan penghargaan kelompok. Model *Teams Games Tournaments* memiliki ciri-ciri yang menarik dimana selain guru menjelaskan materi ada juga kelompok belajar bersama, dalam model ini ada unsur permainan dan peraihan skor tertinggi yang tentunya sangat menarik minat belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri. Siswa tentunya akan sangat tertarik terhadap permainan yang menjadi ciri paling menonjol dalam model *Teams Games Tournaments*, karena sering kita lihat siswa atau anak pada usia sekolah dasar masih sangat suka dengan permainan dan pertandingan. Sehingga model *Teams Games Tournaments* akan sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran untuk keaktifan belajar siswa.

Peraihan skor tinggi juga tentunya akan menjadi sesuatu yang akan meningkatkan minat siswa dalam berusaha memperoleh skor tersebut, karena selain meraih skor tinggi siswa juga akan mendapat apresiasi atau penghargaan dari guru. Penghargaan merupakan sesuatu yang sangat diinginkan oleh siswa.

Cara menghitung skor setiap kelompok, anggota kelompok dengan tidak ada yang seri peraih skor tinggi akan menjadi pemenang dan berhak memperoleh penghargaan. Sedangkan untuk anggota kelompok yang seri nilai tertingginya sama akan mendapatkan satu soal tambahan dari guru untuk mendapatkan pemenang pada tiap kelompoknya, begitulah seterusnya. Apabila ada anggota kelompok yang memperoleh nilai seri sama akan diberikan soal tambahan untuk memperoleh nilai tertinggi untuk meraih penghargaan kelompok.

Menurut Trianto, permainan pada tiap meja turnamen memiliki aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh siswa, adapun aturannya sebagai berikut:

- 1) Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dahulu pembaca soal dan pemain pertama dengan cara undian.
- 2) 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.
- 3) 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.

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 dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

Langkah-langkah penerapan model TGT dimulai dengan guru menjelaskan materi kepada siswa, lalu siswa diarahkan dalam kelompok belajar yang dibentuk oleh guru tanpa melihat perbedaan status, kelompok terdiri 4-6 orang. Kemudian siswa bekerja sama membuat LKS untuk memperkuat pengetahuannya, Setelah itu guru membuat permainan dengan memberikan kartu berisi soal pada siswa sebelum turnamen dimulai, pada langkah terakhir guru meminta setiap anggota kelompok berdiri pada meja turnamen untuk bersaing dengan kelompok lain dengan menjawab soal yang telah disediakan guru pada setiap meja turnamen. Siswa bersaing untuk memperoleh skor tinggi, kelompok yang memperoleh skor tinggi kemudian akan diberikan apresiasi atau penghargaan dari guru.

2.3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Teams Games Tournaments*

Model *Teams Games Tournaments* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Muldayanti kelebihan model *Teams Games Tournaments* yaitu dapat meningkatkan dan menumbuhkan minat belajar siswa karena di dalam model *Teams Games Tournaments* terkandung proses permainan yang menjadikan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Menurut Handayani menyebutkan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* memungkinkan siswa belajar lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Adapun kelebihan dari model *Teams Games Tournaments* menurut Mutia adalah sebagai berikut:

- 1) Model *Teams Games Tournaments* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas atau memiliki kemampuan tinggi lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang memiliki kemampuan rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
- 2) Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan juga saling menghargai antara sesama anggota kelompoknya.

- 3) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Dalam pembelajaran peserta didik ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran, karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Model *Teams Games Tournaments* memberi kesan positif terhadap keberhasilan siswa, karena tidak hanya fokus terhadap siswa yang cerdas, melainkan melibatkan semua siswa untuk ikut berperan aktif dalam setiap langkah penerapannya. Sehingga akan tumbuhnya rasa kebersamaan dan saling menghargai antar sesama yang akan membangun keinginan dan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Kelebihan model ini akan memudahkan guru dalam mengajar dan menyampaikan materi yang akan diajarkan. Sehingga akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan oleh guru.

Selain memiliki kelebihan model *Teams Games Tournaments* juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan dari *Teams Games Tournaments* menurut susanna yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagi guru
Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kekurangan ini akan diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
- 2) Bagi siswa
Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kekurangan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa lain.

Dalam model *Teams Games Tournaments* pengelompokan siswa sangat berpengaruh karena apabila guru tidak mampu mengelompokkan siswa yang berkemampuan heterogen dari segi akademis akan membuat model ini gagal untuk diterapkan. Guru sebagai pemegang kendali harus pandai mengkondisikan kelas. Sulitnya siswa memberi penjelasan terhadap teman akan membuat model ini sangat sulit untuk diterapkan.

Selain itu model *Teams Games Tournaments* memiliki kelemahan lainnya yaitu sebagai berikut:

- 1) Dalam model *Teams Games Tournaments*, harus menggunakan waktu yang sangat lama.
- 2) Dalam model *Teams Games Tournaments*, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- 3) Guru harus mempersiapkan model *Teams Games Tournaments* ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus mengetahui urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Dalam model *Teams Games Tournaments* memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan, maka sebagai seorang guru yang memiliki peran utama dalam pengembangan model tersebut harus mampu mengkondisikan kelas dan menyesuaikan antara materi dengan model yang diterapkan, guru harus tahu sejauh mana kemampuan siswa, agar pada saat

pengelompokan menjadi lebih mudah. Sebelum memulai pembelajaran guru harus menyusun langkah-langkah pelaksanaan dan mempersiapkan semua perangkat yang diperlukan untuk keberhasilan model ini.

Sehingga dapat disimpulkan, bahwa setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, berhasil atau tidaknya suatu model tergantung bagaimana guru menerapkan model tersebut. Karena dalam pembelajaran peran guru sangatlah penting dalam mengaktifkan siswa dalam belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Keberhasilan siswa dalam belajar akan memberi pengaruh besar terhadap tujuan pendidikan itu sendiri.

2.4. Pengaruh Model *Teams Games Tournaments* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Model *Teams Games Tournaments* merupakan salah satu model yang dapat mengaktifkan siswa dan menempatkan siswa kedalam kelompok belajar dan mengandung unsur permainan. Dengan model ini tentunya akan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, selain adanya permainan juga siswa yang memperoleh skor tinggi akan mendapatkan penghargaan kelompok berupa hadiah, tentunya setiap siswa akan berusaha untuk belajar dan meraih penghargaan tersebut. Dalam hal ini peran guru sangatlah penting dalam menerapkan model pembelajaran agar siswa aktif dan terarah dalam melaksanakan model pembelajaran tersebut.

Dalam dunia pendidikan, guru bukan hanya sebagai sumber informasi tetapi guru lebih berperan sebagai teman untuk belajar. Adanya interaksi antara siswa dengan siswa, serta interaksi guru dengan siswa agar dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, karena dengan adanya interaksi dalam proses pembelajaran siswa dapat bertukar informasi dan mendapat informasi baru baik dari guru ataupun dari siswa.

Model pembelajaran yang diterapkan guru dalam pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena itu guru harus mampu melakukan berbagai cara dan upaya dalam mewujudkan aktifnya proses belajar mengajar agar pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan, sehingga siswa betah ketika belajar. Pembelajaran yang monoton akan membuat siswa bosan dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, yang mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa dan hasil belajar siswa tidak meningkat.

Hasil belajar siswa sangat berpengaruh dalam tercapainya tujuan pendidikan Indonesia. Menurut Nasution, hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan standar kompetensi inti dan kompetensi dasar yang direncanakan guru. Untuk itu guru sangat dituntut untuk menguasai taksonomi hasil belajar yang selama ini dijadikan pedoman tujuan intruksional. Menurut usman, tujuan intruksional pada umumnya dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif mencakup tujuan yang berhubungan dengan pengetahuan dan kemampuan intelektual. Domain afektif berhubungan dengan perubahan sikap, nilai, perasaan, dan minat. Domain psikomotor berkaitan dengan manipulasi dan kemampuan gerak. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan guru sebagai perancang belajar mengajar.

Menurut Sudjana, penilaian hasil belajar oleh guru atau pendidik adalah dengan melakukan berbagai macam penilaian seperti penilaian harian, penilaian tengah semester, penilaian akhir semester dan penilaian kenaikan kelas. Apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep dan dapat dilihat dari penilaian tes dan untuk siswa yang memperoleh nilai dibawah 60 harus melakukan remedial karena tidak mencapai jumlah nilai memuaskan.

Maka hasil siswa dapat dikatakan meningkatkan apabila siswa tersebut mampu memperoleh nilai di atas 60, dengan penerapan model *Teams Games Tournaments* hasil belajar siswa dapat dilihat peningkatan dari setiap tes pada tahap-tahap setiap siklusnya. Setelah pembelajaran selesai guru mengevaluasi siswa dengan cara memberi soal tes secara individu untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan. Maka dengan demikian, dapat kita simpulkan bahwa dengan menerapkan model *Teams Games Tournaments* dalam kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena dalam penerapannya model ini memberi kesan menarik dan memotivasi pada siswa untuk belajar giat untuk memperoleh skor tinggi dalam turnamen akademik, dengan minat belajar siswa tersebut akan meningkatkan pengetahuan siswa yang tentunya akan berpengaruh pada keberhasilan siswa dalam pembelajaran di kelas.

3. Kesimpulan

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournaments* adalah suatu model kooperatif yang dapat meningkatkan keaktifan siswa secara keseluruhan tanpa melihat perbedaan status karena mengandung unsur permainan dan turnamen akademik serta peraihan skor, yang pastinya akan membuat siswa lebih bersemangat, aktif dan tidak mudah bosan atau jenuh terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Model tersebut merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus melihat perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan didalamnya dan menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Sistem peraihan skor dan apresiasi tersebut akan memberi motivasi belajar agar lebih giat terhadap siswa untuk memperoleh skor tinggi dan penghargaan yang telah dijanjikan guru.

Dari hasil penelitian ini pengumpulan data diperoleh dengan menggunakan instrument penelitian yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kerja siswa, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, soal tes, dan catatan lapangan.

Referensi

- Fathurrohman, M. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif (Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Handayani, dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus VII Suwat Gianyar. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* Vol. 2 No.1
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta,
- Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Lie, A. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo
- Muldayanti. 2013. Pembelajaran Biologi Model STAD dan TGT ditinjau dari keingintahuan dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. Vol. 2 No. 1
- Mutia. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments untuk Meningkatkan Menulis Karangan Diskripsi Siswa Kelas IV MIN Bambi 1. *Skripsi*. Sigli: PTI. Al-Hilal
- Nasution. 2006. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rama, T. tt. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Mitra Pelajar
- Slavin. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media

- Sudjana, N. 2006. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suprijono, A. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanna. 2017. Penerapan Teams Games Tournaments Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*. Vol. 5 No. 2
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif dan Progresif*. Jakarta: Kencana Pernada Media
- Usman, M. U. 2002. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya