PROSIDING SEMINAR NASIONAL
LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
ISBN: 978-602-555-459-9

Sosialisasi penerapan *cooperative learning* tipe Team Games Tournament (TGT) pada SMK Negeri Kota Makassar

Djen Djalal[1], Hasmyati[2], Rahmat Kasmad[3]
[1,2,3]Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, FIK, Universitas Negeri Makassar

Abstract. The objectives that can be achieved from this program are: to socialize the implementation of the Cooperative Learning model of the Team Game Tournament (TGT) type at SMK Negeri 3 Makassar. The problem faced by partners is that the teacher still uses the direct learning model where the teacher is actively involved in carrying out the contents of the lesson to students. By doing this, it can limit the creativity space of students to construct their ideas. The method used in this activity is lecture, question and answer and field practice carried out for a week. This program is very useful for the physical education teachers and students at SMK Negeri 3 Makassar in increasing their knowledge and understanding of the Cooperative Learning model of the Team Game Tournament (TGT) type. Moreover, they can apply the TGT type to the physical education subject in their school. The results of the implementation of this program show that the interest of physical education teachers at SMK Negeri 3 Makassar in participating in the socialization of the application of Cooperative Learning model in the Team Game Tournament (TGT) type was very high. For the students, the application of this model will improve their motivation in the learning process. Thus, it can improve student learning outcomes.

Keywords: learning model, cooperative, Team Game Tournament (TGT) type

I. PENDAHULUAN

SMK merupakan lembaga pendidikan kejuruan penghasil pekerja teknik tingkat menengah yang sangat dibutuhkan oleh dunia industri. Tenaga pengajar di SMK harus dapat meningkatkan kualitas lulusannya agar dipercaya oleh industri dan mempunyai daya saing tinggi. Pengetahuan yang relevan dengan dunia industri harus ditanamkan pada para peserta didik di SMK sebagai bekal masuk ke industri.

Para siswa SMK banyak dibekali dengan pengetahuan-pengetahuan dibidangnya. Seperti di SMK Negeri di Kota Makassar, siswa diberi bekal pengetahuan tentang mesin-mesin industri untuk kompetensi keahlian Teknik Pemesinan serta pengetahuan tentang otomotif untuk kompetensi Teknik otomotif dan beberapa pengetahuan sesuai dengan kompetensi yang ada di SMK Negeri di Kota Makassar. Mata pelajaran tentang teori kewirausahaan mupakan salah satu mata pelajaran produktif untuk program keahlian kewirausahaan. Tujuan dari pembelajaran teori kewirausahaan adalah agar siswa mengenal secara detail tentang dasar-dasar kewirausahaan dan supaya siswa mendapat pengetahuan tentang dasar-dasar dari kewirausahaan terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, khususnya di SMK 3 Negeri Makassar, diperoleh kesimpulan, bahwa masih kurang efektif dengan pola yang sangat monoton seperti pola-pola lama yaitu guru masih menggunakan model pembelajaran langsung yaitu guru terlibat aktif dalam mengusung materi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkan langsung kepadada siswa. Ada informasi yang diperoleh beberapa guru di SMK bahwa nilai atau hasil belajar siswa khususnya materi kewirausahaan masih banyak yang belum memenuhi KKM, hanya sebahagian kecil dari sekian siswa tersebut. Hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi siswa untuk belajar dan memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru hanya dengan menggunakan metode ceramah, dan menurut guru mata pelajaran kewirausahaan, ada beberapa siswa yang selain kemampuan rendah, juga menyepelaken pelajaran dan kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya pelajaran kewirausahaan, tidak terlalu faham akan manfaat dan tujuan pembelajaran ini. Sehinga siswa bosan. Jadi belum memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kurang merangsang imajinasi dan kreatif anak, mengembangkan keterampilan-keterampilan sosial anak dan kerja sama sebagai tanggung jawab dalam tugas kelompok belajar. Hal tersebut juga terbukti ketika kami memperoleh hasil observasi diketahui bahwa pelaksanaan kegiatan di kelas masih mengandalkan peran guru tanpa adanya akativitas siswa yang berarti. Dengan demikian kami berkolaborasi dengan guru mata pelajaran Penjas kewirausahaan untuk mencoba menerapkan salah satu pembelajaran kooperatif dengan menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) yang berorientasi pada bisnis olahraga.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang melibatkan seluruh

ISBN: 978-602-555-459-9

siswa untuk bekerja sama dan saling bergantung secara positif antara satu sama lain dalam bentuk struktur tugas tanpa melihat perbedaan status siswa. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keteribatan belajar. Dengan berinteraksi satu sama lain, siswa akan menerima *feedback* atas semua aktivitas yang mereka lakukan, mereka akan belajar bagaimana berperilaku dengan baik, dan mereka akan memahami apa yang harus dilakukan dalam kerja kelompok yang kooperatif (John Dewey). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat mempercepat penguasaan pengetahuan dan keterampilan terhadap materi yang dipeljarinya.

Kenyataan yang dikemukakan di atas, menarik perhatian kami melakukan kegiatan sosialisasi menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru Penjas di SMK Negeri 3 Makassar dalam mengikuti sosialisasi tersebut dan bagi siswa sosialisasi ini akan memberikan motivasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

II. METODE PELAKSANAAN

Berdasarkan hasil identifikasi masalah dan potensi bakat siswa di SMK Negeri 3 Makassar. Beberapan kegiatan yang berkaitan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan wawasan dan pengetahuan mitra tentang menerapkan model-model pembelajaran.
2. Peningkatan wawasan dan pengetahuan mitra tentang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Langkah-langkah yang akan ditempuh pada pelaksanaan pengabdian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

a. Melakukan pendekatan/lobi dengan cara mendatangi sekolah SMK di Kota Makassar terutama guru-guru Penjas.
b. Memberikan pemahaman secara lisan tentang metode pembelajaran tipe TGT.
c. Cara penerapannya di dalam kelas maupun di luar kelas.
d. Membagi kelompok dengan cara menempatkan siswa yang cerdas, kurang maupun yang sangat kurang dalam tiap kelompok.

Partisipasi mitra sebagai peserta dalam kegiatan ini sangat diharapkan dengan cara:

a. Memberikan pemahaman dan pendalaman tentang cara mengajar dengan menggunakan Tipe *Team Games Tournament* (TGT).
b. Dengan menggunakan pembelajaran dengan tipe TGT ini diharapkan dapat: Memotivasi anak dalam meningkatkan proses pembelajaran; Siswa selalu berperan aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Bahan dan alat yang dipergunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah materi sosialisasi penerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berupa bahan materi yang telah disusun semaksimal mungkin, kondisi mitra dan sesuai dengan sasaran yang ingin dicapai dari hasil pengabdian ini.

Dalam TGT setiap siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dimana setiap kelompok beranggotakan 4-5 siswa yang berbeda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang siswa. Deskripsi dari komponen-komponen TGT, yaitu: presentasi di kelas, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim. Metode Pembelajaran Kooperatif TGT adalah salah satu tipe belajar kooperatif dimana dalam TGT para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas 4 sampai 5 orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Selanjutnya guru menyampaikan pelajaran, siswa belajar dalam mereka dan memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Setelah itu siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada "Meja turnamen", dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Sebuah prosedur "menggeser kedudukan" membuat permainan ini cukup adil. Tim dengan kinerja tinggi mendapatkan sertifikat atau penghargaan dari tim lain.

Dalam pembelajran kooperatif tipe *TGT* terdiri dari atas lima komponen utama sebagai berikut.

A. Presentasi Kelas

Materi dalam TGT pertama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi palajaran yang dipimpin oleh guru atau presentasi *audio visual*. Dengan cara ini para siswa harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu dalam games dan skor game mereka menentukan skor tim mereka.

Gambar 1. Presentasi kelas

ISBN: 978-602-555-459-9

B. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnik. Dalam tim tersebut harus terdiri dari seorang siswa berprestasi tinggi, seorang siswa berprestasi rendah dan siswa yang lainnya berprestasi sedang. Dalam pembagian tim sebaiknya gunakan peringkat siswa berdasarkan kinerja-nya, misalnya dengan peringkat nilai ujian.

Gambar 2. Pembagian tim

Sebelum membagi siswa kedalam tim sebaiknya tentukan dulu jumlah tim yang akan dibuat. Dalam tiap tim sebaiknya terdiri dari empat siswa itu juka memungkinkan. Untuk menentukan berapa tim uang akan dibuat, jumlah siswa yang ada dalam kelas dibagi empat, hasil tersebut merupakan jumlah tim yang beranggota empat siswa. Jika pembagian tersebut tidak genap masih sisa satu atau dua siswa maka dalam tim tersebut ada yang beranggotakan lima siswa.

Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khusus lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk memberi kontribusi dalam game. Tim adalah fitur yang penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberi perhatian dan respek yang mutual yang penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antar kelompok, rasa percaya diri, penerimaan terhadap siswa *mainstream*.

C. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan empat atau lima orang siswa, masing-masing mewakili tim/kelompok yang berbeda.

Untuk memulai game seorang siswa mengambil sebuah kartu yang di dalamnya ada soal game dan skor nilai dari pertanyaan tersebut, setalah mengambil kartu lalu siswa tersebut membacakan soal tersebut dan penantang harus menjawab pertanyaan dengan benar. Apa biala penantang bisa menjawab maka kartu tersebut diberikannya, apa bila jawaban penantang salah maka pertanyan dilampar kepenantang berikutnya. Untuk penantang yang bisa menjawab benar maka kartu tersbut diberikan sebagai perolehan skor/nilai dari game tersebut.

Gambar 3. Pelaksanaan game dan turnamen

D. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung akhir minggu atau setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Sebelum turnamen pertama, guru menunjuk siswa dari masing-masing tim untuk berada pada meja turnamen. Penempatan siswa pada meja turnamen berdasarkan tingkatan prestasi masing-nasing siswa. Guru menujuk siswa yang berprestasi tinggi dari masing tim untuk menempati meja turnamen 1, selanjutnya siswa yang berprestasi sedang pada meja turnamen 2 dan seterusnya sampai siswa yang berprestasi rendah. Berikut contoh gambar penempatan siswa dari masing-masing kelompok pada meja turnamen.

Untuk memulai permainan pada turnamen dalam setiap meja turnamen menentukan dahulu pembaca soal dan pemain pertama dengan cara undian. Pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi soal dan diberikan kepada pembaca soal. Dalam turnamen ini pembaca soal bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, pembaca soal tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban kepada kelompok lain. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan kartu soal yang dipilih oleh pemain. Selanjutnya soal dijawab dengan mandiri oleh pemain, penantangnya sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Setelah waktu untuk menjawab selesai, maka pembaca soal akan menyebutkan hasil jawabannya dan jika jawaban salah maka akan dilempar kepenantang yang searah jarum jam yaitu penantang I, jika penantang I tidak bisa menjawab atau salah maka akan dilempar kepenantang selanjutnya. Apabila soal dijawab benar oleh pemain maka kartu tersebut akan diberikan kepada

pemain yang menjawab benar, dan pemain tersebut mendapatkan nilai sesuai angka skor yang tertera dalam kartu soal tersebut. jika semua pemain tidak ada yang dapat menjawab atau menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu berikutnya sampai kartu soal habis bibacakan. Posisi pemain diputar searah jarum jam agar peserta dalam satu meja dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang.

Setelah semua kartu selesai terjawab atau terbuka setiap pemain dalam satu meja, setiap pemain menghitung jumelah kartu yang diperoleh dan menghitung skor yang didapatkan. Selanjutnya setiap pemain kembali kekelompok masing-masing dan melaporkan skor yang diperoleh dan mengisikan pada tabel yang telah tersedia. Kemudian ketua kelompok memasukan skor yang diperoleh anggotanya kemudian dihitung skor yang diperoleh dalam kelompoknya".

E. Rekognisi Tim

Penghargaan diberikan kepada tim yang menang atau mendapat skor tertinggi, skor tersebut pada akhirnya akan dijadikan sebagai tambahan nilai tugas siswa. Selain itu diberikan pula hadiah *(reward)* sebagai motivasi belajar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kegiatan lanjutan sosialisasi ini, menunjukkan bahwa apa yang diajukan dalam perumusan masalah dapat terlaksana dengan baik dan terarah. Dari hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) di SMK Negeri Kota Makassar menemukan jawaban bahwa minat dan antusias para guru pendidikan jasmani dan siswa di SMK Negeri Kota Makassar cukup tinggi, setelah mengikuti sosialisasi program ini, para guru Penjas dapat memahami dan mengimplementasikan dalam proses belajar (PBM), di sekolah masing-masing. Capaian yang nampak dalam sosialisasi ini, terlihat dalam diskusi maupun antusiasnya para peserta. Antusiasme dan perhatian para peserta ini diakibatkan oleh salah satu metode/cara baru yang dapat meningkatkan motivasi pembelajaran dibandingkan dengan metode sebelumnya.

Kesempatan yang sangat berharga ini tidak disia-siakan walau disadari bahwa mulai dari sarana dan peralatan kegiatan ini sangatlah terbatas. Tetapi dengan semangat yang kuat dan dorongan dari para penjas maupun siswa, menjadikan kegiatan ini menjadi kegiatan yang bermanfaat. Dasar pengetahuan para guru penjas dan siswa SMK Negeri 3 Makassar dalam kegiatan sosialisasi sebelumnya juga merupakan modal dalam kegiatan ini, dengan tidak melakukan penjelasan yang mendetail mereka telah mampu mencerna dan memahami apa yang menjadi arahan bagi mereka untuk melakukan materi sosialisasi yang diberikan. Modal ini yang menjadikan kegiatan ini bisa berjalan dengan lancar sebagaimana yang nampak pada saat evaluasi menjelang sosialisasi ini selesai.

Oleh karena itu, seluruh peserta pelatihan telah memiliki pengetahuan dan keterampilan bagi mitra sebagai berikut:

1. Seluruh peserta memiliki pengetahuan yang cukup tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang akan dilakukan.
2. Seluruh peserta memiliki pemahaman tentang pentingnya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Dari hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini yaitu sosialisasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) di SMK Negeri 3 Makassar, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Materi sosialisasi sangat diminati oleh seluruh peserta mudah dipahami dan dilakukan dengan serius karena telah menguasai model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebelumnya.
2. Peserta dapat menerima materi dengan bersemangat dan kemauan yang besar sehingga materi pelatihan dapat diserap oleh seluruh peserta dengan baik.
3. Motivasi peserta cukup tinggi mengikuti sosialisasi sampai selesai.
4. Pelaksanaan sosialisasi sesuai dengan harapan, dimana tim pelaksana dengan mitra dapat bersinergi dalam arti saling memberi dan menerima. Dorongan dan kontribusi dari pemangku kepentingan dalam PBM yang tujuan utamanya adalah lebih meningkatkan mutu pendidikan khususnya di SMK.

UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan kegiatan ini tentunya tidak lepas dari berbagai kekurangan dan keterbatasan kami oleh karena ucapan terima kasih, layak kami haturkan kepada: Rektor Universitas Negeri Makassar, Ketua Lembaga Pengabdian kepada masyarakat UNM, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar, Kepala Sekolah dan Guru Penjas SMK Negeri 3 Makassar dan semua pihak yang telah terlibat dalam pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

[1] E. Prasetyo, Data Mining, Mengolah Data Menjadi Informasi Menggunakan Matlab, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2014.

[2] W. F. Senjaya dan B. Rahardjo, “Implementasi dan Pengukuran Kinerja Operasi Aritmatika Finite Field Berbasis Polinomial Biner,” *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi (JuTISI),* vol. 1, no. 2, pp. 183 - 193, 2015.

[3] M. Ayub dan A. I. Widjaja, “Implementasi dan Pengukuran Kinerja Operasi Aritmatika Finite Field Berbasis Polinomial

Biner," dalam *Seminar Teknk Informatika dan Sistem Informasi (SeTISI)*, Bandung, Indonesia, 2013.

[4] IEEE, "IEEE Website," [Online]. Available: http://www.ieee.org. [Diakses 25 Januari 2016].

[5] Cartalyst, "Stripe-laravel Manual," [Online]. Available: https://cartalyst.com/manual/stripe-laravel/4.0. [Diakses 25 Januari 2016].

[6] Oracle Inc., "Oracle NoSQL Database Documentation," [Online]. Available: http://www.oracle.com/technetwork/database/database-technologies/nosqldb/documentation/index.html. [Accessed 25 Januari 2016].

[7] C. He, *Analysis of Security Protocols for Wireless Networks*, Stanford University, 2015.