

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PERMAINAN HALMA PADA IPA DI SEKOLAH DASAR

Dwi Wahyu Listyarini¹⁾ Abdur Rahman As'ari²⁾ Furaidah³⁾

¹⁾Mahasiswa Pascasarjana S2 DIKDAS Universitas Negeri Malang

²⁾Dosen Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Malang

³⁾Dosen Jurusan Sastra Universitas Negeri Malang

E-mail : listyarini90@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan secara teoritis peluang penggunaan permainan halma dalam kegiatan games dan tournament pada model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk pembelajaran pada materi energi bunyi. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki sintaks, yaitu tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition) (Slavin, 2005:166-167). Penerapan TGT selama ini dianggap kurang menarik dalam proses pembelajaran dikarenakan pada tahap games dan tournament siswa hanya menjawab soal-soal yang terdapat pada kartu soal secara bergiliran. Aktivitas pada tahap games dan tournament tersebut kurang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif secara sungguh-sungguh dalam pembelajaran kelompok tentang energi bunyi serta menjawab soal-soal pada kartu soal. Salah satu games yang dapat memotivasi siswa yaitu permainan halma. Permainan halma dapat melatih kejujuran dan bersifat kompetitif untuk memenangkannya (Prasetyono, 2015:166). Games dan tournament melalui permainan halma bentuknya seperti kuis dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar materi pembelajaran sehingga memberikan tantangan bagi siswa untuk berlomba dalam menyelesaikannya. Oleh karena itu, permainan halma memiliki potensi besar dalam penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Model pembelajaran TGT, permainan halma, IPA

PENDAHULUAN

Saat ini proses pembelajaran yang dilakukan seharusnya dapat mengadaptasi dari kehidupan sehari-hari, dimana manusia selalu membutuhkan bantuan orang lain dalam menjalani kehidupannya (Rusmawati, 2013). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dapat dikatakan mengadaptasi dari kehidupan sehari-hari dikarenakan pembelajaran tersebut saling membutuhkan bantuan dengan orang lain. Pada pembelajaran kooperatif, siswa diminta untuk saling bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan empat sampai enam orang dengan tujuan untuk menguasai materi dan melatih untuk berpikir kritis siswa (Rusman, 2012:202).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan pada pembelajaran IPA yaitu model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini cocok dengan tahap siswa SD yang masih suka dengan dunia

bermain. Hal ini dikarenakan bahwa di dalam model pembelajaran TGT terdapat dua tahap pokok yang memuat nuansa bermain, yaitu tahap *games* dan *tournament*.

Dengan model pembelajaran TGT, siswa diharapkan melakukan kegiatan belajar dengan gembira. Pengerjaan soal dan latihan yang dikemas dalam *games* dan *tournament* diharapkan mampu membangun persepsi yang positif tentang belajar IPA dan motivasi belajar siswa. Sehingga dalam waktu jangka panjang, siswa mampu memahami materi IPA dan memperoleh hasil belajar yang baik pula. Ini sesuai dengan pendapat Marzano (1992) dalam jurnalnya Abdulrab (2012), yang menyatakan bahwa *attitudes* dan *perceptions* merupakan aspek penting dalam dimensi belajar IPA. *Attitudes* dan *perceptions* disesuaikan dengan kondisi lingkungan serta kejelasan tugas yang dapat mendorong proses pembelajaran.

Akan tetapi, bentuk *games* dan *tournament* yang selama ini digunakan oleh guru masih terkesan formal. *Games* dan *tournament* yang dilakukan pada umumnya sebatas mengerjakan soal secara tertulis atau lisan secara bergiliran. Alat permainan yang ada di lingkungan sekitar, sangat jarang digunakan. Akibatnya, meskipun sudah menggunakan TGT, motivasi dan hasil belajar siswa masih belum optimal.

Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di SDN Kejawan Bondowoso menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada guru. Kegiatan belajar siswa juga lebih bersifat individual, sehingga hasil belajar siswa, khususnya IPA, masih banyak di bawah KKM.

Fakta rendahnya hasil belajar siswa dan belum optimalnya hasil penerapan TGT di atas, menantang penulis untuk mencoba mengembangkan TGT dengan mengganti kegiatan *games* dan *tournament* yang biasa dilakukan, dengan bentuk *games* dan *tournament* yang lain.

Salah satu permainan yang menarik untuk digunakan dengan dipadukan model pembelajaran TGT adalah permainan halma. Analisis sementara menunjukkan bahwa halma memiliki potensi yang cukup baik untuk digunakan dalam pembelajaran TGT. Oleh karena itu, pada artikel ini, penulis akan mencoba mengkaji secara teoretis potensi penggunaan halma dalam pembelajaran TGT untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif. Sebagaimana model pembelajaran kooperatif lainnya, model TGT berpotensi membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Model pembelajaran kooperatif juga berpotensi melatih siswa untuk bekerja sama dengan baik bersama teman-temannya serta menuntut siswa untuk berperan aktif dalam belajar.

Kagan & Kagan (2009:17.21) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT pada dasarnya mirip dengan pembelajaran kooperatif STAD, hanya saja pada tahap kuis diganti dengan tahap *games* dan *tournament*. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berperan sebagai tutor sebaya. Selain itu, model pembelajaran TGT juga melibatkan aktivitas siswa tanpa memandang perbedaan. Model pembelajaran

TGT dipandang sebagai model yang sangat mudah diterapkan dalam pembelajaran (Shoimin, 2014:203).

Sintaks pembelajaran dalam TGT menurut Slavin (2005:166-167) adalah sebagai berikut, yaitu: (1) presentasi guru (*class presentation*), (2) belajar dalam kelompok (*teams*), (3) belajar dalam bentuk kegiatan permainan (*games*), (4) pertandingan (*tournament*), dan (5) penghargaan kelompok (*team recognition*). Dalam pelaksanaan model tersebut terdapat kartu soal yang diberikan kepada siswa. Kartu soal tersebut memiliki tiga tingkat kategori yaitu sulit, sedang, dan mudah dengan skor yang berbeda yaitu sulit skor +3, sedang +2, dan mudah +1 .

Menurut Shoimin (2014), model pembelajaran TGT memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (1) semua siswa aktif, baik dengan kemampuan akademik tinggi maupun rendah, (2) menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok, (3) membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan terdapat penghargaan bagi kelompok terbaik, dan (4) membuat siswa menjadi lebih senang selama mengikuti pembelajaran karena terdapat suatu permainan berupa games dan tournament.

Permainan Halma

Sebagai anak yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret, siswa SD yang masih senang dengan dunia bermain (Slavin, 2011). Mereka umumnya sulit untuk fokus pada hal-hal yang tidak diminatinya. Oleh karena itu, guru SD harus pandai menciptakan kegiatan belajar yang bernuansa permainan.

Salah satu permainan yang menarik dan dapat memotivasi siswa yaitu permainan halma. Prasetyono (2015:164) mengatakan bahwa halma/alma atau *checker tiongkok* (catur tiongkok) bisa dimainkan oleh orang tua dan muda.

Halma dimainkan pada bidang heksagonal berbentuk papan bintang, dengan 121 lubang atau cekungan. Permainan halma ini menggunakan bidak (pion) untuk memindahkan dari area awal ke area yang ada di seberangnya. Halma dapat dimainkan oleh 2, 3, 4 bahkan 6 pemain yang masing-masing memiliki 15 bidak (pion). Akan tetapi, jika pemainnya banyak, maka setiap pemain memiliki 10 bidak (pion) dengan warna yang berbeda.

Adapun tujuan dari permainan halma adalah memindahkan bidak-bidak/pion-pion sesuai dengan warna yang terdapat pada area awal menuju ke area terakhir yang saling berhadapan (Prasetyono, 2015:165). Artinya, apabila bermain dengan bidak/pion berwarna merah maka dapat menempatkan bidak tersebut di area yang berwarna merah dan dijalankan menuju ke area yang berada di seberangnya atau dihadapannya. Pemain yang paling cepat mengisi segitiga (area yang berada dihadapannya) sampai penuh, maka dapat dikatakan sebagai pemenang.

Kelebihan dari permainan halma ini, yaitu (1) dapat melatih strategi ketika bermain, (2) merangsang logika untuk berpikir secara kreatif dalam menempatkan bidak/pion, (3) langkah diagonal yang diciptakan dapat memenuhi ruang segi enam, dan (4) tidak ada bidak/pion yang harus tersingkir atau dimakan apabila dilompati oleh lawan (Prasetyono, 2015:166).

Keunggulan permainan halma daripada permainan yang lain yaitu bahwa dalam permainan halma tidak ada pion lawan yang dapat dimakan seperti halnya

pada permainan catur. Pada permainan monopoli dan ular tangga bahwa mereka hanya berjalan dengan mengikuti banyaknya angka dadu yang muncul, sedangkan pada permainan halma tidak menggunakan dadu. Pada permainan halma yang ditonjolkan adalah strategi siswa untuk berpikir dalam menempatkan pion agar bisa melompat ke area lawan tanpa terhalang oleh pion lawan.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Permainan Halma

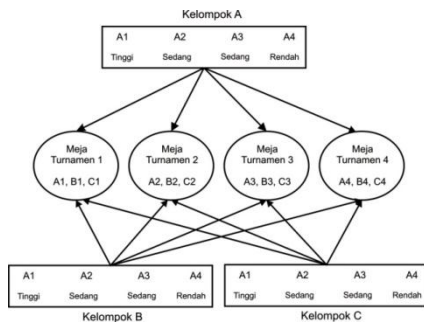
Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang digunakan oleh siswa di dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran TGT memuat tahap *games* dan *tournament* dimana siswa hanya diberikan soal-soal yang harus dijawab secara giliran. Model pembelajaran TGT yang seperti itu dianggap kurang menarik dalam proses pembelajaran karena kurang adanya aktivitas siswa dalam bermain. Oleh karena itu, agar lebih menarik bagi siswa model pembelajaran TGT yang digunakan dipadukan dengan menggunakan suatu permainan yaitu permainan halma. Permainan halma ini nantinya akan digunakan pada tahap model kooperatif TGT yaitu tahap *games* dan *tournament*.

Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran TGT berbantuan permainan halma, yaitu tahap pertama **penyajian kelas oleh guru, bahwa guru menyampaikan tujuan dan menyajikan materi pembelajaran kepada siswa. Selanjutnya yaitu tahap *teams* (tim), siswa saling bekerja sama dalam kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang secara heterogen dalam mengerjakan lembar kerja yang diberikan. Setelah itu, tahap *games* (permainan).**

Pada tahap *games*, siswa diberi kartu yang berisi beberapa pertanyaan tentang materi yang telah dijelaskan. Pada tahap ini dilakukan oleh salah satu perwakilan dari setiap kelompoknya dan berkumpul di sebuah meja dalam menjawab kartu soal bernomor. *Games* ini menggunakan permainan halma yang nantinya akan dimainkan di meja turnamen dengan menjawab kartu soal yang mempunyai skor berbeda.

Tahap selanjutnya yaitu tahap *tournament* (pertandingan). Tahap ini diikuti oleh seluruh siswa dan dilaksanakan di akhir pembelajaran setelah siswa mempelajari materi secara keseluruhan. Pada tahap *tournament* dimana permainan halma dilakukan sesuai dengan langkah-langkah berikut :

Siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuan akademiknya. Pada setiap meja turnamen terdapat juri sebagai pembaca soal dan pembantu juri sebagai pemberi skor. Hal ini dapat dilihat pada pembentukan meja dalam turnamen sebagai berikut.



Gambar 1. Pengaturan Meja Turnamen

Pada tahap turnamen, akan disediakan beberapa soal mulai dari tingkat yang paling sulit, sedang, sampai mudah. Kartu soal tersebut berada di setiap meja turnamen. Kartu soal sulit apabila dijawab dengan benar mendapat skor +3, salah -3, pas = 0, kartu soal sedang dijawab benar mendapat skor +2, salah -2, pas = 0, dan kartu soal mudah dijawab benar mendapat skor +1, salah -1, pas = 0.

Setelah siswa membentuk kelompok berdasarkan kemampuan akademiknya pada meja turnamen, langkah selanjutnya siswa diperlihatkan papan permainan halma seperti gambar berikut ini:



Gambar 2. Papan Permainan halma

Selanjutnya, siswa memahami papan permainan yang berbentuk bintang segi enam, setiap segitiga memiliki sepuluh lubang di dalamnya. Setiap siswa memilih daerah segitiga yang menjadi tempat awal.



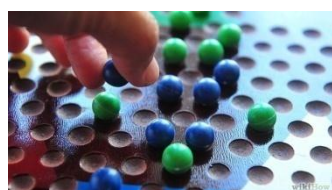
Gambar 3. Daerah Segitiga Menentukan Jumlah Siswa 1 Kelompok

Siswa akan bergilir/bergantian searah jarum jam untuk mengambil kartu soal dan kemudian menjawabnya. Apabila siswa menjawab soal tersebut dengan benar, maka siswa dapat menjalankan pion dari segitiga asal menuju ke segitiga di hadapannya dengan melompati satu persatu lubang. Apabila siswa tidak bisa menjawab saat gilirannya, maka kartu soal tersebut dapat diberikan kepada teman lain yang mendapat giliran selanjutnya untuk menjawab.



Gambar 4. Menjalankan pion dari segitiga asal

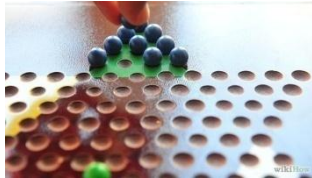
Selanjutnya, apabila di depan atau di sampingnya terdapat pion lawan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 5. Cara menjalankan pion

Ketika siswa mendapat gilirannya, siswa dapat memindahkan pion ke lubang kosong yang berada tepat di sisi lain dari suatu pion. Hanya boleh ada tepat satu pion yang menghalangi pionnya dari lubang kosong tersebut, dan lubang kosong tersebut harus berada tepat di sebelah pion lawan dan segaris dengan pionnya.

Terakhir adalah pemenang dalam permainan halma dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 6. Pemenang dari permainan halma

Skor yang paling banyak didapat, maka dia sebagai pemenangnya. Siswa juga dapat dikatakan sebagai pemenang apabila pion yang dimilikinya paling banyak keluar dari segitiga awal atau pion yang dimilikinya paling banyak masuk ke segitiga tujuan/segitiga yang berada di hadapannya.

Tahap terakhir dari pelaksanaan TGT, yaitu penghargaan kelompok. Pada langkah ini, juri dan pembantu juri menghitung rerata skor kelompok awal. Rerata skor yang paling tinggi adalah pemenangnya. 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 berhasil dijawabnya.

Model pembelajaran TGT ini didukung oleh penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Rusmawati (2013), Pambudi (2014) dan Wyk (2011) bahwa penelitian yang dilakukan menggunakan model pembelajaran TGT yang diberikan kepada siswa SMP dan SMA. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif TGT lebih efektif dalam hal prestasi akademik dibandingkan dengan metode ceramah tradisional.

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Rakhmadhani (2013) dan Rosyana (2014), diketahui bahwa model pembelajaran menggunakan TGT dengan berbantuan sebuah permainan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan tumbuhnya motivasi dalam diri siswa, maka berpengaruh juga terhadap prestasi belajar siswa. Adapun menurut hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nadrah (2017) mengemukakan bahwa motivasi dan hasil belajar fisika yang menggunakan model pembelajaran TGT memperoleh nilai yang lebih tinggi daripada pembelajaran konvensional.

Supaya lebih menarik proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa maka model pembelajaran TGT dipadukan dengan menggunakan permainan halma. Berdasarkan penelitian Charibaldi (2010) dan Saputra (2012) dalam naskah publikasinya menjelaskan bahwa permainan halma dapat digunakan di dalam proses pembelajaran supaya lebih menarik bagi siswa sehingga termotivasi dalam belajarnya.

Akan tetapi, permainan halma yang digunakan dalam penelitian terdahulu tersebut sudah berbasis jaringan komputer. Bagi siswa SD, permainan halma juga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang mana tidak berbasis jaringan komputer. Oleh karena itu, pembelajaran TGT dengan permainan halma dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar karena terdapat unsur permainan di dalamnya.

PENUTUP

Pembelajaran IPA bagi siswa SD sangat perlu karena selain siswa memperoleh pengetahuan, siswa juga dapat melakukan proses ilmiah serta melatih untuk berpikir kritis. Penggunaan model pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkan siswa dalam berpikir kritis. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran TGT. Model pembelajaran TGT dapat dipadukan dengan permainan halma karena siswa akan lebih tertarik dan senang apabila terdapat unsur permainan dalam pembelajaran. Adapun sintak model pembelajaran TGT dengan permainan halma, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

DAFTAR RUJUKAN

- Abdulrab, Abdullah Hasan M. 2012. Impact of Marzano's Dimensions of Learning Model on Students' Science Achievement. *Indian Journal Of Research*, 1 (11), (Online), (https://www.worldwidejournals.com/paripex/file.php?val=November_2012_1353430310_c1e2b_12.pdf), diakses pada tanggal 2 Mei 2017.
- Asy'ari, M. 2006. *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat Dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Charibaldi, N. 2010. Mobile Game Halma Multiplayer. *Jurnal Telematika*, 7 (1), (Online), (http://repository.upnyk.ac.id/1968/1/1_JURNAL_Mobile_Game_Halma.pdf), diakses pada tanggal 8 Desember 2016.
- Iskandar, S. M. 2001. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Depdikbud.
- Kagan, S. & Kagan, M. 2009. *Kagan Cooperative Learning*. San Clemente: Kagan Publishing.
- Nadrah. 2017. The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students' Motivation Toward Physics Learning Outcome. *Journal International Education Studies*, 10 (2), (Online), (<http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/view/55398/35759>), diakses pada tanggal 2 Mei 2017.
- Prasetyono, D. S. 2015. *Buku Tutorial Game-Game Kecerdasan*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rakhmadhani, N. 2013. Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournaments Berbantuan Media Teka-Teki Silang dan Ular Tangga Dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Materi Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2 (4), (Online),

- (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/2937>), diakses pada tanggal 25 November 2015.
- Rosyana, W. 2014. Pembelajaran Model TGT Menggunakan Media Permainan Monopoli dan Permainan Ular Tangga Pada Materi Pokok Sistem Koloid Ditinjau Dari Kemampuan Memori Kelas XI SMA Negeri 1 Sragen. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3 (2),(Online),(<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/download/3700/2599>), diakses pada tanggal 25 November 2015.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusmawati, P. E. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang. (Online), (http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal_tp/article/view/884/0), diakses pada tanggal 25 November 2015.
- Saputra, A. B. 2012. Halma Multiplayer Game Production Based Computer Network. *Naskah publikasi*, (Online),(http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_08.11.1924.pdf), diakses pada tanggal 8 Desember 2016.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, E. R. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, E. R. 2011. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktek*. Jakarta: PT. Indeks.
- Wyk, M. V. 2011. The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal Social Science*, 26 (3): 183-193, (Online), (https://www.researchgate.net/publication/267921321_The_Effects_of_Team_s-Games-Tournaments_on_Achievement_Retention_and_Attitudes_of_Economics_Education_Students), diakses pada tanggal 13 Desember 2016.