

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN TUGAS DAN PAKSA

Syefti Raudhatul Jannah¹, Leonard²

Program Studi Pendidikan Matematika
Universitas Indraprasta PGRI
Syefthi.jannah@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif Times Games Tournament dengan strategi tugas dan paksa berpengaruh pada keaktifan dan kreatifitas peserta didik di kelas. Masalah dalam penelitian ini adalah keaktifan dan kemalasan peserta didik dalam pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti memodifikasi model pembelajaran kooperatif Times Games Tournament dengan strategi tugas dan paksa, dengan memaksa peserta didik untuk mengerjakan tugas diharapkan mampu menurunkan tingkat kemalasan peserta didik untuk belajar.

Kata kunci: Model pembelajaran, kooperatif, *Team Games Tournament*, Strategi pembelajaran Tugas dan Paksa

ABSTRACT

The purpose of this research is to discovered if the type of cooperative learning model Team Games Tournament with task and force strategy is effected to the student's activeness and creativity in class. The problem of this research is the activeness and the shiftlessness of the student in learning. Therefore this research modified the type of cooperative learning model Team Games Tournament with task and force strategy by forced the student to accomplish their tasks, that strategy is expected to be able to reduce the student's shifthlessness in learning.

Keyword: *Learnigng Model, Cooperative, Team Games Tournament, Learning strategies, Strategy of Task and Force.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kata kunci dalam mengembangkan pengetahuan dan kualitas kemampuan masyarakat, ini artinya pendidikan merupakan kunci utama dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa. Dukungan terhadap pentingnya kontribusi pendidikan dalam membangun bangsa Indonesia sebagai bangsa yang besar di antara negara-negara di dunia ini, sesungguhnya telah tertuang di dalam Undang-Undang Dasar (UUD) 1945, yang mengamanatkan bahwa, pendidikan merupakan hak dan kewajiban bagi seluruh warga Indonesia. Oleh karena itu, maka pendidikan harus menjadi prioritas utama dalam proses keseluruhan pembangunan nasional. Sejalan dengan pernyataan

tersebut, Khoe Yao Tung (2000) menyatakan bahwa keberhasilan pendidikan suatu bangsa merupakan salah satu barometer keberhasilan pemerintahan suatu negara. Menurut Depdiknas (2003) *National education was function to develop the ability, character and civilization of the dignified nation in program to educate the life of the nation, the purpose of the development of learners to be a human who believes and devout to almighty god, to be honorable, healthy, Knowledgeable, capable, creative, independent and become a democratic and responsible citizen.* Menurut Afandi & Sidoarjo (2011) juga pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Perlu adanya pembelajaran untuk melaksanakan pendidikan. Seperti yang tertuang pada UU No. 20/2003, Bab I Pasal Ayat 20 **pembelajaran** adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. David P. Ausubel (1963) *has developed a psychology of meaningful reception learning which is intimately related to instruction as it typically occurs in schools*. Menurut Hamdu & Agustina (2011) pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pembelajaran peserta didik akan lebih mengesankan apabila proses pembelajaran tersebut diperoleh dari hasil penemuan dan pemahamannya sendiri. Menurut David P. Ausubel (1963) *has developed a psychology of meaningful reception learning which is intimately related to instruction as it typically occurs in schools*. Menurut Munir (2016) pada dasarnya, proses pembelajaran adalah sebuah proses yang melibatkan unsur penting di dalamnya. Unsur *pertama* adalah guru, sebagai penyampai pesan atau pembimbing. *Kedua*, peserta didik, sebagai unsur penerima pesan atau orang yang membutuhkan bimbingan. *Ketiga*, pesan, informasi atau keahlian yang ingin disampaikan oleh guru atau yang akan dimiliki oleh peserta didik.

Tetapi faktanya pembelajaran masih jauh dari harapan. Menurut Hayat & Anggraeni (2011) Siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, sementara guru-guru masih menerapkan metode mengajar secara tradisional, yang berorientasi pada pengukuran kognitif siswa saja. Salah satu penyebab proses belajar yang membuat siswa bosan adalah guru masih dominan

menggunakan pendekatan konvensional atau metode ceramah dan tanya jawab yang membuat peserta didik cepat bosan dan lelah saat proses belajar mengajar di kelas. Seperti yang dijelaskan oleh Abdul Majid (2011) bahwa iklim belajar yang kondusif merupakan tulang punggung dan faktor pendorong yang dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi proses pembelajaran, sebaliknya iklim belajar yang kurang menyenangkan akan menimbulkan kejenuhan dan rasa bosan. Akibatnya berdampak pada pengetahuan dan pengalaman belajar terbatas (Ismail, Lukman, & Alio, 2013). Diperkuat oleh pernyataan Hasan (Ilyas Ismail, 2010) bahwa sebaik apapun kurikulum jika tidak dibarengi oleh pendidik (guru) yang berkualitas, maka semuanya akan sia-sia. Sebaliknya, kurikulum yang kurang baik akan dapat ditopang oleh pendidik (guru) yang berkualitas. Menurut Handayani (2010) Kemampuan guru dalam mengemas suatu rancangan pembelajaran yang bermutu tentu diawali dari persiapan mengajar yang matang. Salah satu upaya guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan menggunakan model, metode ataupun strategi yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Selain itu guru juga harus mampu memodifikasi model, metode ataupun strategi, seperti yang dikemukakan oleh Jones, Palinscar, Ogle dan Carr (Padmadewi, Nitiasih, & Artini, 2009) *Throughout the process, teachers need to modify their plans continuously on the basis of feedback, striving for balance between giving students the guidance they need and the independence they desire*. Tujuan dari memodifikasi adalah agar siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pembelajaran, membuat suasana kelas yang lebih aktif dan meningkatkan kemungkinan keberhasilan belajar siswa.

Pembelajaran kooperatif adalah strategi praktik di mana peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kualifikasi yang berbeda. Menurut Isjoni (Sitorus & Surya, 2017), *in completing small group tasks that have different levels of ability. In completing the group, each member works together and mutually helping*

to understand a learning material. Learning is not finished if one of the friends in one group has not complete the learning materials. Dalam pembelajaran kooperatif juga peserta didik dituntut untuk saling bekerja sama dalam kelompok seperti yang dijelaskan oleh Aunurrahman (Irawan, Adi, 2007) *Learning model is very influential in attempt to increase the achievement of mathematics learning. The use of appropriate learning models can encourage students' sense of happy towards lessons and able to achieve better learning outcomes.* Salah satu pembelajaran kooperatif yang cocok dengan sifat gotong royong bangsa Indonesia adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

Menurut Slavin (Sitorus, 2017) *cooperative learning TGT model is one type or model of cooperative learning that is easy to apply, involving the activities of all students seems to have no status difference, involving the role of students as peer tutors and contain elements of game and reinforcement.* Yang dimaksud dengan penguatan adalah segala bentuk respon verbal atau non-verbal, yang merupakan bagian dari modifikasi perilaku siswa yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik dari siswa untuk tindakan mereka sebagai tindakan dorongan atau koreksi. Implementasi TGT hampir sama dengan STAD, seperti yang dikemukakan oleh Slavin (Putri, 2017) *stated that this learning model is almost the same as STAD learning model, by replacing the quiz with weekly tournaments, and students collect score to be a winner in the tournament. Therefore, students will be more enthusiastic and active during the lesson.* Banyak penelitian yang membahas bagaimana perkembangan siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Mau'udatun, 2009; Nissak, 2009;) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas serta hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan hanya menggunakan metode konvensional (ceramah). Salah satu sintak TGT adalah membuat kelompok atau berkelompok, hal itu akan membuat

pembelajaran lebih berkesan karena kemampuan berkomunikasi baik lisan atau tulisan akan turut serta mempengaruhi pengetahuan peserta didik. tetapi berdasarkan hasil-hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membuat proses belajar peserta didik menjadi lebih aktif. Selain kelebihan tersebut, model pembelajaran kooperatif TGT juga memiliki kekurangan atau kelemahan.

Salah satu kekurangan TGT adalah tidak semua peserta didik aktif dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan karakteristik peserta didik berbeda-beda. Guru akan sulit memberikan motivasi peserta didik untuk aktif belajar dengan karakter peserta didik yang pasif saat pembelajaran. Berdasarkan alasan tersebut peneliti akan memodifikasi model pembelajaran kooperatif TGT dengan strategi tugas dan paksa, agar peserta didik yang memiliki karakteristik tersebut mendapatkan motivasi untuk belajar maka siswa harus diberikan tugas dan mendapatkan sedikit paksaan. Alasan peneliti memodifikasi model pembelajaran kooperatif TGT dengan strategi tugas dan paksa, salah satunya adalah karena karakter bangsa Indonesia yang cenderung malas. Maka dari itu diperlukan adanya tugas yang dipaksa, seperti yang dijelaskan Leonard (2018) *Because of the character, some of Indonesian whoever must be given the task to work and forced to do something and even punishment if don't.*

Strategi pembelajaran tugas dan paksa digagas pertama kali oleh Leonard (2018), strategi ini memfokuskan peserta didik untuk mengerjakan tugas dibawah paksaan. Menurut Izadpanah (2010) *Task assumed to refer to a range of work plans which have the overall purposes of facilitating language learning-from the simple and brief exercise type, to more complex and lengthy activities such as group problem-solving or simulations and decision-making.* Maka dari itu, pemberian tugas saat proses belajar mengajar dirasa akan sangat efektif bila sedikit dipaksa. Alasan memaksa peserta didik adalah salah satunya untuk melatih kedisiplinan supaya tidak menunda-nunda pekerjaan. Menurut Sadik (2017)

*Discipline problems can be observed at any level of education and cause stress for the educators. Akan tetapi, tidak akan serta merta peserta didik akan langsung disiplin dengan strategi ini, pasti akan ada peserta didik yang tidak patuh. Salah satu tindakan yang bisa diambil oleh guru adalah dengan memberikan hukuman untuk membuat peserta didik jera. Sadik (2017) *Punishment is a reaction to remove disruptive behavior.**

PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

*TGT was developed by Slavin and De vries in 1990. Penggagas pertama model pembelajaran kooperatif tipe TGT pertama adalah Slavin pada tahun 1990. TGT adalah metode pembelajaran interaktif yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Hamdani (2011) Pembelajaran Kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsure permainan dan reinforcement. Menurut Slavin, R.E. (Sitorus, 2017) *cooperative learning TGT model is one type or model of cooperative learning that is easy to apply, involving the activities of all students seems to have no status difference, involving the role of students as peer tutors and contain elements of game and reinforcement.* Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah system pembelajaran kooperatif dan interaktif yang mudah digunakan dan dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar. Menurut Slavin (2010), model pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah yaitu: tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok.*

Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT):

1. Tyasning, dkk, tahun 2012, pada penelitian yang berjudul "Penerapan model pembelajaran tgt (teams games

tournaments) dilengkapi LKS untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi minyak bumi pada siswa kelas x-4 SMA Batik 1 Surakarta tahun pelajaran 2011/ 2012" menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) dilengkapi LKS dapat meningkatkan aktivitas belajar materi minyak bumi. Hal ini dapat dilihat dalam pelaksanaan siklus I dan siklus II. Pada siklus I persentase rata-rata indikator keaktifan siswa 67,06% yang kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85,65%.

2. Van Wyk, tahun 2011, dalam penelitian yang berjudul "The Effects of Teams Games Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students" menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memberikan hasil positif untuk perbaikan sikap siswa dalam pembelajaran. Adanya tanggung jawab individu dan kelompok memungkinkan terjadinya peningkatan sikap positif siswa dalam pembelajaran.
3. Parveen, tahun 2011, dalam penelitian yang berjudul "Effect of Cooperative Learning on Academic Achievement of 8 th Grade Students in The Subject of Social Studies" menerapkan model pembelajaran kooperatif dan hasilnya penerapan model pembelajaran kooperatif memberikan peningkatan hasil belajar kognitif dan afektif siswa.

Suatu model pembelajaran memiliki langkah-langkah atau prosedur yang harus dilaksanakan agar tercapainya hasil belajar yang diharapkan, langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT menurut Slavin (2005) sebagai berikut:

- a. Presentasi di kelas.
- b. Belajar tim. Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- c. Turnamen. Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen.
- d. Rekognisi tim. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui

kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya

Langkah-langkah TGT menurut Trianto (2010) langkah-langkah pembelajaran TGT secara runtut, yaitu:

- a. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.
- b. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
- c. Seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

Langkah-langkah pembelajaran TGT menurut Huda (Putri, 2017) *pointed that the first of the TGT procedures is delivering the study materials as a whole, and then the students formed the group heterogeneously to work on the worksheet. The second tournament, students start the tournament with the teacher divide the students into homogeneous groups by paying attention to student rankings. Then the students represent the group forward for the tournament, and then the students take the numbered cards containing the questions and answers. Each student taking a student card must answer the existing question and if it is wrong it will be thrown on another group that can answer, then the previous student will lose the score. However, if all group representatives cannot answer, the card cannot be used. The third scoring, which is the calculation of group scores together. The group with the most score will get the reward. Likert scale can be used to measure the. The answer of each instrument item using the Likert scale in the form of this questionnaire has a level from very positive to very negative, which can be words such as: Very Important (VI), Important (I), Unimportant (UI), Very Unimportant (VU) or (1) strongly agree, (2) agree, (3) disagree, (4) strongly disagree. Likert scale can be made using some classification.*

Kelebihan dan kekurangan TGT menurut Shoimin (2014), *TGT model have several advantages and disadvantages. The advantages of TGT such as: The first is TGT*

method not only make students with high ability, but students are capable of academic lower will push to active, and have an important role in the group. Second is this learning method can develop a sense of cooperation and mutual respect between students in her group members. The third makes the students enthusiastic about the course. Because in this study, the teacher make an agreement about the rewards will be given for the students as the best group. Finally is the students become more active and interested in the class because there is activity in the form of tournament games in this model There are also several disadvantages of TGT methods such as; The first is takes a long time, because the educators must establish conditions prescribed in the application of TGT. Second is the teachers are required to be good at choosing the subject matter suitable for this method. The last is the teacher must prepare before it is applied, for example, to create questions for each table tournaments or competitions, and teachers need to know the size of the learners who are academically highest to lowest.

Strategi Pembelajaran Tugas dan Paksa

Pentingnya strategi dalam pembelajaran dijelaskan oleh Kemp (1995) bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Sehingga untuk dapat melakukan tugas secara profesional, seorang guru memerlukan wawasan yang mantap tentang kemungkinan-kemungkinan strategi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik dalam arti efek intruksional maupun efek pengiring, yang ingin dicapai berdasarkan rumusan tujuan pendidikan yang utuh, disamping penguasaan teknis di dalam mendesain sistem lingkungan belajar mengajar dan mengimplementasikan secara efektif apa yang telah direncanakan di dalam desain instruksional.

Strategi pembelajaran tugas dan paksa pertama kali digagas oleh Leonard pada tahun 2018. Menurut Moh. Uzer Usman (1993) Metode tugas dan resitasi

adalah suatu cara penyajian pelajaran dengan cara guru memberi tugas tertentu kepada peserta didik dalam waktu yang telah ditentukan dan peserta didik mempertanggungjawabkan tugas yang dibebankan kepadanya. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2002) juga menyatakan bahwa metode tugas dan resitasi adalah metode penyajian bahan dimana guru memberikan tugas tertentu agar peserta didik melakukan kegiatan belajar. Menurut Djamarah & Zian (Widodo, Murtini, & Susilowati, 2016) resitasi (penugasan) merupakan suatu metode yang menyajikan bahan saat guru memberikan tugas tertentu yang bertujuan agar peserta didik melaksanakan kegiatan belajar. Robertson & Jung (2006) *a task is a piece of classroom work that involves learners in comprehending, manipulating, producing or interacting in the target language while their attention is focused on mobilizing their grammatical knowledge in order to express meaning, and in which the intention is to convey meaning rather than to manipulate form. The task should also have a sense of completeness, being able to stand alone as a communicative act in its own right with a beginning, a middle and an end.* Tugas dan resitasi merangsang peserta didik untuk aktif belajar baik secara individu maupun kelompok. Strategi ini merupakan pemberian tugas dengan waktu pengumpulannya tidak lama dan dengan sedikit paksaan. Pemberian tugas sangat penting diberikan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki peserta didik tersebut

Salah satu alasan peneliti memakai strategi tugas dan paksa karena melihat karakter bangsa Indonesia yang cenderung malas dan tidak akan mengerjakan suatu hal jika tanpa adanya tekanan atau paksaan. Menurut Maraan (2015), paksaan adalah kemampuan untuk menguasai atau memengaruhi orang lain untuk melakukan sesuatu atau kemampuan untuk mengatasi perlawanan dari orang lain dalam mencapai tujuan. *The negative character appear as a result of the invasion is there is the weak of mentality generation, the weak character (Husaini, 2010), Less of initiatives, tended not to make a work if there is not monitored or being forced by the leader, doing*

something because of forced by the punishment or other situation or the other reason (Leonard, 2018). The aim of discipline is to develop responsibility and self-control skills of the students by supporting their mental, emotional and social development (Humphreys, 1999; Weber, 2003; Yavuzer, 1986). Maka dari itu strategi ini dibuat agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan disiplin saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi, tidak semua peserta didik akan langsung disiplin dan langsung mengerjakan tugas. Perlu adanya kontrak pelajaran sebelum dimulai, apabila tidak mengerjakan akan mendapat hukuman. Hukuman bisa apa saja sesuai situasi di kelas, misal peserta didik yang tidak mengerjakan tugas harus merangkum buku atau semacamnya. *The related literature shows that teachers mostly tend to warn threat and punish students when they do not behave as expected or when disturbing the teaching process (Farmer, 1999; Karahanci, 2013; Kazu, 2007; Konti, 2011; Sadik, 2008; Sadik & Arslan, 2015; Sahin & Altunay, 2011; Ugurlu, Dogan, Sofortakimci, Ay & Zorlu, 2014).*

Berikut adalah beberapa macam pemberian tugas:

1. Tugas jangka pendek. Yaitu tugas yang diberikan pengajar (guru) saat pelajaran berlangsung dan akan diberikan waktu hanya beberapa menits saja.
2. Tugas jangka panjang. Yaitu tugas yang diberikan pengajar (guru) pada saat pertemuan pertama, dan akan dikumpulkan dengan jarak waktu yang agak lama. Contoh tugas jangka panjang adalah membuat modul, artikel, dan lain sebagainya.
3. Tugas mingguan. Yaitu tugas yang diberikan pengajar (guru) setiap minggu, dan dikumpulkan dalam jangka waktu satu minggu.
4. Tugas tentatif. Yaitu tugas yang diberikan pengajar (guru) jika peserta didik bertanya. Jadi, pertanyaan yang dilontarkan peserta didik tidak akan dijawab oleh pengajar (guru), melainkan dijadikan tugas yang harus dikumpulkan.

Leonard (2018) *experience in applying this strategy is:*

1. *Students were asked to buy an education and learning book, then read and make the summary of the book. The students have a week only to finish the assignment and make the summary with their handwriting. Next, students change their book with their classmates, then repeated read and make the summary for a week.*
2. *Students were made familiar to given task in every meeting of lecturer, it must be finished a day before the next meeting. This assignment usually related to the material is given. In the writer case, on research methodology subject, usually, the task downloads the research articles, carried out the study directly to do the problems analyze, doing the objective of the interview limited to the teachers or students, collect the important theory or sentences about the research, and so on.*
3. *Every question from the students about the materials, will be the private assignment or group, and must be finished on the same day, and must be reported through the message on WhatsApp application.*
4. *There is the punishment will be given to the student if they don't do the assignment well and on time, it's like the reduction of the score, the other assignment and doesn't pass the research methodology subject.*

Berdasarkan uraian sebelumnya, strategi tugas dan paksa dapat diterapkan pada beberapa model pembelajaran sebagai pendukung berhasilnya proses pembelajaran. Jika tugas yang diberikan tidak dapat selesai tepat waktu, maka akan mendapatkan konsekuensi yang telah disepakati bersama.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan strategi Tugas dan Paksa

Modifikasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan strategi tugas dan paksa diharapkan mampu membuat peserta didik lebih aktif, disiplin, mandiri dan kreatif dalam pembelajaran.

Dengan langkah-langkah pembelajaran TGT yang telah disampaikan, akan diselipkan pemberian tugas dengan jangka waktu tertentu. Menurut Shell et al. (2010) write In the ULM (Unified Learning Model), *all effective classroom practice is anchored in the three principles of learning: 1. Learning is a product of working memory allocation. 2. Working memory's capacity for allocation is affected by prior knowledge. 3. Working memory allocation is directed by motivation.*

Dalam pembelajaran ini ada 3 tahap tugas yang harus dikerjakan siswa saat berkelompok maupun individu:

1. Tugas individu
2. Tugas kelompok
3. Tugas akhir (kelompok)

Berikut adalah langkah-langkah modifikasi menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan Strategi Pembelajaran Tugas dan Paksa:

1. Menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik
Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran secara umum yang ingin di capai dan memotivasi peserta didik untuk belajar.
2. Menyampaikan Materi Pembelajaran
Guru menyajikan materi pelajaran secara umum kepada peserta didik dengan menggunakan metode ceramah.
3. Kontrak Kerja
Guru membuat kesepakatan bersama dengan peserta didik jika ada yang tidak mengerjakan tugas maka akan diberi hukuman, hukuman tersebut sudah direncanakan oleh guru dan juga harus disepakati oleh peserta didik.
4. Pemberian tugas individu
Guru memberikan tugas berupa soal (1-2 soal) terkait materi yang telah disampaikan dalam waktu 5 menit.
5. Pembentukan kelompok heterogen
Guru membagi peserta didik menjadi kelompok secara heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang.
6. Pemberian tugas
Guru memberikan tugas kelompok yang harus diselesaikan dalam waktu 10 menit.
7. Turnamen

- Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen.
8. Evaluasi
Guru membagi soal-soal turnamen kepada masing-masing kelompok turnamen.
 9. Pemberian *reward*
Reward diberikan kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi. *Reward* bisa berupa apa saja, misalnya nilai tambahan, makanan, dan lain sebagainya
 10. Pemberian tugas
Guru memberika tugas akhir kepada tiap kelompok yang harus dikumpulkan minggu berikutnya.

Adapun kelebihan pada modifikasi model dengan strategi ini, adalah:

1. Memotivasi siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab.
2. Semua peserta didik akan lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.
3. Membuat peserta didik tidak menunda-nunda pekerjaan atau tugas yang diberikan
4. Kerja kelompok akan lebih solid
5. Tiap kelompok bersungguh-sungguh mempelajari materi pelajaran karena mereka akan mendapatkan *reward*.

PENUTUP

Simpulan

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan strategi pembelajaran tugas dan paksa ini akan mampu membuat proses pembelajaran lebih bermakna bagi siswa dari pada hanya menggunakan metode ceramah dan sebagainya. Karena pembelajaran akan lebih terasa menyenangkan dengan ada permainan didalamnya. Namun, model ini masih sebatas teori saja dan masih perlu dikembangkan lebih lanjut untuk mengukur seberapa efektif model pembelajaran dengan strategi ini dalam proses pembelajaran di sekolah.

Saran

1. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan strategi tugas dan paksa dapat dijadikan acuan untuk menerapkannya di

sekolah dengan memperhatikan kelebihannya.

2. Untuk menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan strategi tugas dan paksa sebaiknya guru membuat sebuah skenario dan perencanaan yang lebih baik dan matang, sehingga pembelajaran dengan menggunakan Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan strategi tugas dan paksa dapat diterapkan dikelas dengan baik dalam pelaksanaan pembelajarannya
3. Guru hendaknya menguasai dan memahami terlebih dahulu tentang aturan, hakikat dan teori Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan strategi tugas dan paksa agar pembelajaran berjalan sesuai dengan tahapan- tahapan
4. Guru selalu memotivasi siswa untuk lebih giat dan lebih baik lagi dalam belajar.
5. Guru hendaknya memperhatikan estimasi waktu pembelajaran, mengingat modifikasi model dengan strategi ini memiliki langkah-langkah yang panjang dan membutuhkan efektifitas waktu.
6. Karena ini masih sebuah teori maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut, untuk melihat keefektifan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan strategi tugas dan paksa dalam pembelajaran sehingga Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan strategi tugas dan paksa benar-benar bisa diterapkan diberbagai sekolah dengan berbagai peringkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2011). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogia*, 1 (1).
- Ausubel, David P. (1963). *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. New York: Grune and Stratton.
- Depdiknas. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran*

- Matematika*. Jakarta. Pusat Kurikulum. Balitbang Depdiknas.
- Farmer, G. L. (1999). Disciplinary practices and perceptions of school safety. *Journal of Social Service Research*, 26(1), 1-38. doi Number:10.1300/J079v26n01_01
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV.Pustaka Setia
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 81-86
- Handayani, F., 2010, Pembelajaran kooperatif tipe team game tournamnet (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan pada materi keragaman bentuk muka bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20 (2).
- Hayat, M. S., & Anggraeni, S. (2011). Pembelajaran berbasis praktikum pada konsep invertebrata untuk pengembangan sikap ilmiah siswa. *Bioma*, 1(2), 141-152.
- Irawan, Adi. (2007). Experimentation of cooperative learning model Numbered Heads Together (NHT) type by concept maps and Teams Games Tournament (TGT) by concept maps in terms of students logical mathematics intellegences. *International Conference on Mathematics: Education, Theory and Application*.
- Ismail, Ilyas. Kinerja dan kompetensi guru dalam pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 13 (1).
- Ismail, M., Lukman, & Alio, L. (2013). Meningkatkan hasil belajar ikatan kimia dengan menerapkan strategi pembelajaran peta konsep pada siswa kelas X di SMA Negeri I Telaga. *Jurnal Entropi*, 8(1), 1-10.
- Izadpanah, S. (2010). A study on Task-based Language Teaching: From theory to practice. *US-China Foreign Language*, 8(3), 47-56.
- Karahanci, E. (2013). Sinif ogretmenlerin ogrencilerin dusuk duzeyde istenmeyen davranislarina yonelik tepkilerinin nitel bir analizi (Kars ili ilkogretim okullari ornegi) [A qualitative analyze of the responds made by classroom teachers to minor misbehaviors of students]. (Unpublished master thesis). Ankara: Hacettepe Universitesi.
- Kazu, H. (2007). Ogretmenlerin sinifta istenmeyen davranislarin onlenmesi ve degistirilmesine yonelik stratejileri uygulama durumlari [Examination of teachers' strategies for preventing and changing misbehaviors in class]. *Milli Egitim*, 175, 57-66.
- Kemp. Jerrold E. (1995). *Instruction Design: A Plan for Unit and Course Development*. Belmont: Feron.
- Khoe, Yao Tung. (2000). Pendidikan dan Riset di Internet. Jakarta: Dinastindo.
- Konti, F. (2011). Teachers and students perceptions towards teachers classroom management applications in primary schools. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 15, 4093-4097.
- Leonard. (2018). Task and forced instructional strategy: Instructional strategy based on character and culture of Indonesia nation. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(1), 51-56.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v8i1.2408> environment.
- Majid, Abdul. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maran, R. R. (2015). *Pengantar Sosiologi Politik*. Jakarta: Prenadamedia.
- Mau'udatun. (2009). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PEserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika kelas VIIIA Semester II MTs Matholiul Jali Bonang Demak Tahun Pelajaran 2008/2009. *Skripsi*. IKIP PGRI Semarang.
- Munir. (2016). *Perencanaan sistem pengajaran bahasa arab*. Jakarta: Kencana.
- Nissak, Khafifatun. (2009). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui Model Pembelajaran

- Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada Materi Pokok Jaringan Tumbuhan Kelas XI di MA NU Nurul Huda Semarang Tahun Ajaran 2009/2010. *Skripsi*. IAIN Walisongo Semarang.
- Padmadewi, N. N., Nitiasih, P. K., & Artini, L. P. (2009). Model konseptual pembelajaran bahasa Bali. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 42(3), 170–177.
- Parveen, Q., Mahmood, S.T., Mahmood, A. dan Arif, M. (2011). Effect of cooperative learning on academic achievement of 8 th grade students in the subject of social studies. *International Journal of Academic Research*, 3(1), Part III
- Putri, Dewi dan Mawardi. (2017). The application of teams-games-tournament (tgt) to increase students' activeness and learning outcomes. Salatiga: *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 50 (2), 60-68.
- Robertson, E. P., & Jung, J. (2006). The Asian EFL Journal Quarterly September 2006 Special Conference Proceedings Volume. *Task-Based Learning in the Asian Context*, 8(3), 1–298.
- Sadik, F., & Aslan, S. (2015). İlkokul sınıf öğretmenlerinin disiplin problemleri ile ilgili görüşlerinin incelenmesi [An investigation of the elementary school classroom teachers' views regarding discipline problems]. *Turkish Studies*, 10 (3), 115-138. DOI: 10.7827/TurkishStudies.7585/Ankara-Turkey.
- Sahin, I., & Altunay, U. (2011). İlköğretim okulu öğretmenlerinin sınıf yönetimi davranışları [Primary school teachers' classroom management behaviors]. *İlköğretim Online*, 10(3), 905-918.
- Shell, D. F., Brooks, D. W., Trainin, G., Wilson, K. M., Kauffman, D. F., dan Herr, L. M. (2010). *The Unified Learning Model*. New York: Springer. <http://doi.org/10.1007/978-90-481-3215-7>
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Siswanti Putri, Dewi & Mawardi. (2017). The application of teams-games-tournament (tgt) to increase students' activeness and learning outcomes. Salatiga: *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 50 (2), 60-68.
- Sitorus, Elsa Nopita & Edy Surya. 2017. The influence of teams games tournament cooperative learning model on students' creativity learning mathematics. Medan: *International Journal of Sciences*, 34 (1), 16-24.
- Slavin, R.E. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2002). Strategi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tyasning, Diah Megasari, dkk. (2012). Penerapan model pembelajaran tgt (teams games tournaments) dilengkapi lks untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi minyak bumi pada siswa kelas x-4 sma batik 1 surakarta tahun pelajaran 2011/ 2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 1(1), 26-33.
- Ugurlu, C.T., Dogan, S., Sofortakimci, G., Ay, D., & Zorlu, H. (2014). Öğretmenlerin sınıf ortamında karsilastiklari istenmeyen davranislar ve bu davranislarla bas etme stratejileri [Undesirable behaviors faced by teachers in classroom environment and coping strategies with these behaviors]. *Turkish Studies*, 9(2), 577-602. DOI: 10.7827/Turkish Studies.6175/Ankara-Turkey.
- Usman, Moh. Uzer. (1993). *Upaya mengoptimalisasi kegiatan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Van Wyk, M.M. 2011. The effects of teams games tournaments on achievement, retention, and attitudes of economics education students. *Journal Social Science*, 26 (3), 183-193
- Widodo, W., Murtini, W., & Susilowati, T. (2016). Penerapan metode pemberian tugas dan resitasi dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis surat siswa kelas x d administrasi perkantoran smk wikarya karanganyar tahun ajaran 2014/2015.

*Jurnal Informasi Dan Komunikasi
Administrasi Perkantoran*, 1(1), 131–
145.