

Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Dalam Meningkatkan Interaksi Siswa *Slow learner*

Adelia Prasasti¹⁾

Universitas Pendidikan Indonesia¹⁾

prasastia226@gmail¹⁾

ABSTRAK

Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah sebuah model pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dan kelompok dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan interaksi antar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses penerapan pembelajaran TGT dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang membantu mereka dalam berkolaborasi, berkomunikasi, dan saling mendukung, sehingga mampu mengurangi kecenderungan untuk terisolasi dan meningkatkan rasa percaya diri mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, yang dimana menggambarkan peristiwa atau kejadian secara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berhasil meningkatkan interaksi sosial siswa *slow learner* dengan pengaruh positif terhadap perkembangan keterampilan sosial, seperti kemampuan bekerja dalam tim, berbagi, dan menyelesaikan konflik. Secara keseluruhan, model pembelajaran *Team Games Tournament* terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan menyenangkan dan mendukung siswa dengan kesulitan belajar.

Kata Kunci

Model pembelajaran TGT; Meningkatkan interaksi; Siswa *slow learner*

The Team Games Tournament learning model is a learning model that integrates elements of games and groups with the aim of increasing motivation, engagement, and interaction between students. The purpose of this research is to find out the process of implementing TGT learning by dividing students into small groups that help them collaborate, communicate, and support each other, so as to reduce the tendency to be isolated and increase their self-confidence. The method used in this research uses a qualitative approach with a case study method, which describes events or events in depth. The results showed that the application of the Team Games Tournament model succeeded in increasing the social interaction of slow learner students with a positive influence on the development of social skills, such as the ability to work in teams, share, and resolve conflicts. Overall, the Team Games Tournament learning model proved effective in creating an inclusive and fun learning environment and supporting students with learning difficulties.

Keywords

TGT learning model; Improving interaction; Slow learner student

PENDAHULUAN

Untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa di sekolah, pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan dinamis yang membutuhkan pendekatan berbagai cara. Dalam perkembangan anak terdapat aspek penting yaitu interaksi sosial. Menurut Santrock (2007) terjadi timbal balik yang sangat penting dalam hubungan teman sebaya ketika siswa memasuki lingkungan sekolah. Interaksi sosial menjadi pondasi utama dalam membentuk keterampilan sosial anak maka melalui interaksi sosial, anak belajar berkomunikasi, berbagi, bekerja sama, dan memahami perasaan orang lain (Wijaya & Nuraini, 2023). Dengan interaksi akan menumbuhkan dan membantu keterampilan sosial dan rasa percaya diri yang bermanfaat di kehidupan sehari-hari. Di dalam konteks pendidikan, salah satu kelompok yang memerlukan perhatian khusus dalam hal pengembangan sosial dan akademik adalah siswa dengan kebutuhan khusus, seperti siswa *slow learner*. Menurut (Amelia, 2016, hal. 54) menyatakan bahwa *slow learner* merupakan anak yang lambat belajar dibawah rata-rata dibandingkan dengan teman sebayanya yang normal sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama. *Slow learner* seringkali menghadapi tantangan tersendiri dalam memahami materi pelajaran, sulit komunikasi, dan sering terasing atau minder karena kemampuan akademiknya dibawah rata-rata. Siswa *slow learner* cenderung lebih lambat dalam belajar daripada teman sebayanya yang normal sehingga mereka membutuhkan strategi dan pendekatan yang tepat dalam proses pembelajaran untuk memperoleh hasil yang baik. Oleh karena itu, sangat penting untuk diterapkan strategi pembelajaran yang tepat untuk nantinya dapat meningkatkan keterlibatan dan interaksi sosial mereka.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menurut Slavin (2015, hlm 163) merupakan salah satu pendekatan yang kooperatif yang menekankan kerjasama antar siswa dalam kelompok secara heterogen dan berbasis permainan dan turnamen atau pertandingan sehingga mendapatkan skor terbaik yang nantinya dapat menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar. TGT adalah suatu model pembelajaran dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing (Rusman, 2012:224). Maka dari itu, cocok digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa, terutama pada siswa *slow learner*. Model pembelajaran TGT adalah sebuah model kooperatif yang didalamnya terdapat komponen games atau permainan dan bentuk pertandingan. Maka melalui model ini, siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk memahami materi kemudian menguji melalui turnamen atau pertandingan yang mengarah pada keterampilan sosial, seperti berinteraksi, kerjasama dan kolaborasi, serta saling menghargai antar siswa. Hal

tersebut akan membuka kesempatan bagi mereka untuk meningkatkan rasa percaya diri, belajar secara kolaboratif, dan memperkuat hubungan sosial.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, terdapat berbagai kemampuan siswa yang beragam, penting untuk guru menerapkan pembelajaran dengan metode atau model yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa yang beragam, termasuk siswa *slow learner*. Penerapan model TGT dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan dan inklusif, terlepas dari kemampuan akademiknya setiap siswa, dapat berpartisipasi dan berkontribusi dan saling menghargai dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu, guru juga akan lebih aktif dalam memantau perkembangan sosial dan akademik siswa *slow learner*. Guru akan membantu memberikan bimbingan untuk melihat interaksi siswa dalam kelompok jika terdapat kesulitan yang mereka hadapi.

Dalam implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* juga menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah memastikan bahwa setiap siswa normal maupun *slow learner* mendapatkan perhatian dan berperan aktif dalam kegiatan kelompok, sehingga mereka siswa *slow learner* tidak merasa terasing dan tertinggal. Oleh karena itu, dalam memastikan keberhasilan penerapan model TGT ini, guru mempunyai peran yang sangat penting.

Dalam artikel ini, akan dibahas lebih dalam tentang penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam meningkatkan interaksi siswa *slow learner* dengan tujuan dapat memberikan wawasan bagaimana proses implementasi model pembelajaran TGT dan ditemukan strategi yang baik dalam mengoptimalkan penerapan model *Team Games Tournament* untuk meningkatkan interaksi siswa *slow learner*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif karena ingin memahami secara menyeluruh fenomena yang dihadapi guru mengenai interaksi siswa *slow learner*. Dan metode studi kasus ini digunakan karena untuk menemukan dan mempelajari suatu kejadian yang unik dari kasus yang ingin diteliti (Harahap, 2020). Penelitian ini melibatkan subjek siswa *slow learner* dan teman-temannya di kelas dan wali kelas IV di sekolah dasar di kota Jakarta Utara. Dan pengumpulan data penelitian ini, yaitu:

1. Observasi di lapangan: Peneliti melakukan observasi langsung di lapangan terhadap kegiatan pembelajaran melalui TGT. Observasi ini mencakup bagaimana proses guru dalam menerapkan pembelajaran *Team Games Tournament*.
2. Wawancara: Peneliti menggunakan wawancara semi-terstruktur untuk guru dengan mengetahui lebih lanjut dan lebih dalam mengenai proses pembelajaran dalam penerapan model *Team Games Tournament*.

Untuk menganalisis data yang sudah diperoleh, dalam penelitian ini menggunakan metode analisis tematik (Braun & Clarke, 2006) berikut prosedurnya:

1. Melakukan transkrip catatan observasi dan hasil wawancara.
2. Membaca ulang lalu memahami semua data yang diperoleh.
3. Melakukan identifikasi topik utama yang muncul dari data.
4. Menyesuaikan data dengan mengkategorikan dengan topik tersebut.
5. Membuat penafsiran dan kesimpulan berdasarkan hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian yang diperoleh, terdapat proses pembelajaran melalui model *Team Games Tournament*. Dimana guru melakukan dua tahapan yaitu kegiatan pembelajaran membahas materi dan di hari atau minggu berikutnya melaksanakan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Pada mata pelajaran IPAS terdapat jadwal di hari Selasa dan Kamis. Tahapan pembelajaran *Team Games Tournament* ini diperoleh berdasarkan analisis data observasi dan wawancara.

1. Pembelajaran dengan Membahas Materi

Guru melaksanakan pembelajaran dengan membahas materi proses penyerbukan pada hari Selasa, mata pelajaran IPAS kelas IV. Diawali guru membuka mata pelajaran dengan berdoa, *ice breaking*, dan memotivasi siswa memberitahu tujuan pembelajaran perkembangbiakan tumbuhan. Guru menggunakan bahan ajar PPT interaktif dan proyektor. Guru juga mengulas kembali dan menjelaskan materi minggu lalu tentang perkembangbiakan tumbuhan ada dua cara yaitu vegetatif dan generatif. Seluruh siswa aktif menyimak penjelasan guru maupun yang siswa *slow learner*. Setelah guru mengulas, dilanjutkan dengan guru memperkenalkan melalui PPT interaktif mengenai bagian-bagian bunga sempurna dan contoh-contoh bunganya. Dalam PPT terdapat bagian-bagian bunga sempurna dan siswa terlihat aktif dan penasaran bagian-bagian bunga sempurna tersebut dan siswa antusias melihat macam-macam bunga sempurna yang bergerak di PPT. Beberapa siswa ada yang sudah mengetahui bunga sempurna, seperti bunga kembang sepatu.

2. Pembelajaran Model *Team Games Tournament*

Setelah guru sudah selesai membahas materi tentang bagian-bagian bunga sempurna dan perkembangbiakan tumbuhan, maka dilanjutkan di hari berikutnya pada jadwal IPAS hari Kamis melaksanakan pembelajaran TGT. Diawali guru mengulas terlebih dahulu materi sebelumnya sampai siswa merasa cukup memahami dan jelas mengenai proses penyerbukan dan bagian-bagian bunga sempurna. Setelah guru sudah menjelaskan, selanjutnya guru menerapkan pembelajaran dengan *Team Games Tournament* (TGT) dengan sudah menyiapkan

bahan untuk games turnamen. Berikut langkah-langkah guru mengimplementasikan pembelajaran TGT:

- a. Guru membagi 4 kelompok secara heterogen, di dalam kelompok masing-masing terdapat siswa *slow learner* secara merata. Kelompok 1 vs kelompok 3, kelompok 2 vs kelompok 4.
- b. Kelompok 1 vs kelompok 3 saling berbaris ke belakang sesuai kelompoknya, lalu melakukan games yaitu seluruh siswa fokus untuk melakukan permainan yaitu loncat mengikuti posisi arah sepatu secara bergantian. Bagi yang tercepat dapat memilih kertas terlebih dahulu yang berisikan satu gambar bunga yang sudah guru tempel di papan tulis. Lalu, guru akan bertanya nama bunga apa yang didapat. Setelah siswa sudah menjawab, lalu kembali pada tempat duduk kelompoknya untuk menyelesaikan lembar kerja atau kertas yang didapatnya. Begitupun kelompok seterusnya permainan dilakukan dengan hal yang sama.
- c. Setelah seluruh kelompok sudah melakukan permainan tersebut, masing-masing kelompok bertanding menyelesaikan lembar kerja yang harus diisi terdapat bagian-bagian bunga sempurna yang sudah didapat masing-masing kelompok tadi. Misalnya kelompok 1 memilih kertas yang dia pilih tadi dan terdapat gambar bunga matahari, maka kelompok tersebut menyelesaikan fungsi bagian-bagian bunga matahari dan beri petunjuk di setiap bagian-bagiannya.
- d. Guru memberi waktu 15 menit untuk siswa berdiskusi dan kerja sama menyelesaikan lembar kerjanya.
- e. Setelah waktu sudah habis dan seluruh kelompok harus sudah selesai, dapat dikumpulkan ke depan dan guru akan memeriksa hasil pekerjaan masing-masing kelompok.

Dalam proses pembelajaran *Team Games Tournament* yang sudah dilaksanakan oleh guru menekankan kerjasama, saling membantu, dukungan, dan kolaborasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa *slow learner* terlihat aktif dan senang saat permainan dan pertandingan, terlibat aktif dalam kegiatan kelompok, dan adanya dukungan atau bantuan dari teman-temannya. Siswa yang berkemampuan normal pun terlihat antusias saat permainan dan pertandingan, mereka membantu dan mengajak siswa *slow learner* untuk berpartisipasi diskusi dan kerja sama dalam kelompok. Hal tersebut terjalin interaksi sosial antar teman-temannya dan siswa *slow learner* dan dikarenakan model pembelajaran *Team Games Tournament* sesuai dengan karakteristik siswa yang senang dengan permainan dan tantangan serta senang belajar dalam kelompok.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi siswa *slow learner*. Dimana selama proses pembelajaran guru membagi kelompok kecil secara heterogen yang terdapat komponen permainan, kelompok, dan pertandingan sehingga dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama, saling mendukung, dan berkomunikasi dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini membantu siswa *slow learner* merasa lebih percaya diri, terlibat dalam kegiatan kelompok, dan adanya ajakan dan dukungan dari teman-temannya. Hasil penelitian yang didapat dari observasi dan wawancara juga menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* memberikan dampak positif pada perkembangan sosial siswa dan aspek akademis, terutama bagi mereka yang memiliki kebutuhan khusus dalam belajar. Model pembelajaran ini memberikan alternatif yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung bagi semua siswa, termasuk *slow learner*.

REFERENSI

- Amelia, W. (2016). Karakteristik dan jenis kesulitan belajar anak *slow learner*. *Jurnal Aisyah: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 1(2), Hal-53.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.
- Harahap, N. (2020). Penelitian kualitatif.
- Rusman, D., & Pd, M. (2012). Model-model pembelajaran. *Raja Grafindo, Jakarta*.
- Santrock John, W. (2007). Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning* Teori, Riset, dan Praktik. Nusa Media. Bandung.
- Wijaya, E., & Nuraini, F. (2024). Pentingnya Interaksi Sosial dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Tiflun: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 9-13.