

PENERAPAN METODE *COOPERATIVE LEARNING* MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA SISWA SD DI DESA TANGSI AGUNG KABUPATEN OKU SELATAN

Atika Dewi

Program Studi Fakultas Psikologi, Universitas Bina Darma Palembang
Email: atikaadewi22@gmail.com

Informasi Artikel

Kata kunci:
Model Team Game
Tournament, Metode
Cooperative Learning,
KKN-T

Abstrak

Cooperative Learning merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat dan kemampuan yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil observasi dilihat bahwa anak-anak di Desa Tangsi Agung sekarang sedang melaksanakan sistem pembelajaran daring sehingga anak-anak merasa bosan dengan sistem pembelajaran daring yang sekolah terapkan. sehingga membuat penulis berinisiatif untuk melakukan sistem pembelajaran tatap muka dengan menggunakan Metode *Cooperatif Learning* yang telah direncanakan. Metode *cooperative learning* yang penulis gunakan yaitu model *Team Game Tournament* tipe *talking stick*, dimana anak-anak dibentuk dalam kelompok. Tujuan dari pengabdian ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif dengan menggunakan Metode *Cooperative Learning Model Team Game Tournament* pada Anak-anak Desa Tangsi Agung. Dari hasil pengabdian yang diperoleh, Dengan menggunakan Metode *Cooperative Learning model Team Game Tournament Tipe Talking Stick* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam belajar dan anak-anak juga terlihat aktif saat pembelajaran sedang berlangsung dan sekaligus menambah pengetahuan mereka tentang metode pembelajaran *cooperative learning*.

Abstact

Cooperative learning is a learning model where students learn in small groups that have different levels and abilities. Based on observations, it can be seen that children in Tangsi Agung Village are now implementing an online learning system so that children feel bored with the online learning system that the school applies. thus making the author take the initiative to implement a face-to-face learning system using the planned Cooperative Learning Method. The cooperative learning method that the author uses is a talking stick type Team Game Tournament model, where children are formed in groups. The purpose of this service is to improve cognitive abilities by using the Cooperative Learning Model with the Team Game Tournament Method for Tangsi Agung Village Children. From the results of the service obtained, using the Cooperative Learning Method Team Game Tournament model Talking Stick type can improve children's cognitive abilities in learning and children also look active when learning is taking place and at the same time increase their knowledge about learning. cooperative learning method.

PENDAHULUAN

Wabah COVID-19 membuat pendidikan menjadi terganggu dan belajar jarak jauh yang sebelumnya belum pernah dilakukan oleh seluruh dunia (Sun et al.,2020) bagi seluruh elemen pendidikan yaitu peserta didik, guru hingga orang tua. Saat masa pandemic, waktu, lokasi dan jarak menjadi permasalahan sangat besar saat ini (Kusuma & Hamidah, 2020). Sehingga pembelajaran jarak jauh dapat menjadikan solusi untuk pembelajaran saat ini karena saat masa pandemi ini pembelajaran tatap muka menjadi sulit dilakukan. Dengan adanya pembelajaran jarak jauh ini membuat para pendidik untuk tetap bisa mempertahankan kelas tetap aktif (Nafilah & Muflihah, 2020).

Pendidikan merupakan usaha sadar yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sangat penting bagi kelangsungan kehidupan suatu bangsa, sebab kualitas kehidupan suatu bangsa sangat erat dengan tingkat pendidikan. Menurut Sanjaya (2013), "Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pendidikan". Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi (Mi & Ariful, 2020).

Sekolah dasar (SD) termasuk kedalam pendidikan formal yang merupakan wadah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, dalam berbangsa dan bernegara (Mi & Ariful, 2020).

Di masa sekolah, anak belajar memperoleh ketrampilan dan pengetahuan tentang apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya. Bila berhasil memperolehnya, maka timbul rasa mampu dan bergairah. Tetapi bila menemui kegagalan, apalagi diketahui oleh orang dewasa, maka akan timbul rasa rendah diri. Anak berminat dalam kegiatan- kegiatan dengan teman-teman dan ingin menjadi bagian dari kelompok yang mengharapkan anak untuk menyesuaikan diri dengan pola perilaku, nilai- nilai dan minat anggota-anggotanya (usia berkelompok). (Mi & Ariful, 2020)

Menurut Thursan Hakim (2005) belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas, pemahaman, ketrampilan, daya pikir dan lain-lain kemampuan (Mi & Ariful, 2020). Untuk mewujudkan generasi anak yang aktif, cerdas, dan terampil kegiatan pembelajaran di sekolah juga harus menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik

anak sekolah dasar, mengingat karakteristik anak usia sekolah dasar yang masih senang bermain. Karakteristik ini menuntut pengajar untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih kreatif, senang bergerak, dan anak senang bekerja kelompok. Namun dalam mengikuti aktivitas belajar di sekolah setiap anak tidak selamanya berlangsung secara wajar (Mahardi et al., 2019).

Berdasarkan fenomena yang penulis temukan di Desa Tangsi Agung, hasil observasi yang dilakukan tanggal 28 juli 2021 dilihat bahwa anak-anak di Desa Tangsi Agung sekarang sedang melaksanakan sistem pembelajaran daring sehingga anak-anak merasa bosan dengan sistem pembelajaran daring yang sekolah terapkan, sehingga membuat penulis berinisiatif untuk melakukan sistem pembelajaran tatap muka dengan menggunakan Metode *Cooperatif Learning* yang telah penulis buat.

Anak-anak di Desa Tangsi Agung sangat jenuh dengan proses pembelajaran daring yang dilakukan oleh pihak sekolah, oleh karena itu anak-anak biasanya banyak bermain sehingga membuat pelajaran yang dikirimkan oleh pihak sekolah melalui pesan whatsapp tidak dipedulikan oleh anak-anak (Hager & Wellein, 2021). Kegiatan yang dilakukan penulis di desa tangsi agung yaitu membuat proses pembelajaran tatap muka dengan menggunakan metode pembelajaran *Cooperative Learning*, dengan target anak-anak kelas Empat sampai dengan kelas Enam sd.

Metode *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat dan kemampuan yang berbeda-beda. Dalam mengerjakan tugas, setiap anggota kelompok tersebut saling berkerja dan membantu satu sama lain untuk menyelesaikan setiap tugas yang telah diberikan (Purnomo, 2011). Pada dasarnya *Cooperative Learning* mempunyai pengertian sebagai "suatu bentuk sikap atau perilaku secara bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota itu sendiri" (Solihat dan Raharjo, 2008). Ciri-ciri metode pembelajaran *Cooperative Learning*. 1) siswa dalam kelompok secara kooperatif menyelesaikan materi belajar kompetensi dasar yang akan dicapai. 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda baik tingkat kemampuan tinggi sedang dan rendah, jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender. 3) Penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing-masing individu (Mi & Ariful, 2020).

Menurut Huda (2014:196) ada 10 model pembelajaran dalam pendekatan kolaboratif yaitu *Team Games Tournament*, *Team Assisted Individualis*, *Student Team Achievement*, *NHT*,

Jigsaw, TPS, TSTS, Role Playing, Pair Check dan Cooperative Script (Karyono & Subandowo, 2019). Metode *cooperative learning* yang penulis gunakan yaitu model *Team Game Tournament* tipe *talking stick* (Jahring et al., 2017), Menurut Dimiyanti, 2009 TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dengan kelompok mereka masing-masing (Pelindung: Penanggung Jawab: Ketua Redaksi: Sekretaris: Penyunting / Editor: Mitra Bestari: Penerbit: Alamat Redaksi :, n.d.). setelah mereka selesai berdiskusi penulis mempersilahkan untuk menutup buku, lalu guru memberikan tongkat kepada anggota kelompok dan kemudian penulis memberikan pertanyaan tentang materi yang telah mereka diskusikan. Tujuan pengabdian ini untuk mengetahui program Metode Cooperative Learning model *Team Game Tournament* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada Anak-anak Desa Tangsi Agung.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa Observasi dan wawancara. Tahap persiapan 1). Kegiatan awal: Menyampaikan tujuan pembelajaran, Meminta para siswa mengisi absensi sebelum pembelajaran dimulai, Menyajikan informasi aturan tournament, Memotivasi siswa dengan menjelaskan bahwa skor yang diperoleh pada tournament ini sangat penting dan point tertinggi akan mendapatkan reward. 2)Kegiatan inti : Menanyakan siswa apakah matetinya sudah paham atau belum, Mengumpulkan buku yang berkaitan dengan pembelajaran yang akan di laksanakan, Memberikan bambu yang telah disediakan kepada siswa sambil bambu di estafetkan siswa menyanyikan lagu yang disukai siswa, jika lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang memegang bambu tadi. Jika siswa tidak bisa menjawab atau siswa sudah menjawab maka bambu tadi di estafetkan lagi dan sambil menyanyikan lagu. (seterusnya begitu sampai pembelajaran sudah habis) 3) kegiatan Akhir: menyimpulkan hasil dari materi yang dipelajari, menghitung skor yang tertinggi, memberikan reward kepada kelompok yang mempunyai skor yang paling tinggi.

Langkah langkah dalam penerapan metode *Cooperative learning* (CL) model TGT (Jahring et al., 2017)

a) *Step 1 : memberikan materi dan menjelaskan*

Peran pembimbing : Sebelum pembelajaran dimulai guru memberikan materi atau pembelajaran yang akan di bahas dalam pelaksanaan *Coopertive learning* dan menugaskan kepada para siswa untuk mempelajari materi tersebut.

b) *Step 2 : berdiskusi antar kelompok*

Para siswa berdiskusi tentang materi yang akan dibahas dan dipelajari

c) *Step 3 : guru menanyakan pembelajaran*

Peran guru menanyakan apakah materi yang sudah dibahas sudah pada paham atau belum. Jika sudah guru mengambil buku para siswa tersebut

d) *Step 4 : masuk ke model Team Game Tournament (TGT)*

Team Game Tournament (TGT) adalah Siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok untuk saling membantu dalam memahami materi dan mengerjakan tugas sebagai sebuah kelompok dan dipadu dengan kompetensi antaranggota dalam bentuk permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi yang dilakukan di Desa Tangsi Agung Kecamatan Banding Agung anak anak belajar secara tidak teratur dalam sistem pembelajaran online ini mereka lebih banyak memainkan handphone dari pada mengerjakan tugas terlebih dahulu. Guru agak sedikit kebingungan dalam sistem pembelajaran online ini, hanya sedikit anak anak yang mengerti pembelajaran disaat diberikan tugas untuk dikerjakan dirumah. mereka tidak mengetahui banyak sekali manfaat ilmu yang diambil dalam proses belajar tersebut.

Melalui program individu yaitu metode pembelajaran *cooperative* model *Team Game Tournament* tipe *talking stick* anak-anak mengetahui bahwa belajar itu sangat penting untuk masa depan mereka. Penulis ingin mengajak anak anak untuk belajar yang dapat melatih kemampuan kognitif mereka yaitu dengan cara metode pembelajaran *cooperative* model *Team Game Tournament* tipe *talking stick* dengan menggunakan bantuan tongkat (Puspitawangi et al., 2016).

Pada minggu pertama penulis mengajak anak anak berkumpul di kantor desa. Sebelum masuk dalam materi program kerja penulis terlebih dahulu menjelaskan kepada anak anak apa saja yang akan dilakukan selama proses pembelajaran. Anak-anak sangat atusias dan terlihat memperhatikan dengan serius apa saja yang penulis sedang jelaskan. Penulis juga menjelaskan kepada anak-anak apa manfaat dari metode pembelajaran *cooperative* model *Team Game Tournament* tipe *talking stick* ini.

Pada keesokan harinya kegiatan mulai dilakukan, penulis melaksanakan permainan. Anak anak dibagi menjadi beberapa kelompok, setelah mereka mendapatkan kelompok kemudian pada setiap kelompok diberikan materi yang berbeda untuk mendiskusikan pada kelompok mereka kemudian diberikan waktu untuk mendiskusikan.

Setelah selesai kelompok kemudian di panggil secara acak untuk maju kedepan dan diberikan pertanyaan seputar materi yang telah mereka bahas pada barisan pertama kelompok diberikan tongkat apabila pada barisan pertama benar menjawab pertanyaan tersebut maka akan diganti dengan pertanyaan selanjutnya dan apabila pertanyaan tersebut tidak bisa

dijawab maka tongkat tersebut akan berpindah kebarisan kedua dan seterusnya sampai mereka bisa menjawab dan apabila sampai barisan terakhir tidak bisa menjawab maka akan diganti pertanyaanya. Disini terlihat anak anak terlihat kebingungan saat mencoba pembelajaran tersebut dikarenakan baru pertama kali.

Pada kegiatan minggu kedua, penulis melaksanakan permainan. Anak anak dibagi menjadi beberapa kelompok secara acak, setelah anak anak mendapat kelompok kemudian mereka diberikan materi yang berbeda-beda disetiap kelompok dan diberikan waktu untuk memahami materi yang telah diberikan. Setelah mereka selesai kemudian kelompok mereka akan dipanggil secara acak untuk maju kedepan dan diberikan pertanyaan tentang materi yang mereka pelajarin sebelumnya, kemudian setelah mereka maju kedepan pada barisan pertama akan diberikan tongkat dan diberikan pertanyaan apabila barisan pertama tidak bisa menjawab maka tongkat diberikan secara estafet kepada barisan nomor dua, dan apabila barisan nomor kedua tidak bisa menjawabnya maka akan diganti dengan pertanyaan lain. Pada minggu kedua siswa siswi terlihat sudah mulai memahami cara melakukan metode belajar tersebut dan mulai menjawab pertanyaan dengan baik. tapi pada minggu ini setiap jawaban benar maka akan diberikan point pada setiap kelompok. Anak anak terlihat sangat senang dan antusias saat pertanyaan yang mereka jawab dengan benar akan diberikan point satu. Point terbanyak akan mendapatkan reward

Pada minggu ketiga, penulis melaksanakan kegiatan. Anak anak dibentuk secara kelompok dan melaksanakan kegiatan pembelajaran *Cooperative Learning* seperti biasanya, setiap jawaban benar maka akan diberikan point pada setiap kelompok. Anak anak terlihat sangat senang dan antusias saat pertanyaan yang mereka jawab dengan benar akan diberikan point satu. Point terbanyak akan mendapatkan reward

Anak anak Desa Tangsi Agung terlihat sangat senang setelah mereka berhasil menyelesaikan-menylesaikan pembelajaran tersebut. Setelah mereka mnyelesaikan pembelajaran tersebut kelompok yang terbanyak mendapatkan point kemudian diberikan reward dan kepada kelompok yang pointnya kecil juga diberikan reward tetapi rewardnya berbeda dengan yang point tertinggi.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan

No.	Hari dan Tanggal	Waktu
1.	Rabu, 4 Agustus 2021	13.00-14.30 WIB
2.	Minggu, 8 Agustus 2021	13.00-14.30 WIB
3.	Selasa, 10 Agustus 2021	13.00-14.30 WIB
4.	Minggu, 15 Agustus 2021	13.00-14.30 WIB

Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1 Pembelajaran



Gambar 2 Pemeberian Hadiah

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penerapan program metode pembelajaran *cooperative* pada anak-anak Desa Tangsi Agung dapat disimpulkan bahwa program tersebut dapat memberi pembelajaran kepada anak-anak tentang betapa pentingnya pembelajaran *cooperative* model *Team game tournament* melalui tipe pembelajaran *talking stick* dan dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi anak-anak di Desa Tangsi Agung Kecamatan Banding Agung Kabupaten Oku Selatan. Selama Kegiatan berlangsung anak-anak mengikuti pembelajaran *cooperative* yang diberikan oleh penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) berjalan dengan lancar berkat adanya kerjasama dari pihak desa. Yaitu Desa Tangsi Agung Kec. Banding Agung Kab. OKU Selatan. Oleh karena itu pada kesempatan ini kami sampaikan juga terimakasih kepada yang terhormat:

1. Pihak kampus yang sudah menyelenggarakan kegiatan KKN-T yaitu ibu Rektor Universitas Bina Darma Dr. Sunda Ariana, M.Pd.,M.M.
2. Dekan Fakultas Psikologi Ibu Desy Arisandi, M.Psi., Psikolog.
3. Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Mutia Mawardah, S.Psi., M.A.
4. Bapak Fiarman C SE. Selaku kepala Desa Tangsi Agung dan juga perangkat desa Tangsi Agung yang sudah memberi izin kepada mahasiswa UBD untuk melakukan KKN-T (Kuliah Kerja Nyata)
5. Seluruh Perangkat Desa Tangsi Agung dan Masyarakat Desa Tangsi Agung yang telah mendukung terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hager, G., & Wellein, G. (2021). Pppp. *Introduction to High Performance Computing for Scientists and Engineers*, 194–210. <https://doi.org/10.1201/ebk1439811924-14>
- Jahring, J., Armiana, & Nasrum, A. (2017). Comparative Study of Mathematics Learning Students Outcomes Taught by Cooperative Learning Model Teams Games Tournament Type (TGT) and Talking Stick Type (TS). *Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–65. <https://doi.org/10.31327/jomedu.v2i2.376>
- Karyono, H., & Subandowo, M. (2019). Buana Pendidikan: Jurnal FKIP Unipa Surabaya Tahun XV, No. 28. Oktober 2019. *Buana Pendidikan: Jurnal FKIP Unipa Surabaya*, 15(27), 35–54.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Mi, S., & Ariful, M. A. (2020). *Program studi psikologi fakultas psikologi universitas bina darma Palembang tahun 2019/2020*.
- Nafilah, Z. A., & Muflilah, . (2020). Langkah Taktis Pencegahan Covid-19 di Desa Lowayu Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 360. <https://doi.org/10.24198/jppm.v7i2.28821>
- Pelindung : Penanggung Jawab : Ketua Redaksi : Sekretaris : Penyunting / Editor : Mitra Bestari : Penerbit :
Alamat Redaksi : (n.d.). 40–46.*
- Purnomo, Y. W. (2011). Keefektifan Model Penemuan Terbimbing Dan Cooperative Learning Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 41(1), 131400. <https://doi.org/10.21831/jk.v41i1.1916>
- Puspitawangi, K. R., Wibawa, I. M. C., & Pudjawan, K. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(2), 1–12.