

MODIFIKASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNEMENT DAN STRATEGI PEMBELAJARAN TUGAS DAN PAKSA

Sri Wahyuningtyas

Wahid Saputra

Universitas Indraprasta PGRI

tyaswahyuning22@gmail.com

Abstract. This literature study aims to find out whether the Teams Games Tournament learning model with task and forced strategies influences the development of Teams Games Tournament modifications and the tasks and forced students in the class. The problem in this learning is the activeness and creativity of students. The task strategy and force are chosen to complement the shortcomings of the Teams Games Tournament Learning Model. With the modifications can improve the quality of student learning, making students responsible and disciplined so that this learning is achieved. For educators, it is recommended to apply the Teams Games Tournament learning model to the task strategy and force at school, so that the learning objectives can be achieved optimally.

Keywords: Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Task and Forced Strategy

How to cite: Wahyuningtyas, S. & Saputra, W. (2019). Modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dan strategi pembelajaran tugas dan paksa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*, Vol. 2, 565-574. Jakarta: LPPM Universitas Indraprasta PGRI. <http://dx.doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.94>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting untuk mewujudkan cita-cita dan program pembangunan nasional secara menyeluruh. Dalam dunia pendidikan terdapat aspek pembangunan Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai subjek objek pembangunan. Hal ini dapat dikatakan relevan karena pada dasarnya “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat dimasa mendatang” (UU NO. 20 Tahun 2003). Hal tersebut juga dikemukakan oleh Amri & Abadi (2013) yang mengatakan bahwa Pendidikan sebagai persediaan ilmu untuk mengembangkan kepribadian, kemampuan hidup serta menyelesaikan masalah dalam berbagai kehidupan.

Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sebagaimana yang disebutkan dalam Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, yaitu: pendidikan secara umum berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman

dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan erat kaitannya dengan pembelajaran yang diterapkan. Berhasil atau tidaknya suatu pendidikan sangat bergantung dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Ketika model pembelajaran yang diterapkan sesuai dan media yang tersedia juga mendukung, maka kemungkinan keberhasilan suatu proses pembelajaran akan lebih besar, begitupun sebaliknya. Hal ini diungkapkan oleh Gusniawati & Baskoro (2015) model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Peran guru dalam memilih model pembelajaran agar siswa menjadi terangsang untuk dapat terus belajar, dan tidak mudah jenuh. Model pembelajaran merupakan perencanaan yang dibuat guru dengan melibatkan kondisi siswa. Namun kondisi nyatanya, mayoritas guru menyamakan model dan metode pembelajaran tiap-tiap kelas, meskipun karakteristik tiap kelas itu berbeda.

Pembelajaran pada mata pelajaran matematika seharusnya tidak bersifat abstrak dan monoton, karena hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi mudah bosan. Oleh karena itu salah satu alternatif yang dapat digunakan ialah memakai model pembelajaran yang dapat merangsang siswa agar menjadi lebih aktif dan kreatif. Sebagaimana yang dikatakan oleh Amri & Abadi (2013) agar siswa termotivasi dan bersungguh-sungguh untuk mengikuti pelajaran matematika, guru atau pendidik seharusnya: (1) memperlihatkan manfaatnya matematika bagi kehidupan melalui contoh-contoh penerapan matematika yang relevan dalam kehidupan sehari-hari, (2) menggunakan teknik, metode, dan pendekatan pembelajaran matematika yang tepat sesuai dengan karakteristik topik yang disajikan, (3) memanfaatkan teknik, metode, dan pendekatan yang bervariasi dalam pembelajaran matematika agar tidak monoton.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa ialah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kegiatan belajar dengan permainan yang dirangkai dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar dengan rileks sehingga dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Ekawati, 2013). Pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament* dapat memberikan manfaat kepada guru untuk menemukan solusi caranya meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar siswa. Sebagaimana disebutkan oleh Parendrarti (2009) penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran, membantu mengaktifkan kemampuan siswa untuk bersosialisasi dengan siswa lain. Siswa terbiasa bekerja sama dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk belajar, sehingga hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Setiap metode atau model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa kekurangan *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu tidak semua peserta didik aktif dalam pembelajaran ini, karena karakteristik peserta didik berbeda-beda dan memerlukan waktu yang panjang untuk menerapkan metode ini. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini belum efektif, sehingga harus dimodifikasi dengan pembelajaran tugas dan paksa. Menurut Kurniasih et al. (2017) adanya kekurangan dalam metode pembelajaran, peran guru yaitu memodifikasi segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan menambah atau mengurangi langkah-langkah dalam metode. Disesuaikan dengan kesulitan yang dihadapi peserta didik seperti keadaan, lingkungan pembelajaran, dan cara evaluasi yang diberikan di akhir kegiatan kelak.

Strategi pembelajaran tugas dan paksa digagas pertama kali oleh Leonard (2018). Strategi ini memfokuskan peserta didik untuk mengerjakan tugas dibawah tekanan. Dalam metode tugas dan paksa, peserta didik dapat mengerjakan tugas secara mandiri, bertanggung jawab terhadap individu masing-masing, menjadikan siswa tidak bergantung kepada rekan sekelompoknya, dan mempunyai kesadaran untuk bersaing secara sehat. Diawali dengan

memaksa, siswa merasa terpaksa jika penugasan dilakukan secara terus menerus mengakibatkan siswa menjadi terbiasa, lalu menjadi budaya dan bangsa yang beradab. Seperti yang diungkapkan oleh Leonard (2018) orang Indonesia mempunyai karakter berbeda-beda, ada beberapa orang Indonesia yang bekerja harus diberi tugas dan dipaksa terlebih dahulu atau mungkin diberi hukuman. Tugas yang diberikan kepada siswa harus terencana dalam segi kesiapan dari guru yang sesuai dengan materi, batas waktu tugas, dan hukuman apabila tugas tidak dikerjakan dan dilaksanakan dengan baik.

Strategi tugas dan paksa diharapkan dapat di terapkan di semua level pendidikan baik SD, SMP, SMA dan perguruan tinggi. Hal ini selaras dengan yang di ungkapkan oleh Leonard (2018) bahwa *“This should be of concern and should be adjusted if it should be used on students at the basic level, like elementary school, junior high school, and senior high school, who are treated pedagogically”*. Tugas dan paksa dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Namun, perlu diperhatikan pula untuk menerapkan strategi ini harus diberikan sesuai dengan karakteristik siswa yang diajar, sehingga dapat memberikan pengaruh yang lebih baik. Target untuk penerapan strategi ini yaitu mahasiswa di Perguruan Tinggi secara andragogy. Akan tetapi, untuk siswa Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas harus disesuaikan dengan tingkatannya dan diperlakukan secara pedagogis.

Penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan modifikasi tugas dan paksa diharapkan dapat meningkatkan kemandirian, tanggung jawab, kesadaran peserta didik pada materi matematika yang disampaikan oleh guru. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan modifikasi tugas dan paksa cocok dalam pembelajaran Matematika. Pembelajaran ini di dalam Team yaitu peserta didik dibentuk dalam kelompok belajar dan peserta didik harus dapat bekerjasama dengan kelompoknya, Tournament menjadikan pembelajaran menjadi menarik karena peserta didik dituntut untuk bersaing dalam belajar secara sehat, ini menumbuhkan tanggung jawab. Permainan atau *Games* memungkinkan peserta didik yang bermain akan lebih cocok dalam pembelajaran matematika yang berimbas pada motorik peserta didik dengan lahirnya keterampilan peserta didik. Dengan adanya modifikasi *Teams Games Tournament* (TGT) dengan strategi tugas dan paksa ini diharapkan untuk peserta didik menjadi bertanggung jawab, disiplin dan tidak bergantung pada orang lain. Selain itu diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang kooperatif. Melibatkan semua peserta didik tanpa memandang perbedaan status (ras, suku, agama, laki-laki maupun perempuan), dan teman sebagai tutor sebaya yang mengandung unsur permainan. *“This model encourages students to be competitive, work together with other students and be more active and creative in their learning. Their findings show that students who use the TGT cooperative model perform better than those who undergo the conventional learning model. The TGT cooperative learning model consists of three main components, namely class presentation, group and academic competition”* (Veloo & Chairhany, 2013). Penggagas model pembelajaran kooperatif TGT pertama oleh Slavin pada tahun 1990 dan dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, seperti yang diungkapkan oleh Veloo (2016) *“Teams-Games-Tournament (TGT), a generic teaching strategy developed by Edwards and De Vries (1972)”*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) setiap tim terdiri dari 5-6 anggota, yang setiap tim bersifat heterogen. Hal ini diungkapkan oleh Nasution (2018) *states*

that TGT method is cooperative learning that assigned students in teams that consist of 5 to 6 students that have different ability and sex. Tim Teams Games Tournament (TGT) dirancang dimana tim bersaing dengan tim lainnya untuk mendapatkan poin di grup mereka. Pada umumnya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sama dengan model pembelajaran STAD, kecuali satu hal *Team Games Tournament* (TGT) menggantikan sistem skor perbaikan dan kuis dengan sistem permainan turnamen. Dalam turnamen itu peserta didik mewakili timnya bertanding dengan anggota tim lain yang setara kinerjanya. Sebagaimana yang dikatakan oleh Hasmayati & Suwardi (2018) *TGT is the same as STAD except in one respect: TGT uses an Academic Tournament and uses quizzes to determine individual progress scores*. Menurut Dargito (2014) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, dalam *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan adanya proses pembelajaran dengan baik seperti proses mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan dijalankan dengan sebaik baiknya. Serta melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.

Langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara runtut terdiri dari lima komponen. Menurut Slavin (2005) kelima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu: (1) penyajian kelas (*class presentation*), guru menyampaikan materi yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh guru. (2) kelompok (*teams*), kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang bersifat heterogen. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah agar anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan games atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi. (3) permainan (*games*), pertanyaan dalam games disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. (4) kompetisi/turnamen (*tournament*), biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. (5) pengakuan kelompok (*teams recognition*), pengakuan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama. (Dargito, 2014)

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Selain itu, peserta didik juga diajarkan untuk berpikir kritis, logis, dan sistematis. Dapat melibatkan keputusan masalah dan mengemukakan pendapat. Banyak perkembangan terhadap peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran TGT. Berikut adalah beberapa hasil penelitian menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT):

(1) Elis Gusniawati S., Edi Prio Baskoro pada tahun ajaran 2012/2013, dalam penelitian berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Sub Materi Pokok Bilangan Bulat” di MI Jampang Kecamatan Cimerak kabupaten Ciamis. Menyimpulkan “terbukti terjadi peningkatan antusiasme siswa dan kemajuan yang cukup berarti dalam perubahan semangat belajar siswa sehingga lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif teknik *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran matematika di MI Jampang yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I 73,33%, siklus II 80%, dan siklus III 100%”.

(2) Purwanto, Ika Mustika Sari, Hanna Nurul Husna, dalam penelitian yang berjudul “Implementasi Permainan Monopoli Fisika Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Mengetahui Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa” di SMP kelas VIII di Kabupaten Sumedang. Diperoleh kesimpulan “(1). Setelah, siswa mengalami peningkatan prestasi belajar sebesar 0,24 dengan kategori ‘Rendah’. Aspek kognitif yang meningkat paling tinggi di tiap pertemuan adalah aspek pemahaman C2 sebesar 0,44 di pertemuan I dan 0,62 di pertemuan II.(2) Profil kemampuan berpikir kritis deduksi ditekankan dengan menggunakan *Cornell Critical Thinking Test*, dengan perolehan sebagai berikut. Untuk kategori ‘Rendah’, 9,1% siswa berada dalam kategori ini sebelum penggunaan permainan Monopoli Fisika dan 24,2% siswa dalam kategori ini sesudah penggunaan permainan Monopoli Fisika. Untuk kategori ‘Sedang’, 69,7% siswa berada dalam kategori ini sebelum penggunaan permainan Monopoli Fisika dan 63,6% siswa dalam kategori ini sesudah penggunaan permainan Monopoli Fisika. Untuk kategori ‘Tinggi’, 21,2% siswa berada dalam kategori ini sebelum penggunaan permainan Monopoli Fisika dan 12,1% siswa dalam kategori ini sesudah penggunaan permainan Monopoli Fisika.

(3) Aulia Hamdi, M. Suyanto, Sukoco, dalam penelitian yang berjudul “Perancangan Game Petualangan Membatik Berbasis Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments*” memberikan kesimpulan beberapa hal sebagai berikut: 1. Dengan menggunakan desain *game Tracy*, *Teams Games Tournaments* masuk dalam bagian *rules* dan *procedure* pada desain *game Tracy*. Materi pembelajaran batik masuk dalam bagian *story*, *resource*, dan *boundaris* pada desain *game Tracy*. 2. Dari hasil pengujian unit, semua unit yang ada sesuai dengan apa yang direncanakan dalam GDD hanya saja penulis kesulitan dalam membangun karakter cerdas AI. Semua sub sistem yang ada pada pengujian Modul berhasil sesuai apa yang direncanakan dan output yang dihasilkan sesuai. Dari hasil Pengujian Fungsional, kebutuhan akan *user interface* ada yang tidak sesuai dengan rencana GDD yaitu Kesesuaian antara pola dan goresan cat dan membangun karakter cerdas AI dikarenakan penulis memiliki keterbatasan skill dan waktu dalam menyelesaikan permainan *game*.

Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran TGT menurut Shoimin (2014) yaitu *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*”(Anggraini, 2017). Kelebihan *Teams Games Tournament* (TGT) siswa menjadi bertanggung jawab, dapat meningkatkan kemampuan akademik, siswa menjadi mandiri/ tidak bergantung kepada guru, memupuk rasa kepercayaan, meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan sikap sosial pada orang lain, bersedia menerima kekurangan orang lain, mengembangkan informasi dari yang hafalan menjadi penerapan dalam sehari-hari. Kekurangan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) penilaian didasarkan pada kelompok bukan individu, bukan hal yang mudah untuk mengkolaborasi kemampuan individu bersama kemampuan kerjasama, pembelajaran tutor sebaya tidak menjanjikan dengan pemahaman yang diharapkan.

Strategi Pembelajaran Tugas Dan Paksa

Strategi pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran di dalamnya mencakup metode, pendekatan, model, dan teknik pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang ada adalah strategi tugas dan paksa. Tugas merupakan kewajiban atau suatu pekerjaan yang harus dikerjakan seseorang dalam pekerjaannya. Pemberian tugas sengaja diberikan kepada peserta didik dengan baik. Pemberian tugas itu ada tata cara dari gurunya, sehingga peserta didik dituntun sampai tuntas. Sebagaimana yang diungkapkan Nurjana (2014) “Metode pemberian tugas merupakan tugas atau pekerjaan yang sengaja diberikan kepada siswa untuk dilaksanakan dengan baik. Latihan itu diberikan kepada siswa untuk memberikan kesempatan kepada mereka menyelesaikan tugas yang didasarkan pada petunjuk langsung dari guru yang sudah dipersiapkan sehingga dapat menjalani secara nyata dan melaksanakan tugas tersebut sampai tuntas. Tugas yang diberikan kepada siswa dapat diberikan secara perorangan atau kelompok”

Paksa merupakan mengerjakan sesuatu yang diharuskan meskipun tidak mau. Awalnya harus dipaksa kemudian merasa terpaksa lalu terbiasa menjadi budaya. Dipaksa, aturan yang dipaksakan kepada seseorang yang mencakup pola tingkah laku dari semua yang dipaksakan ini harus dijalankan dan diharapkan nantinya seseorang tersebut menjadi terpaksa untuk menjalankannya. Karena dipaksa maka seseorang akan menjadi terpaksa. Terpaksa bertindak diluar kemauan sendiri karena terdesak oleh keadaan. Mau tidak mau harus dilakukan karena ada sesuatu yang memaksanya. Dari keterpaksaan diharapkan nantinya untuk menjadi terbiasa di kehidupan sehari-hari. Gonz (2002) mengatakan “*We represent the task-method structure of Figure 1 by using two related concept hierarchies. The task hierarchy is rooted by the CBR TASK concept that has only one direct instance, iCBR task, representing the generic task of solve a problem and learn from the experience*”. Guru memberikan tugas kepada siswa dengan tugas perorangan, secara terpaksa siswa mengerjakan dan menyelesaikannya, kemudian jawaban diberikan kepada guru. Dengan adanya paksaan ini, siswa dapat menambah pengetahuan, kemandirian, dan membentuk karakter dalam setiap tugasnya. Dengan adanya paksaan siswa dapat terbentuk karakter disiplin dan bertanggung jawab, sehingga dalam pengumpulan tugasnya menjadi tepat waktu.

Guru harus aktif memberikan motivasi untuk menjadikan siswa semangat belajar. Motivasi ada dua yaitu, motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri, karena ajakan, suruhan, atau paksaan sehingga siswa mau belajar. Motivasi Ekstrinsik merupakan motivasi yang timbul dari luar diri individu, karena ajakan atau paksaan siswa mau belajar. Misalnya siswa disuruh orang tuanya agar mendapat peringkat pertama di kelasnya (Usman, 2000).

Strategi tugas dan paksa ini digagas pertama oleh Leonard pada tahun 2018. Menurut Sagala (2007) “metode pemberian tugas merupakan metode yang mempersiapkan materi dengan cara guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar, kemudian harus dipertanggung jawabkannya”. Berdasarkan uraian, strategi tugas dan paksa merupakan suatu perencanaan kegiatan yang menjadikan peserta didik mempunyai karakter disiplin, aktif, dan bertanggung jawab. Sebagaimana dalam tujuan pembelajaran dengan strategi tugas dan paksa ini menjadikan peserta didik dapat aktif, disiplin, mengerjakan tugas secara mandiri, bertanggung jawab terhadap individu masing-masing, menjadikan siswa tidak bergantung pada rekan sekelompoknya, dan mempunyai kesadaran untuk bersaing secara sehat. Sonita (2013) menjelaskan bahwa “disiplin sangat diperlukan untuk menyalurkan perilaku dan menunjukkan ke arah yang benar, memberi batas perilaku, serta mengarahkan perilaku sesuai dengan yang diharapkan lingkungan sekitar.” Begitu juga pendapat disiplin menurut Johar (2010) “merupakan suatu keadaan yang terbentuk dari proses serta rangkaian perilaku yang

menggambarkan nilai-nilai kepatuhan, ketaatan, kesetiaan, keteraturan, atau ketertiban.” Dari penjelasan tersebut, disiplin merupakan ketaatan terhadap peraturan dan pengawasan, yang dapat dikembangkan untuk menjadikan peserta didik mentaati tata tertib yang berlaku. Menjadikan generasi yang unggul dalam era globalisasi. Selain disiplin, ada juga Tanggung jawab yang diungkapkan menurut Zuchdi (2013:27) “tanggung jawab merupakan suatu sikap dan perilaku seorang individu dalam melaksanakan tugas dan kewajiban yang harus siswa lakukan, baik tugas terhadap Tuhan YME, negara, lingkungan dan masyarakat serta dirinya sendiri.”(Yasmin et al 2016).

Dalam buku model dan metode pembelajaran kreatif dan menyenangkan. Menurut Djamarah (2010), langkah-langkah dalam penggunaan metode resitasi (tugas), yaitu: (a) Fase Pemberian Tugas. Tugas yang diberikan kepada siswa hendaknya mempertimbangkan hal berikut: 1) Tujuan yang akan dicapai , 2) Jenis tugas yang jelas dan tepat sehingga anak mengerti apa yang ditugaskan tersebut, 3) Sesuai dengan kemampuan siswa, 4) ada petunjuk/sumber yang dapat membantu pekerjaan siswa, 5) Sediakan waktu yang cukup untuk mengerjakan tugas tersebut. (b) Fase Pelaksanaan Tugas, meliputi langkah-langkah berikut: 1) Diberikan bimbingan/pengawasan oleh guru, 2) Diberikan dorongan sehingga anak mau bekerja, 3) Diusahakan/dikerjakan oleh siswa sendiri, tidak menyuruh orang lain , 4) Dianjurkan agar siswa mencatat hasil-hasil yang ia peroleh dengan baik dan sistematis. (c) Fase mempertanggung jawabkan tugas. Hal yang harus dikerjakan pada fase ini, yaitu sebagai berikut: 1) Laporan siswa baik lisan/tertulis dari apa yang telah dikerjakannya, 2) Ada tanya jawab/ diskusi kelas, 3) Penilaian hasil pekerjaan siswa baik dengan tes maupun dengan non tes atau cara lainnya. Rancangan penilaian yang ditetapkan harus menjadi tolak ukur kelancaran dan keberhasilan pelaksanaan resitasi (pemberian tugas).

Beberapa tahapan pemberian tugas dan paksa menurut Leonard (2018) yaitu; 1) Mahasiswa diminta membeli buku pendidikan dan pembelajaran, lalu membaca dan membuat ringkasan buku tersebut. Para mahasiswa hanya memiliki satu minggu untuk menyelesaikan tugas dan membuat ringkasan dengan tulisan tangan mereka. Selanjutnya, siswa mengganti buku mereka dengan teman sekelasnya, lalu membaca berulang kali dan membuat ringkasan selama seminggu. 2) Mahasiswa dibiasakan dengan tugas yang diberikan dalam setiap pertemuan dosen, itu harus diselesaikan sehari sebelum pertemuan berikutnya. Tugas ini biasanya terkait dengan materi yang diberikan. Dalam kasus penulis, pada subjek metodologi penelitian, biasanya, tugas mengunduh artikel penelitian, melakukan penelitian secara langsung untuk melakukan analisis masalah, melakukan tujuan wawancara terbatas pada guru atau siswa, mengumpulkan teori atau kalimat penting tentang penelitian, dan sebagainya. 3) Setiap pertanyaan dari mahasiswa tentang materi, akan menjadi tugas pribadi atau kelompok, dan harus diselesaikan pada hari yang sama, dan harus dilaporkan melalui pesan di aplikasi WhatsApp. 4) Ada hukuman yang akan diberikan kepada mahasiswa jika mereka tidak melakukan tugas dengan baik dan tepat waktu, itu seperti pengurangan skor, tugas lainnya dan tidak lulus subjek metodologi penelitian.

Dalam memberikan tugas kepada siswa sebaiknya guru memperhatikan enam saran seperti yang dikemukakan oleh Raymond (2004) yakni: “ 1) Buatlah tugas-tugas secara langsung dan relevan dengan pelajaran atau unit yang dilaksanakan di kelas, 2) Memberikan tugas-tugas yang jelas dan memerlukan kecakapan dan pengetahuan yang ada dalam wilayah kemampuan siswa, 3) Berikan tugas-tugas yang menantang dan memberi stimulus, 4) Perhatikan kemampuan siswa dalam penyelesaian tugas, 5) Berilah komentar atas tugas yang terselesaikan baik secara lisan maupun tulisan, dan 6) Terangkan secara singkat mengenai fungsi dan harapan-harapan dari tugas-tugas tersebut”.

Jenis-jenis tugas ini ada 1) Tugas latihan yaitu tugas untuk memberikan latihan soal kepada peserta didik terhadap materi sebelumnya, tugas latihan ini bisa dikerjakan di rumah atau di sekolah. Tergantung kondisi dan situasi. 2) Tugas membaca buku bertujuan untuk peserta

didik membaca terlebih dahulu sebelum materi disampaikan. 3) Tugas Proyek yaitu tugas yang berupa masalah, yang diselesaikan dalam kurun waktu tertentu. 4) Tugas Eksperimen yaitu tugas yang berawal dari pertanyaan, mencari hipotesis, kemudian dikembangkan, dan yang terakhir memberikan umpan balik untuk sebuah perbaikan tugas. 5) Tugas Praktis yaitu tugas yang menggunakan keterampilan fisik dan motorik.

Menurut (Nurjana, 2014) kelebihan pembelajaran menggunakan strategi tugas dan paksa yaitu: 1) Membuat siswa aktif belajar 2) Mengembangkan kemandirian 3) Lebih meyakinkan dan memperdalam tentang apa yang dipelajari 4) Membina tanggung jawab dan disiplin 5) Membina kebiasaan siswa untuk mencari dan mengelola sendiri informasi. Selain itu, kelebihan strategi tugas dan paksa bisa menjadikan negara beradab. Menurut Leonard *"The process of the assignment and compulsion did correctly so can get the learning process philosophy including force – forced – usual – usually – culture – civilized nations."* (Leonard, 2018).

Modifikasi Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Strategi Pembelajaran Tugas dan Paksa

Berdasarkan uraian mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan strategi tugas dan paksa mempunyai kekurangan dan kelebihan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini mempunyai kelebihan salah satunya dapat bekerja sama, bersaing antar kelompok. Selain mempunyai kelebihan, model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga mempunyai kekurangan salah satunya waktu belajar menjadi tidak maksimal, dan menjadikan peserta didik mempunyai ketergantungan terhadap teman sekelompoknya. Oleh karena itu, untuk menutupi kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* perlu adanya Strategi Tugas dan paksa dengan memberikan tugas kepada peserta didik yang bertujuan untuk menjadikan karakter peserta didik menjadi disiplin, aktif, dan bertanggung jawab.

Syntax atau tahapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan strategi tugas dan paksa:

- a. Penyajian kelas (*class presentation*), guru menyampaikan materi yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh guru. Guru memberikan motivasi setiap pertemuan untuk membangkitkan semangat, rasa ingin tahu siswa.
- b. Kontrak belajar Guru menyampaikan target belajar selama satu semester. Jenis-jenis tugas yang dikerjakan:
 - 1) Tugas latihan yaitu tugas yang diberikan pendidik untuk dikerjakan di rumah. Tugas ini dikumpulkan disetiap pertemuan berikutnya. Setiap pertemuan dan guru memberi tugas untuk dikumpulkan di minggu berikutnya, tugas ini berupa materi yang sebelumnya sudah disampaikan, atau pun materi yang akan disampaikan minggu depan. Hukuman: bagi siswa yang tidak mengerjakan tugas itu, maka mengerjakan di whiteboard di waktu pembelajaran itu, dan disimak oleh guru dan siswa lainnya.
 - 2) Tugas membaca buku bertujuan untuk peserta didik membaca terlebih dahulu sebelum materi disampaikan. Tugas ini akan berdampak pada pretest dan posttest tiap siswa, dari sini guru bisa menilai siswa yang rajin dan tidak.
 - 3) Tugas Proyek yaitu tugas yang dikumpulkan seminggu sebelum menjelang PTS/PAS.
 - 4) Tugas Eksperimen yaitu tugas yang berawal dari pertanyaan, mencari hipotesis, kemudian dikembangkan, dan yang terakhir memberikan umpan balik untuk sebuah perbaikan tugas.
 - 5) Tugas Praktis yaitu tugas yang menggunakan keterampilan fisik dan motorik. Tugas praktis ini bisa tidak harus dikumpulkan ketika bertatap muka dengan guru, bisa juga tugas praktis ini dikumpulkan via whatsapp, email, telegram. Penilaian: pendidik

menilai dari tugas peserta didik, keaktifan saat di kelas, karakter disiplin dan bertanggung jawab. Hukuman: hukuman berlaku apabila peserta didik tidak mengerjakan salah satu atau lebih dari tugas praktis, tugas proyek, dan tugas eksperimen. Pendidik akan memberikan tambahan tugas apabila peserta didik tidak menyelesaikan tugas dengan perjanjian sebelumnya.

- c. Kelompok (*teams*), kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang bersifat heterogen. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah agar anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan games atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi. Dalam setiap kelompok terdiri dari laki-laki dan perempuan, antara siswa yang pintar harus dipisahkan. Jadi dalam setiap kelompok terdiri dari yang pintar-sedang-kurang dalam pemahamannya.
- d. Permainan (*games*), pertanyaan dalam games disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Dalam permainan ini pendidik bisa memberikan tugas praktis yang langsung dijawab sebagai poin tambahan.
- e. Kompetisi/turnamen (*tournament*), biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.
- f. Pengakuan kelompok (*teams recognition*), pengakuan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama. Alangkah baiknya, guru memberikan tambahan motivasi agar siswa menjadi aktif dan berpikiran positif.

Dengan adanya modifikasi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan strategi tugas dan paksa ini bertujuan untuk membangun kecerdasan peserta didik sekaligus dengan menanamkan karakter disiplin dan bertanggung jawab untuk peserta didik.

PENUTUP

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan strategi pembelajaran tugas dan paksa ini disiapkan untuk menjadikan siswa aktif, bertanggung jawab, dan disiplin. Pada modifikasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan strategi tugas paksa ini bersifat menyenangkan, pembelajaran tidak berpusat pada guru dengan metode ceramah saja. Namun, terdapat permainan di dalamnya. Modifikasi model pembelajaran dengan strategi ini masih terbatas teori saja, maka perlu adanya penelitian yang lebih lanjut untuk modifikasi model pembelajaran dengan strategi ini.

Bagi para pendidik disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan strategi pembelajaran tugas dan paksa di sekolah, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal. Sebagai tambahan untuk guru yaitu, guru hendaknya memperhatikan efisisensi waktu, karena dalam pelaksanaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) ini membutuhkan langkah-langkah yang panjang dan membutuhkan efektivitas waktu. Guru hendaknya mempersiapkan rencana Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan strategi tugas paksa yang lebih baik. Guru hendaknya selalu memberi motivasi dan reward kepada siswa untuk rajin dan aktif dalam belajar. Karena Model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dimodifikasikan dengan strategi tugas paksa ini masih dalam bentuk teori, alangkah baiknya untuk melakukan penelitian ini lebih lanjut untuk membahas detail tahap-tahapnya supaya bisa diterapkan di berbagai sekolah dan tingkatannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah & Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Parendrarti, R. (2009). *Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams-Games-Tournament) Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009*. Unpublished Electronic Theses and Dissertations UMS. Surakarta: Muhammadiyah Surakarta University.
- Amri, M. S., & Abadi, A. M. (2013). Pengaruh PMR dengan TGT terhadap Motivasi, Sikap, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Kelas VII SMP. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 55–68. <https://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras/article/view/8494/7007>
- Anggraini, M. (2017). The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Method on Students' Reading Comprehension of Recount Tex. *IOP Conference Series Earth and Environmental Science*, <https://www.researchgate.net/publication/326604638>
- Ekawati, E. (2013). Efektifitas Metode Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Yang Dilengkapi Dengan Media Power Point dan Destinasi terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia*. <https://www.researchgate.net/publication/318982536>
- Gonz, P. A. (2002). CBRonto : A Task / Method Ontology For CBR. *Semantic Scholar*, 101–105. <https://www.aaai.org/FLAIRS02-021>
- Gusniawati, E., & Baskoro, E. P. (2015). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Team Games Tournament Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Sub Materi Pokok Bilangan Bulat: *EduMa*, 4(1), 113–124. <https://www.neliti.com/publications/55398/penerapan-metode-pembelajaran-kooperatif-teknik-team-games-tournament-dalam-upay>
- Hasmayati, & Suwardi. (2018). Experimentation of Cooperative Learning Model STAD-TGT Type against Students ' Learning Results Experimentation of Cooperative Learning Model STAD-TGT Type against Students ' Learning Results. *Journal of Physic: Conference Series*, 8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1028/1/012090>
- Leonard, L. (2018). Task and Forced Instructional Strategy: Instructional Strategy Based on Character and Culture of Indonesia Nation. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(1), 51–56. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v8i1.240>
- Nasution, M. (2018). The Effect of Team Games Tournament (TGT) Method Toward Vocabulary Mastery at the Tenth Grade Students of Hgh School 1 Padangsidempuan The Effect of Team Games Tournament (TGT) Method Toward Vocabulary Mastery at the Tenth Grade Students of High School. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 6. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/175/1/012087>
- Nurjana. (2014). Penggunaan Metode Pemberian Tugas Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Siswa Kelas IV SDN 2 Lais. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. <https://media.neliti.com/publication>
- Veloo, A. (2016). Using Cooperative Teams-Game-Tournament in 11 Religious School to Improve Mathematics Understanding and Communication 1. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 16(January), 97–123. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1134733>
- Veloo, A., & Chairhany, S. (2016). Fostering students ' attitudes and achievement in probability using Teams Games Tournament. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 59–64. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.09.152>
- Yasmin et al (2016). Hubungan Disiplin Dengan Tanggung Jawab Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 1, 692–697. <http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i4.6226>