

**MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT
(TGT), UPAYA UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER KOMUNIKATIF
SISWA**

Mariah Ulfah, M.Pd
STKIP Subang
mariahulfah1990@yahoo.com

ABSTRACT

Writing this article is to describe the concept model of Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) and describe its relationship with the increase in the development of students' communicative character. Model of Cooperative Learning Teams Type Game Tournament (TGT) is learning that utilizes small heterogeneous groups and allow students to work together to maximize their learning, involving the activities of all students without any differences in status, involving the role of students as peer tutors, and contains elements of the game in the tournament with using numbered cards and progress of individual scoring system, where students compete with other team members with the same level of academic ability in the tournament table, besides that there is reinforcement (reinforcement) at each end of the lesson in the form of an appreciation of the improvement results achieved by the students. In Cooperative Learning Type Teams Game Tournament community are learning concepts that will encourage students to work together and interact with each other. Elements of the game will create a fun learning environment, so that social interaction are good.

Key Word: Communicative Character

ABSTRAK

Penulisan artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* (TGT) dan mendeskripsikan hubungannya dengan peningkatan perkembangan karakter komunikatif siswa. Model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* (TGT) yaitu pembelajaran yang memanfaatkan kelompok kecil heterogen dan memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dalam turnamen dengan menggunakan kartu bernomor dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba dengan anggota tim yang lain dengan tingkat kemampuan akademik yang sama di meja turnamen, disamping itu terdapat penguatan (*reinforcement*) di setiap akhir pembelajaran yang berupa penghargaan terhadap peningkatan hasil yang dicapai oleh siswa. Dalam *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* terdapat konsep *learning community* yang akan mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling berinteraksi satu sama lain. Unsur permainan akan menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan, sehingga interaksi sosial terjalin dengan baik.

Kata Kunci: TGT, Karakter Komunikatif

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar 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 (UUSPN No 20 tahun 2003, dalam Kesuma, Triatna dan Permana, 2011:6).

Tujuan pendidikan nasional merupakan rumusan mengenai kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Oleh karena itu, rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa. Howard, et al (2004, Abidin, 2014: 61) menyatakan bahwa pendidikan karakter memiliki nilai yang sangat penting sebab pendidikan karakter adalah upaya untuk mempersiapkan individu untuk membuat penilaian dan bertindak secara etis yaitu untuk melakukan apa yang menurutnya seharusnya dilakukan.

Salah satu karakter yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran yaitu karakter komunikatif. Hasan (2010: 10) mendeskripsikan karakter komunikatif sebagai tindakan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerjasama dengan orang lain yang di dalamnya terdapat sikap tanggung jawab, kesungguhan, menghargai, menyadari, menghormati, memberikan perhatian. Keenam sikap yang terkandung dalam karakter

komunikatif tercermin melalui kegiatan sebagai berikut.

1. Memberikan pendapat dalam diskusi kelompok
2. Mendengarkan pendapat dalam diskusi kelompok.
3. Menerima pendapat dalam diskusi kelompok.
4. Membantu teman dalam memahami materi pelajaran.
5. Meminta bantuan teman dalam memahami materi pelajaran.
6. Memberikan selamat atas keberhasilan teman dalam kelompok.
7. Memberikan *support* kepada teman satu tim.
8. Tidak menyalahkan teman/ anggota kelompok atas kekalahan dalam turnamen.
9. Rendah hati mengakui kesalahan.

Pengembangan karakter komunikatif dalam diri siswa bertemali dengan karakteristik abad-21. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan Marocco, et al (2008, Abidin, 2014: 8), bahwa pada abad kedua puluh satu minimalnya ada empat kompetensi belajar yang harus dikuasai yakni kemampuan pemahaman yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, **kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi**, serta kemampuan berpikir kritis.

Sejalan dengan hal di atas, seorang guru harus memiliki keterampilan untuk merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang akan dikembangkan, karakteristik siswa, kondisi lingkungan sekolah dan masyarakat sekitarnya. Guru sebagai pendidik dan pengajar bertugas untuk merancang desain pembelajaran sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa aktif mengembangkan potensi dirinya, melakukan proses internalisasi, dan penghayatan nilai-nilai menjadi kepribadian mereka dalam bergaul di masyarakat. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat dijadikan sebagai suatu upaya pengembangan karakter komunikatif dalam diri siswa yaitu model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* (TGT).

Penulisan artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* (TGT) dan mendeskripsikan hubungan *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* (TGT) dengan peningkatan perkembangan karakter komunikatif siswa.

Model Cooperative Learning

Perkembangan model *Cooperative Learning* dipengaruhi oleh tulisan John Dewey dalam buku yang berjudul *Democracy and Education* pada tahun 1961 mengenai konsep pendidikan (Arends, 2008: 7). Konsep John Dewey tentang pendidikan menyatakan bahwa kelas seharusnya mencerminkan masyarakat yang lebih luas dan menjadi laboratorium bagi pembelajaran kehidupan nyata. Pedagogi Dewey mengharuskan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang ditandai oleh prosedur-prosedur yang demokratis dan proses-proses ilmiah. Tanggung jawab utama guru adalah melibatkan siswa dalam *inquiri* (penyelidikan) tentang berbagai masalah sosial dan interpersonal. Prosedur-prosedur kelas spesifik yang dideskripsikan oleh Dewey (dan para pengikutnya dikemudian hari) menekankan pada kelompok-

kelompok kecil siswa yang berusaha mengatasi masalah dengan mencari sendiri jawabannya dan mempelajari prinsip-prinsip demokrasi melalui interaksi sehari-harinya dengan teman-temannya. Sejalan dengan John Dewey, Herbert Thelen (Arends, 2008: 7) mengatakan bahwa kelas seharusnya merupakan laboratorium atau miniatur demokrasi yang bertujuan mempelajari dan menyelidiki berbagai masalah sosial dan interpersonal.

Cooperative Learning merupakan pembelajaran berbasis sosial. Slavin (Isjoni, 2012: 15) mengemukakan, '*In Cooperative Learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*'. Johnson (Hasan Isjoni, 2012: 15-16) pun mengemukakan pemikirannya mengenai *Cooperative Learning*, yaitu:

Cooperative means working together to accomplish shared goals. Within cooperative activities individuals seek outcomes that are benefit to all other groups members. Cooperative learning is the instructional use of small groups that allows students to work together to maximize their own and each other as learning.

Dalam model *Cooperative Learning*, pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan kelompok-kelompok kecil berjumlah empat orang yang bekerja secara bersama-sama menyelesaikan tugas-tugas terstruktur, saling membelajarkan (*peer teaching*) dalam memahami materi yang di awal pembelajaran dipresentasikan oleh guru dan memberikan manfaat positif bagi setiap kelompok dalam

memaksimalkan belajarnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Karakteristik *Cooperative Learning* dilihat dari tiga konsep sentral sebagaimana dijelaskan Slavin (Isjoni, 2012: 21-22), yaitu:

1. Penghargaan kelompok
Cooperative Learning menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor di atas kriteria yang ditentukan. Suatu kelompok dikatakan mencapai tujuan apabila siswa-siswa yang terkait dalam kelompok dapat mencapai tujuannya. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan antarpersonal yang saling mendukung, saling membantu, dan saling peduli. Keberhasilan anggota kelompok merupakan keberhasilan bersama.
2. Pertanggungjawaban individu
Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggungjawaban tersebut menitikberatkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Setiap anggota kelompok yang telah memahami materi memaparkannya pada anggota kelompok yang lain dan setiap anggota saling memastikan bahwa anggota kelompoknya faham. Adanya pertanggungjawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota siap untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri.

3. Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan
Cooperative Learning menggunakan metode skoring yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari yang terdahulu. Dengan menggunakan metode skoring ini setiap siswa baik yang berprestasi rendah, sedang, atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

Selaras dengan penjelasan Slavin mengenai karakteristik *Cooperative Learning*, Bennet (Isjoni, 2012: 41-42) menyatakan ada lima unsur dasar yang dapat membedakan *Cooperative Learning* dengan kerja kelompok, yaitu:

1. *Positive Interdependence*
Positive interdependence yaitu hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain dalam kelompoknya. Hubungan yang seperti itu akan memunculkan perasaan saling ketergantungan yang positif diantara anggota kelompok. Setiap anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama dengan anggota lainnya dalam kelompok untuk mempelajari dan menyelesaikan setiap tugas, sehingga mendorong setiap anggota kelompok untuk bekerja sama. Beberapa cara membangun ketergantungan positif yang diungkapkan Suprijono (2013: 59), yaitu:

- a. Menumbuhkan perasaan siswa bahwa dirinya terintegrasi dalam kelompok, pencapaian tujuan terjadi jika semua anggota kelompok mencapai tujuan.
 - b. Mengusahakan agar semua anggota kelompok mendapatkan penghargaan yang sama jika kelompok mereka berhasil mencapai tujuan.
 - c. Mengatur sedemikian rupa sehingga setiap siswa dalam kelompok hanya mendapatkan sebagian dari keseluruhan tugas kelompok.
 - d. Setiap siswa ditugasi dengan tugas atau peran yang saling mendukung dan saling berhubungan, saling melengkapi, dan saling terikat dengan siswa lain dalam kelompok.
2. *Interaction face to face*
Interaction face to face yaitu interaksi yang langsung terjadi antar siswa tanpa adanya perantara. Pola interaksi antar individu bersifat verbal dan saling timbal balik sehingga terjadi proses saling mempengaruhi hasil pendidikan dalam sebuah hubungan yang positif.
3. Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok
Adanya tanggung jawab pribadi mengenai pemahaman materi pelajaran dalam anggota kelompok, memotivasi siswa untuk membantu dan menerima bantuan temannya. Selain menjadikan siswa mandiri, adanya tanggung jawab pribadi mengembangkan karakter rendah
- hati. Kepribadian siswa akan menjadi lebih kuat.
Beberapa cara menumbuhkan tanggung jawab pribadi yang dikemukakan oleh Suprijono (2013: 60) adalah:
- a. Kelompok belajar jangan terlalu besar.
 - b. Melakukan asesmen terhadap setiap siswa.
 - c. Memberi tugas kepada siswa, yang dipilih secara random untuk mempresentasikan hasil kelompoknya kepada guru maupun kepada seluruh peserta di depan kelas.
 - d. Mengamati setiap kelompok dan mencatat setiap frekuensi individu dalam membantu kelompok.
 - e. Menugasi seorang siswa untuk berperan sebagai pemeriksa di kelompoknya.
 - f. Menugasi siswa mengajar temannya.
4. Membutuhkan keluwesan
Membutuhkan keluwesan yaitu menciptakan hubungan antar pribadi yang tidak kaku sehingga mampu mengembangkan kemampuan kelompok dan memelihara hubungan kerja yang efektif.
5. Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok)
Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok), yaitu tujuan terpenting yang diharapkan dapat dicapai. *Cooperative Learning* mendorong siswa untuk belajar bekerja sama sehingga keterampilan bekerja sama yang dimiliki siswa akan meningkat. Melihat esensi

manusia adalah makhluk sosial, maka keterampilan bekerja sama sangat penting dan diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat.

Stahl (Isjoni, 2012: 23) menerangkan bahwa:

Pembelajaran yang menerapkan model *Cooperative Learning* memungkinkan siswa meraih keberhasilan dalam belajar, di samping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir (*thinking skill*) maupun keterampilan sosial (*social thinking*), seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerja sama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas.

Keefektifan suatu model pembelajaran untuk dapat menciptakan pembelajaran yang optimal bergantung pada peran guru dalam mengelola pembelajaran. Berdasarkan aliran filsafat tokoh pengembang *Cooperative Learning* yang memandang siswa sebagai organisme (subjek) yang memiliki kemampuan untuk berpikir, mampu menjelajahi kebutuhan, masalah, dan minatnya sendiri, maka guru seharusnya berperan sebagai: penyedia berbagai pengalaman yang akan memunculkan motivasi belajar; pembimbing (*a guide*) bagi murid-murid dalam merumuskan masalah, kegiatan-kegiatan penyelesaian masalah dan proyek-proyek mereka; merencanakan tujuan-tujuan individual dan kelompok dalam kelas untuk digunakan dalam memecahkan masalah; membantu para siswa dalam mengumpulkan informasi

berkenaan dengan masalah; dan bersama-sama anggota kelas mengevaluasi mengenai apa yang telah dipelajari; bagaimana mempelajarinya; informasi baru apa yang setiap siswa peroleh; apa yang setiap siswa temukan oleh dirinya (Callahan and Clark, 1983 dalam Syarifudin dan Kurniasih, 2013: 104). Berdasarkan Konstruktivisme, guru hendaknya berperan sebagai mediator dan fasilitator yang membantu agar proses belajar peserta didik berjalan dengan baik. Menurut Tobin, dkk. (Paul Suparno, 1997 dalam Syarifudin dan Kurniasih, 2013: 126) 'bagi siswa, guru berfungsi sebagai mediator, pembimbing, dan sekaligus teman belajar'. Guru merupakan mitra belajar siswa yang bersama-sama membangun pengetahuan. Siswa dituntut aktif belajar dalam rangka mengkonstruksi pengetahuannya, sehingga siswa harus bertanggung jawab atas hasil belajarnya.

Senada dengan pendapat-pendapat di atas, Isjoni (2011: 62) menjelaskan peran yang dilakukan guru dalam pelaksanaan *Cooperative Learning*, yaitu:

1. Guru berperan sebagai fasilitator
Guru berperan sebagai fasilitator yaitu guru menyiapkan segala sesuatu yang dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami pengetahuan yang didapatnya. Sikap yang harus dimiliki guru sebagai fasilitator diantaranya sebagai berikut.
 - a. Mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan.
 - b. Membantu dan mendorong siswa baik secara individual maupun kelompok untuk mengungkapkan dan

- menjelaskan pemikirannya mengenai suatu masalah.
- c. Membantu kegiatan-kegiatan dan menyediakan sumber atau peralatan serta membantu kelancaran belajar mereka.
 - d. Menjelaskan tujuan kegiatan pada kelompok dan mengatur penyebaran dalam bertukar pendapat.
2. Guru berperan sebagai mediator
Guru berperan sebagai mediator yaitu guru berperan sebagai penghubung dalam mengaitkan materi pembelajaran yang sedang dibahas dengan permasalahan yang ditemukan di kehidupan siswa. Peran ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna.
 3. Guru berperan sebagai *director-motivator*
Guru berperan sebagai *director-motivator* yaitu guru berperan dalam membimbing serta mengarahkan jalannya diskusi, membantu kelancaran diskusi namun tidak memberikan jawaban atas permasalahan yang sedang didiskusikan serta menyemangati siswa agar aktif berpartisipasi. Peran ini bertujuan untuk mengembangkan keberanian dan keahlian siswa untuk dapat bekerja sama.
 4. Guru berperan sebagai evaluator
Guru berperan sebagai evaluator yaitu guru berperan dalam menilai kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Penilaian yang dilakukan yaitu penilaian hasil dan penilaian proses. Sehingga alat yang digunakan dalam evaluasi bukan hanya tes tetapi juga catatan observasi guru untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa berkelompok maupun individu.
- Peran-peran di atas dapat menciptakan iklim belajar yang kondusif, yang akan memunculkan suatu situasi pendidikan yang baik yaitu terjalinnya interaksi dan dialog yang hangat antara guru dengan siswa selama siswa mengkonstruksi pengetahuan baru sehingga pembelajaran yang dilakukan efektif. Arends (2009, Abidin, 2014: 244) menjelaskan bahwa terdapat empat tahapan keterampilan *cooperative* yang harus ada dalam model *cooperative learning*, yaitu sebagai berikut:
1. *Forming* (pembentukan), yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk membentuk kelompok dan membentuk sikap yang sesuai dengan norma.
 2. *Functioning* (pengaturan) yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk mengatur aktivitas kelompok dalam menyelesaikan tugas dan membina hubungan kerja sama diantara kelompok.
 3. *Formatting* (perumusan) yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk pembentukan pemahaman yang lebih dalam terhadap bahan-bahan yang dipelajari, merangsang penggunaan tingkat berpikir yang lebih, dan menekankan penguasaan serta pemahaman dari materi yang diberikan.
 4. *Fermenting* (penyerapan) yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk merangsang pemahaman konsep sebelum pembelajaran, konflik kognitif, mencari lebih banyak informasi, dan mengkomunikasikan pemikiran untuk memperoleh kesimpulan.

Jarolimex dan Parker (Isjoni, 2012: 24) mengatakan keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran ini adalah saling ketergantungan yang positif, adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, suasana kelas yang rileks dan menyenangkan, terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru, dan memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Sedangkan kelemahannya dikemukakan oleh Isjoni (2012: 25) bersumber pada dua faktor, yaitu faktor dari dalam (*Intern*) dan faktor dari luar (*ekstern*), yaitu guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran, dan waktu karena tugas yang diberikan adalah tugas terstruktur. Selain itu, agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai. Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Pada saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa lain menjadi pasif.

Model Cooperative Learning Tipe TGT.

Menurut Robert E. Slavin (Taniredja Tukiran, Efi Miftah Faridli dan Sri Harmianto, 2011: 67), *Cooperative Learning* Tipe TGT terdiri dari lima komponen utama, yaitu: (1) penyajian

kelas (*class presentation*); (2) kelompok (*teams*); (3) permainan (*game*); (4) kompetisi (*tournament*); dan (5) pengakuan kelompok. Dengan demikian, pembelajaran model ini yaitu pembelajaran yang memanfaatkan kelompok kecil heterogen dan memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dalam turnamen dengan menggunakan kartu bernomor dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba dengan anggota tim yang lain dengan tingkat kemampuan akademik yang sama di meja turnamen, disamping itu terdapat penguatan (*reinforcement*) di setiap akhir pembelajaran yang berupa penghargaan terhadap peningkatan hasil yang dicapai oleh siswa.

Kegiatan siswa selama pembelajaran dengan menerapkan model *Cooperative Learning* Tipe TGT antara lain adalah sebagai berikut.

1. Pada tahap *team*, siswa mengerjakan LKS sebagai media untuk mengkonstruksi pengetahuannya. Dalam mengerjakan LKS tersebut siswa bersama kelompoknya bekerjasama dengan berdiskusi untuk menemukan cara dalam memecahkan masalah yang dihadapi mereka. Selain itu, kelompok saling membantu satu sama lain dalam memahami materi pelajaran, agar lebih siap pada saat *game tournament* dan dapat bekerja dengan optimal.
2. Pada tahap *game tournament*, siswa bertanding mewakili

kelompoknya dalam meja yang berbeda, poin yang didapat menentukan poin untuk kelompok mereka. Sehingga, dalam tahap ini terjadi suatu interaksi antar anggota kelompok. Siswa dalam kelompok akan saling mendukung untuk keberhasilan kelompoknya.

Hubungan Model Cooperative Learning Tipe TGT dengan Karakter Komunikatif.

Deskripsi pelaksanaan pembelajaran model *Cooperative Learning* Tipe TGT yang mampu mengembangkan karakter komunikatif dalam diri siswa yaitu:

1. Pada saat persentasi materi, siswa aktif menjawab dan mengangkat tangan sebelum menjawab pertanyaan yang diajukan guru.
2. Pada saat *team*, siswa berkumpul bersama kelompoknya dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Pengerjaan tugas dilakukan dengan bekerja sama dan mendiskusikan setiap soal-soal dan materi yang belum dipahaminya, siswa menanyakan pendapat anggota kelompok mengenai jawaban yang tepat untuk mengisi setiap nomor dalam LKS, siswa mendengarkan penjelasan setiap pendapat yang dikemukakan oleh anggota kelompoknya, siswa memberikan semangat belajar kepada anggota kelompoknya untuk memahami materi dan mencari jawaban atas tugas yang diberikan. Siswa duduk di bangku masing-masing dan tidak mengganggu kelompok lain.
3. Pada saat *game tournament*, pelaksanaan *game tournament*

dilakukan di meja kelompok dengan dua sesi, yaitu *game tournament* antar kelompok dan *game tournament* antar perwakilan kelompok. Pelaksanaan *game tournament* sesi pertama yaitu siswa terlihat kondusif, tidak ada siswa yang berlalu lalang dan tidak ada siswa yang ribut. Siswa berkumpul bersama kelompoknya berdiskusi mengenai jawaban tantangan untuk menantang kelompok pemain. Terjalin suatu integrasi antara siswa dengan kelompoknya sehingga menciptakan suatu kondisi yang komunikatif antar anggota kelompok. Pada saat sesi kedua pun kondisi kelas masih kondusif, anggota kelompok saling memberikan dukungan kepada anggota kelompoknya yang sedang bermain dan merayakan keberhasilan anggota kelompoknya dengan bertepuk tangan bersama-sama dan melemparkan senyuman. Siswa selalu bersemangat sepanjang pembelajaran, bahkan siswa meminta *game tournament* terus dilanjutkan.

4. Pada saat *team-recognize*, siswa merayakan keberhasilan kelompok lain yang mendapatkan penghargaan dengan memberikan tepuk tangan.

Dalam *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* terdapat konsep *learning community* yang akan mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling berinteraksi satu sama lain. Unsur permainan akan menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan, sehingga interaksi sosial yang terjadi di lingkungan belajar tidak kaku dan tidak tegang.

Dengan belajar bersama *team* akan membiasakan siswa untuk bersosialisasi dengan anggota kelompoknya dan bekerja sama untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Berkembangnya karakter komunikatif siswa tidak lepas dari peran guru dalam model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* yang diperankan oleh peneliti. Guru berperan sebagai *director-motivator* yang mengarahkan dan membimbing jalannya diskusi dan memberikan semangat kepada siswa dalam mengembangkan keahlian kerjasamanya. Apabila diskusi tidak dapat berjalan maka tidak akan terjalin komunikatif diantara siswa.

SIMPULAN

Model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* (TGT) yaitu pembelajaran yang memanfaatkan kelompok kecil heterogen dan memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dalam turnamen dengan menggunakan kartu bernomor dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba dengan anggota tim yang lain dengan tingkat kemampuan akademik yang sama di meja turnamen, disamping itu terdapat penguatan (*reinforcement*) di setiap akhir pembelajaran yang berupa penghargaan terhadap peningkatan hasil yang dicapai oleh siswa.

Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* dapat

mengembangkan karakter komunikatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Arends, R. I. (2008). *Learning to Teach*. Edisi Ketujuh. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kesuma, D., Triatna, C., & Permana, J. (2011). *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hasan, dkk. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa Badan Kementrian Pendidikan Nasional dan Pengembangan Pusat Kurikulum: Tidak diterbitkan.
- Isjoni. (2012). *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Taniredja, T., dkk. (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syarifudin, T., dan Kurniasih. (2013). *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Bandung: Percikan Ilmu.