



**PERSPEKTIF TEORI KOGNITIF SOSIAL DALAM PENGEMBANGAN  
PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN  
*TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)**

*Semuel Nitbani*

Universitas Nusa Cendana

[semuel.nitbani@staf.undana.ac.id](mailto:semuel.nitbani@staf.undana.ac.id)

**Abstract**

The Game Tournament Team (TGT) Learning Model as one of the social interaction learning models that illustrates students' self-efficacy as specific abilities that require coordination to improve environmental security or interests that are appropriate for victory in development as a result of learning. Developing this learning model is based on socio-cognitive views about the higher social interaction, the stronger the mental cognitive formation to solve problems in achieving goals. The greater the academic capacity, the stronger the framework for social interaction in accordance with predetermined rules and regulations. The highest intentional awareness of the team that occurs in the tournament. The strength of competition lies in the ability to maintain the intention of each individual action (student) in his team. The reaction of groups that have a direct impact on two problems, namely self-confidence or vice versa self-correction occurs in other groups. Self-confidence occurs in social reactions that occur in the bond group. Meanwhile, self-correction will cause social reactions that are outside the group ties. This process effectively creates a permanent and highly competitive motivation for students.

**Keywords:** TGT Learning, Social Cognitive Theory

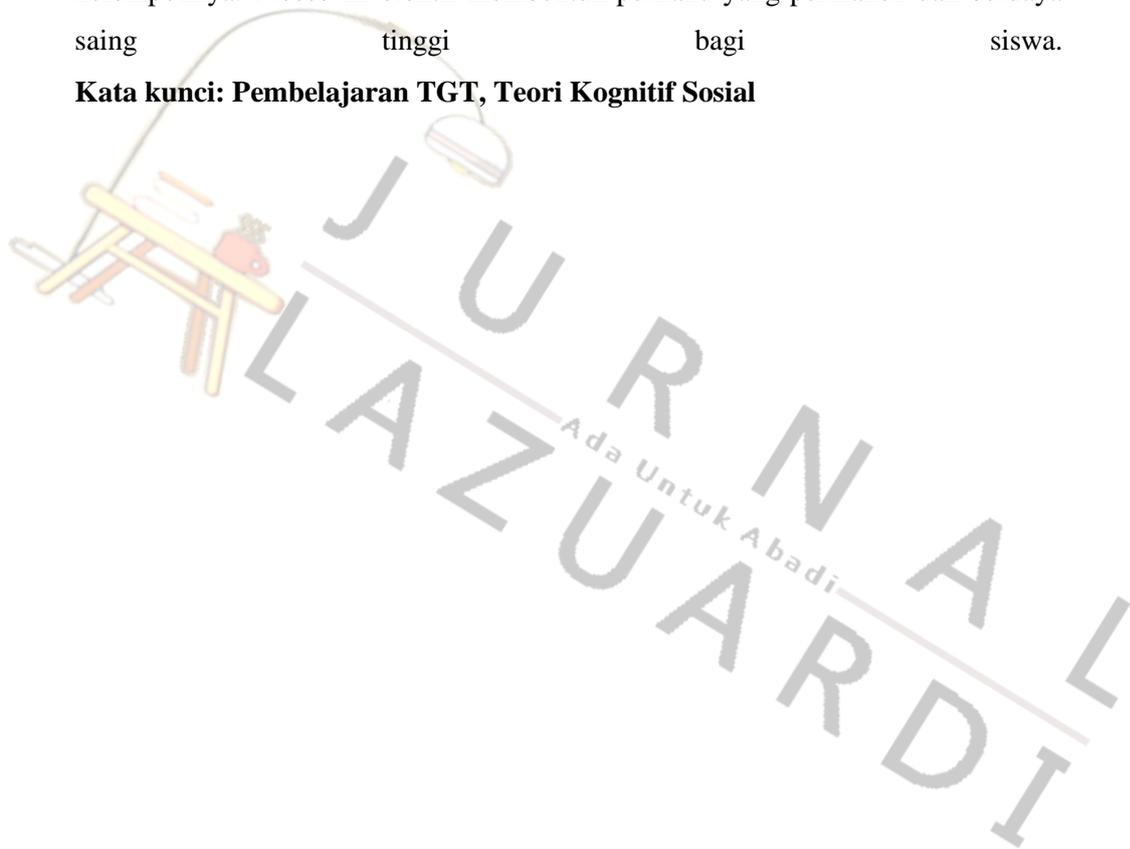
**Abstrak**

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu model pembelajaran interaksi sosial bermakna membentuk kecukupan diri (self-efficacy) siswa sebagai kemampuan spesifik yang dimiliki untuk mengontrol tuntutan lingkungan atau situasi yang mendasar untuk menang dalam turnamen sebagai hasil belajar. Pengembangan model pembelajaran ini didasarkan pada pandangan-pandangan sosio-kognitif bahwa semakin tinggi intensitas interaksi sosial semakin kuat pembentukan mental kognitif untuk mengatur tindakan dalam memecahkan



masalah dan mencapai tujuan. Semakin besar kaptaasitas akademik semakin kuat kekuasaan dalam interaksi sosial berdasarkan acuan kebenaran dan aturan yang telah ditentukan. Kesadaran intensional paling tinggi pada tim terjadi dalam turnamen. Kekuatan persaingan terletak pada kemampuan mempertahankan intensi ekspetansi dari setiap tindakan individu (siswa) dalam timnya. Reaksi kelompok menimbulkan dampak langung pada dua kemungkinan yakni *self-conffidience* atau sebaliknya terjadi *self-correction* pada kelompok lain. *Self-conffidience* terjadi apabila reaksi sosial berada di dalam kekuasaan kelompoknya. Sementara, *self-correction* akan timbul apabila reaksi sosial berada di luar kekuasaan kelompoknya. Proses ini efektif membentuk perilaku yang permanen dan berdaya saing tinggi bagi siswa.

**Kata kunci: Pembelajaran TGT, Teori Kognitif Sosial**





## PENDAHULUAN

Pembelajaran terus-menerus diupayakan agar prosesnya benar-benar menjadikan siswa aktif membentuk kemampuannya. Salah satu upaya yang harus dilakukan adalah mengembangkan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah situasi pembelajaran yang menggambarkan teori belajar tertentu dalam semua komponennya mulai dari tahapan pembelajaran, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak. *Joyce & Weil* (2003) membagi model pembelajaran dalam 4 kelompok, yakni (1) kelompok model pembelajaran perilaku, (2) kelompok model pembelajaran pemrosesan informasi, (3) kelompok model pembelajaran interaksi sosial, dan (4) kelompok model pembelajaran personal, (Abdullah Sani, 2013).

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) termasuk di dalam kelompok model pembelajaran interaksi sosial. Model ini merupakan model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif menguasai bahan pembelajaran baik pada tahap penyampaian oleh guru maupun pada pembahasan dalam kelompok untuk bersaing dalam turnamen. Proses pembentukan kemampuan siswa ini berlangsung dalam interaksi sosial, pengamatan, reaksi, dan dampak secara berkelanjutan sesuai dengan mekanisme dalam aturan turnamen.

Guru diharapkan dapat memfasilitasi jalannya model pembelajaran TGT ini. Untuk itu, diperlukan kemampuan teoretik yang melandasi praktik pembelajaran agar guru memahami setiap tindakannya dan efeknya bagi pembentukan perilaku siswa. Teori yang dipandang lebih tinggi tingkat relevansinya dengan model pembelajaran ini adalah teori psikologi sosial yang membahas pola-pola interaksi manusia dan efeknya bagi terbentuknya kemampuan diri. Dalam jangkauan kami, ada 2 teori yakni Teori Kognitif Sosial atau *Social Cognitive Theory* (SCT) yang dikemukakan oleh *Robert Bandura* (1997). Selain itu, adalah Teori Konstruktivisme Sosial yang dikembangkan oleh *Lev Semenovich Vigotsky*. Untuk menjalankan pembelajaran TGT ini dengan baik, guru diharapkan dapat menjabarkan konstruk pembelajaran, situasi sosial, suportivitas, reaksi, dan dampak berdasarkan perspektif teori tersebut.

Kajian ini dibatasi pada situasi interaksi kelas, situasi interaksi dalam tim, situasi interaksi dalam turnamen, spirit persaingan, dan manfaat pengakuan sebagai motivasi perkembangan.



## TEORI

Kajian teoretik ini menggunakan Teori Kognitif Sosial (Bandura, 1977), dan Teori Konstruksionisme Sosial (Vigoutsky). Dalam pembahasannya, digunakan penjelasan tambahan dari perespektif Teori Psikologi Sosial lainnya. Kedua teori ini melandaskan pembentukan kemampuan kognitif pada situasi interaksi sosial. Teori Kognitif Sosial adalah sebuah pendekatan yang menekankan pemodelan sosial peran, atau pembelajaran dengan mengamati perilaku orang lain terhadap motivasi, pikiran dan perilaku manusia. Menurut teori ini, motivasi dan perilaku diatur lewat perubahan berpikir dan berperilaku pra-tindakan yang dikehendaki, ditentukan menurut perasaan seseorang terhadap kemampuan pribadinya untuk mengendalikan lingkungan sosial di sekitarnya. Kemampuan diri ini ditentukan oleh 3 faktor kognitif yaitu kecukupan diri (self-efficacy), Ekspetansi, dan tujuan. Kecukupan diri menggambarkan keyakinan seseorang pada kemampuannya untuk melakukan suatu tindakan tertentu agar dapat mewujudkan hasil-hasil yang diinginkan atau diharapkannya. Ekspetansi merupakan konsekuensi dari tindakan terencana. Ekspetansi hasil fisik mencerminkan perubahan di dalam simtomologi seperti kemampuan mengkoordinasikan fungsi komponen fisik untuk melakukan tindakan secara berkelanjutan. Sementara ekspetansi sosial merujuk pada perubahan-perubahan di dalam respon sosial mengikuti sebuah perilaku seperti meningkatnya rasa percaya diri dan rasa berharga. Tujuan merupakan prediktor langsung perilaku. Tanpa pembayangan tujuan yang jelas maka koordinasi perilaku akan melemah. Teori ini dikembangkan berdasarkan pandangan bahwa belajar merupakan pengondisian imitatif melalui kemampuan mengamati dan merepresentasi situasi. Kemampuan mengamati merupakan aktivitas intrapsikis yang mereplikasi objek dengan dinamika situasi sosialnya dan melakukan reaksi bertahan dan berkelanjutan, (Bouwer, Terjemahan Parera, 1984).

### **Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)***

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* atau *Pertandingan Permainan Tim* dikembangkan oleh *David De Vries* dan *Keath Edward* (1995). Adapun prinsip dalam model pembelajaran ini adalah proses belajar kooperatif dan persaingan antarkelompok. Dalam proses pembelajaran ini siswa memainkan permainan dengan



anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka, (Trianto, 2013). Model pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar bertanggung jawab berdasarkan kemampuannya untuk melakukan tindakan, termotivasi dan rasa percaya diri untuk eksis dalam situasi sosial, tidak bergantung pada guru, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide, saling bertukar pikiran, saling menghargai, kompetitif, kerja sama, toleransi, keterlibatan belajar, pemahaman materi siswa dan belajar dengan rileks.

Menurut Rusman (2012: 224), model Pembelajaran TGT menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* termasuk model pembelajaran kooperatif dimana bagiannya terdiri dari penyampaian materi secara klasikal, pengelompokan, permainan turnamen, dan penghargaan kelompok. Menurut Taniredja (2011) komponen-komponen dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu: (a) Penyajian Kelas (*Class Presentation*), penyajian kelas pada pembelajaran Kooperatif tipe TGT tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya sehingga mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung, sebab setelah ini mereka harus mengerjakan *games* akademik dengan skor akan menentukan kelompok mereka. (b) Kelompok (*Teams*), kelompok disusun yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. (c) Permainan (*Games*), pertanyaan dalam *games* harus dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. (d) Kompetisi/Turnamen (*Turnaments*), turnamen adalah susunan beberapa *games* yang dipertandingkan. Dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit atau pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya. (e) Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*), pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang



telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang disepakati bersama.

## PEMBAHASAN

### Pembelajaran Kelas sebagai Situasi Interaksi Sosial

Interaksi dapat berlangsung pertama-tama karena adanya kesadaran individual terhadap situasi lingkungan keberadaan. Interaksi bersifat dinamis melalui pengiriman dan penerimaan informasi, adanya rangsang-respon yang bersesuaian, adanya sikap saling menghargai, adanya subjek/ materi/ tema yang sedang menjadi bahan pemikiran bersama, adanya tujuan yang hendak dicapai. Guru memanfaatkan potensi sosial manusia dengan merekayasa sistem interaksi untuk membentuk kemampuan siswa. *Daryl Beum* dalam *Sarwono* (2014) mengemukakan bahwa dalam interaksi sosial terdapat dua macam hubungan fungsional yakni kontrol penguat dan kontrol diskriminatif. Kontrol penguat merupakan respon sosial yang mendukung perilaku tertentu. Sementara kontrol diskriminatif merupakan respon sosial yang menghendaki terpenuhi syarat tertentu. Kontrol diskriminatif melemahkan perilaku karena belum memenuhi syarat. Dalam hal ini, situasi interaksi sosial dalam pembelajaran sangat potensial memengaruhi perilaku yang mendorong pemenuhan syarat-syarat melalui belajar.

Proses interaksi dalam pembelajaran berlangsung melalui rekayasa sistem sosial oleh guru dengan maksud agar proses sosial itu bermakna belajar pada siswa melalui implementasi model pembelajaran TGT yakni pembentukan kemampuan diri individu dan kelompok untuk memenangkan pertandingan. Guru menstimulasi dinamika sosial dalam kelas dengan spirit persaingan antarkelompok untuk memenangkan turnamen. Muatan interaksi sosial kelas ini adalah penguasaan materi sebagai kekuatan atau yang disebut *self efficacy* atau kecukupan diri untuk memenangkan turnamen. Untuk itulah, setiap siswa akan berusaha mengawal arah partisipasi mereka dalam kelompok mereka untuk mencapai hasil yakni mendapatkan skor yang tinggi atau dapat memenangkan pertandingan. Sebagai salah satu bentuk pembelajaran kooperatif, Model Pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.



Siswa mengalami transformasi dalam aspek-aspek kemampuan yang terkait erat satu sama lainnya. Adanya proses ini dilandasi oleh kecakapan mengenai tanda berupa bahasa yang digunakan dan pengalaman-pengalaman mengenai konten pembicaraan atau materi pembelajaran. Kemampuan individu mengartikulasikan ide-ide dan pernyataan-pernyataan logis melalui bentuk-bentuk bahasa yang dikuasainya menjadikan situasi interaksi sosial itu lebih bermakna bagi perkembangan mental. *Vigoutsky* mengemukakan bahwa faktor sosial sangat penting bagi perkembangan fungsi mental lebih tinggi untuk pengembangan konsep, penalaran logis, dan pengambilan keputusan. Fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam percakapan dan kerja sama antar-individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap kedalam diri individu. Siswa yang berinteraksi akan berusaha menjadikan pengetahuan yang benar dan akurat sebagai bentuk jawaban pertanyaan, pertahanan argumen, dan peneguhan sikap dan keyakinan dalam menghadapi lawannya.

Eksistensi, partisipasi siswa dalam berinteraksi, dan kemampuan penyelesaian tugas menjadi indikator pencapaian hasil belajar. Tujuan merupakan prediktor langsung perilaku melalui koordinasi pengetahuan yang telah dimiliki untuk menang dalam turnamen. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dengan model TGT tidak hanya tentang kemampuan siswa menyelesaikan tugas melainkan juga tentang proses yang mengakibatkan kemampuan itu terjadi dalam diri siswa. Secara lebih lanjut, siswa menjadikan efektivitas proses dan kualitas hasil dimotivasi oleh rasa bersaing antara kelompok satu dengan kelompok lainnya di dalam kelas.

Interaksi dengan menggunakan bahasa menyatakan aktivitas percakapan di antara para pelibat atau siswa. Situasi ini terjadi melalui kemampuan menangkap makna bentuk bahasa dan menerima cara penggunaan bahasa untuk menangkap perasaan, nada, dan sikap pembicara. Dengan demikian terjadi interpretasi dan imajinasi sebagai proses melakukan tanggapan. Tanggapan timbal balik menunjukkan strategi kognitif pelibat untuk memperoleh kejelasan arah dalam tingkat kecakapan atau kepandaian dalam menerima, menjawab, mengkritisi, menilai, dan mengatur tindakan.



## Interaksi Sosial dalam Tim

Suatu Tim ada terus-menerus sampai selesai tugas mereka karena setiap anggota bereksistensi dalam kesadaran intensional untuk mencapai tujuan bersama. Tanpa intensional tujuan, dalam suatu tim tidak akan terjalin kerja sama yang bernilai. Kondisi ini disebut *zero cooperation* atau kelompok takbernilai. Kesadaran intensional berada dalam kekuasaan individu dengan *self-efficacy*-nya atau kecukupan dirinya agar dapat berpartisipasi aktif, memengaruhi dan mengarahkan kekuatan tim mereka. Tim merupakan kelompok sosial terbatas pada visi dan misi yang sama dengan semangat saling memperkuat kekuatan individu untuk dapat melaksanakan tugas masing-masing dalam tim. *Stogdil* dalam *Sarwono* (2014) mengemukakan faktor-faktor penentu prestasi kelompok yaitu input (interaksi, hasil perbuatan, harapan); variabel media (struktur formal yakni fungsi dan status, dan struktur peran yaitu tanggung jawab dan otoritas); output (produktivitas, moral, dan kesatuan)

Proses kelompok dalam tim merupakan situasi interaksi yang memungkinkan setiap individu berusaha untuk mendapatkan kesempatan dan kepercayaan untuk menjalankan kekuasaannya. Dalam pembelajaran, rekayasa sosial yang dibangun guru dapat membantu setiap siswa untuk menjalankan kekuasaannya agar terwujud tim yang kompak dan kuat. Penghargaan dan dukungan merupakan sikap sosial produktif dari anggota kelompok bagi pertumbuhan kekuatan individu sebagai tonggak-tonggak kekuatan tim mereka.

Pengelompokan merupakan bentuk koordinasi sosial kelas agar partisipasi, aktivitas, dan tanggung jawab (responsibilitas) individu (siswa) lebih intens dalam tugas-tugas kelompok. Interaksi kelas akan lebih bermakna sebagai proses belajar melalui pengelompokan dan persaingan antarkelompok. *Bandura* (1977) dalam *Albery & Munafu* (2011) mengemukakan bahwa cara belajar manusia untuk bersikap dan berperilaku sosial adalah dengan mengimitasi orang lain atau melalui pengondisian imitatif. Pembelajaran observasional akan lebih intensif apabila telah terjalin dalam interaksi sosial dalam kelompok dengan tugas-tugas individu yang jelas. Pengelompokan dengan sendirinya menimbulkan rasa *in group* pada kelompok sendiri dan rasa *out group* pada kelompok lain, rasa ingin kerja sama, merasakan adanya kekuatan dan kemampuan untuk menyelesaikan pekerjaan, dan rasa bersaing dengan



kelompok lain. *Artzt & Newman (1990)* mengemukakan bahwa dalam belajar kooperatif, siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Sebagai suatu tim, kekuatan kelompok memiliki sifat ketergantungan pada peningkatan kemampuan diri individu. Oleh karena itu, setiap individu dengan sendirinya termotivasi untuk menjadikan dirinya berkecukupan demi kekuatan tim mereka.

Belajar dalam kelompok tidak hanya menghasilkan kemampuan tentang konten pembelajaran melainkan akan membentuk keterampilan sosial, kemampuan berkomunikasi, dan pengendalian diri. *Louisell & Descamps (1992)* mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif mendorong siswa bekerja dalam suatu tim, memperbaiki hubungan antarsiswa dari berbagai latar belakang seperti etnis, agama, prestasi, dan perbedaan individual lainnya, dan dapat mengembangkan keterampilan proses kelompok serta pemecahan masalah.

Proses kelompok yang menandai model pembelajaran TGT tentu berbeda dengan kelompok belajar lainnya karena pengelompokan ini lebih bernuansa tim permainan untuk meraih kemenangan. Bentuk kemenangannya sebagai wujud perilaku hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai. Suasana batin dalam belajar seperti ini oleh *Jonson & Jonson (1994)* disebut sebagai model belajar kompetitif individualistis. Setiap siswa harus berusaha keras bukan hanya bagi dirinya sendiri melainkan demi kelompoknya. Dengan sadar maupun tanpa sadar, proses kelompok dapat membentuk kemampuan individu-individu dalam kelompok itu karena setiap siswa masing-masing dalam kelompoknya bertaruh untuk kemenangan kelompok mereka.

### **Interaksi Sosial dalam Turnamen**

Kesadaran intensional akan lebih tinggi bahkan yang paling tinggi pada tim terjadi dalam turnamen (*tournament*) ketimbang dalam situasi interaksi sosial lain atau bentuk kerja tim yang lain. Siswa dalam setiap tim harus mengaktifkan pengetahuan yang baru diperoleh dari gurunya dan yang dibahas lebih lanjut di dalam timnya agar dapat mereaksi dengan tepat dalam *tournament*.

Model permainan dalam pembelajaran masih sangat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar siswa karena pada masa itu siswa sangat menginginkan kepercayaan



untuk menyatakan keberadaan dan kekuasaannya untuk memengaruhi lingkungan sosialnya dengan daya yang dimilikinya. Upaya ini akan mendorong asosiasi dirinya terhadap perilaku orang lain baik sekelompoknya maupun dari pihak lawan. *Sanjaya* (2012) mengemukakan keunikan siswa sebagai manusia yang mencari kesempatan untuk menyatakan keberadaannya yang bermakna dan memiliki arti penting dan menentukan dan meramalkan kehidupan yang luas dan takterbatas melalui situasi-situasi interaksionalnya. Permainan dalam pembelajaran merupakan suatu bentuk penyelesaian tugas akademik yang menyenangkan. Dalam hal siswa aktif belajar melalui bermain, *Joyce & Weil* (2003) mengemukakan adanya hasil-hasil seperti adanya analisis nilai dan perilaku personal, empati, strategi untuk mengatasi penyelesaian masalah interpersonal, fakta tentang masalah dan nilai sosial, dan kenyamanan dalam mengekspresikan opini, (Abdullah Sani, 2013).

Dalam TGT ini siswa belajar dari pengantar yang disajikan guru dan belajar lagi dalam timnya untuk membentuk kecukupan diri (*self-efficacy*) agar menang dalam *tournament* dan selanjutnya, siswa belajar lagi dari tim lawan. Sama halnya dengan jenis permainan sesungguhnya yakni untuk menjadikan tim tertentu juara dalam jenis permainan itu. Kelemahan individu merupakan kelemahan tim. Juga, kekuatan individu merupakan kekuatan tim. Permainan itu sendiri merupakan seni bertahan dan menyerang untuk mendapatkan hasil. Hasil kelompok akan menjadi kekuatan dalam pertarungan untuk memenangkan permainan. Suatu permainan yang diikuti merupakan alam yang jelas bagi individu yang mengikutinya yakni apa yang dipertandingkan, apa tujuan yang hendak dicapai, dan bagaimana memainkannya

Setiap individu tidak mungkin akan turun dalam suatu permainan tanpa menggunakan kemampuan diri yang dimilikinya. *Bandura* dalam *Albery & Munafu* (2011) mengemukakan bahwa kecukupan diri atau *self-efficacy* menggambarkan keyakinan seseorang pada kemampuannya untuk melakukan sesuatu tindakan agar dapat mewujudkan hasil-hasil yang diinginkan atau diharapkannya. Dalam pembelajaran TGT, setiap individu harus menguasai teknik permainan agar dapat menggunakan kemampuan dirinya yang telah dimiliki dalam proses kelompok. Dalam konteks permainan ini, terlaksana faktor kognitif sosial ekspektansi yang mengambil asosiasi 'jika-maka' yakni, 'di dalam situasi A, jika saya bersikap dengan cara X maka



hasil-hasil Y yang akan muncul. Setiap tindakan individu selalu beorientasi pada hasil. Tindakan-tindakan itu berupa siasat, teknik, dan taktik untuk mendapatkan hasil yang dalam menjalankannya selalu disertai dengan kesiapan akan timbulnya hambatan. Individu yang kehilangan harapan (ekspektansi) dari tindakannya akan melemahkan kekuatan timnya dalam kerja sama mereka untuk mencapai tujuan.

### **Spirit Persaingan**

Pembelajaran kooperatif dalam bentuk apapun sudah ada di dalamnya spirit persaingan antarkelompok. Persaingan atau kompetisi merupakan salah satu bentuk asosiasi sosiologis antara individu yang satu dengan individu lain atau antara kelompok yang satu dengan kelompok lain melalui adu kemampuan akademik. Dalam pembelajaran TGT, persaingan akan tetap terjaga di dalam kecukupan diri, penguasaan teknik permainan, dan kesiapan mental menghadapi hambatan atau *restriction*. Semangat persaingan dalam Model Pembelajaran TGT adalah untuk menjadikan kelompok mereka juara atau setiak-tidaknyanya, setiap siswa merasa perlu ikut dalam permainan secara optimal dalam mengaktualisasikan kemampuannya. Rasa persaingan itu harus tetap terjaga sepanjang permainan berlangsung. Tantangan yang berat harus dijadikan kesempatan untuk pengaturan diri (*self-regulation*) dan koordinasi tindakan selanjutnya dengan intensional mengatasi atau menguasai tantangan. Tantangan (*restriction*) yang dialami (dari kelompok penantang) dapat menimbulkan *self-evaluation* terhadap *self-efficacy* atau kecukupan diri yang telah dimiliki.

Kemampuan diri yang telah dimiliki baru akan jelas apabila dibandingkan dengan kemampuan yang dimiliki oleh kelompok lain. Kemampuan bersaing adalah kualitas yang dimiliki oleh siswa yang diharapkan dapat melebihi kelompok siswa yang lainnya. Dalam proses ini, semua perilaku dari setiap siswa terlaksana dengan intensional ketepatan untuk mendapatkan hasil seperti yang diinginkan. Dalam persaingan, intensional ketepatan berlangsung dalam tekanan situasi reaksi kelompok lain. Untuk itu, kecukupan diri harus dapat digunakan secara situasional dan spontan dalam bentuk reaksi dan respon dalam teknik yang tepat pula. Setiap reaksi akan menimbulkan dampak langsung. Dalam Model Pembelajaran TGT ini persaingan terjadi antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lainnya melalui kekuatan setiap siswa



dalam kelompoknya. Rasa persaingan dalam permainan mendorong persiapan untuk ikut bermain dan mereaksi secara tepat dari dinamika permainan. Proses ini membuat siswa berpikir optimal dengan pengetahuan akademik yang telah dimiliki. Teori Kognitif Sosial meyakini bahwa pengetahuan akan terbentuk dengan lebih baik melalui interaksi dalam lingkungan. Dalam kaitan ini perlu dikemukakan faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif dalam pembentukan kemampuan diri menurut *Peaget* yaitu lingkungan fisik, kematangan, pengaruh sosial, dan proses pengendalian diri, (Abdullah Sani, 2013).

Spirit persaingan sebagai kondisi yang mendorong proses berpikir dengan menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki. Proses berpikir logis harus dilandasi pengetahuan-pengetahuan yang benar atau telah teruji kebenarannya untuk bersaing secara akademik. Dorongan situasi ini membuat siswa tanpa sadar mematangkan pengetahuannya dan dapat menggunakan pengetahuannya itu dengan tepat. Situasi itu merupakan lingkungan belajar yang berlangsung melalui nosi-nosi dukungan, perbedaan, tantangan, dan pengakuan untuk menguasai pengetahuan-pengetahuan baru. Dalam pandangan konstruktivisme sosial *Vigoutsky*, kondisi ini digambarkan bahwa siswa berpartisipasi dalam kegiatan sosial tanpa makna, kemudian terjadi internalisasi atau pengendapan dan pemaknaan atau konstruksi pengetahuan baru serta perubahan (transformasi) pengetahuan, (Abdullah Sani, 2013). Pembelajaran dengan model TGT memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa agar siswa bebas mengolah kemampuan diri. Dapat dikatakan bahwa tanpa kesempatan yang baik, siswa tidak akan menjadi peserta aktif dalam pembelajaran dengan model ini.

Dalam persaingan ini, model TGT mengembangkan motivasi sosial melalui perolehan hasil berupa skor, juara, dan *super team* sebagai bentuk capaian hasil berupa reputasi sosial. Praktik sosial ini dengan sendirinya mendorong pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa sendiri jauh lebih baik dari cara-cara belajar yang lainnya. Siswa belajar lebih aktif melalui tantangan-tantangan untuk menjadikannya memiliki pengalaman belajar yang lebih baik. Dalam hal ini, *Jerome Bruner* mengemukakan pembelajaran penemuan dengan dasar pandangan bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah



serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna bagi individu yang melakukannya, (Dahar, 1988).

### **Pengakuan sebagai Bentuk Motivasi Perkembangan**

Pengakuan akan memberi kepuasan yang akan menggerakkan tindakan-tindakan selanjutnya baik sebagai pilihan maupun menyikapi penghambat yang muncul. Pilihan bersumber dari dalam individu dan kelompoknya, sementara penghambat berasal dari kelompok lain. Di dalam pembelajaran, pengakuan merupakan bentuk intervensi guru untuk meningkatkan motivasi belajar atau motivasi perkembangan. *Dijkstra dkk* (1999) dalam *Albery & Munafo* (2011) mengemukakan adanya 4 tahap intervensi dalam memfasilitasi perkembangan mental kognitif individu yaitu tahap pra-kontemplasi, tahap kontemplasi, tahap persiapan, dan tahap tindakan. Dalam Model Pembelajaran TGT, pada tahap pra-kontemplasi, siswa tidak atau belum berpikir sama sekali tentang kemampuan atau prestasi apa yang seharusnya ia miliki untuk mengantisipasi tantangan. Dalam kondisi ini, guru mengintervensi dengan menggerakkan kesadaran korektifnya terhadap praktik-praktik dalam situasi-situasi sosial jangkauannya. Pada tahap kontemplasi, siswa sudah mulai dengan pemikiran tentang perubahan perilakunya untuk meningkatkan partisipasi dan pengaruhnya dalam lingkungan keberadaannya. Untuk itu, guru mengintervensi dengan menawarkan sesuatu yang lebih baik dengan reinforcement yang sesuai untuk pembentukan perilaku yang permanen. Pada tahap persiapan, siswa sudah mulai dengan membuat rencana, pengumpulan informasi, dan fasilitas yang dibutuhkan. Guru mengintervensi dengan pengakuan terhadap usaha-usaha siswa dan memberikan kesempatan agar siswa mengolah dan mengembangkan sendiri kemampuannya. Siswa sudah mulai atau dalam proses membentuk kecukupan dirinya dan membuat antisipasi. Pada tahap tindakan, siswa sudah memiliki kemampuan kognitif untuk melakukan antisipasi, berorientasi pada hasil yang diinginkan, dan mereaksi terhadap tuntutan lingkungan, bahkan memengaruhi dan menguasai situasi. Guru mengintervensi dengan pujian atau pemberian penghargaan agar siswa percaya diri, mempertahankan capaian, dan terus mengembangkan orientasi pada hasil-hasil lain lagi. *Dijkstra dkk* (1999) dalam *Albery & Munafo* (2011) mengemukakan bahwa ekspektansi hasil yang terantisipasi dapat bersifat fisik, sosial,



dan evaluatif. Namun perlu disadari adanya hambatan agar tindakan terus berlanjut sampai mencapai tujuan. Hambatan bergerak dari alam yang tidak diketahui atau alam di luar dari pengalaman individu dan yang akan terjadi pada setiap kali individu melakukan tindakan. Untuk itu, kesempatan, suport, dan kepercayaan sangat penting bagi individu dalam lingkungan sosialnya agar individu lebih leluasa mengembangkan kecukupan dirinya dalam situasi-situasi nyata yang dihadapi. Dalam kaitan ini, *Vigoutsky* mengemukakan ide *Scaffolding* yakni pemberian bantuan kepada siswa selama tahap-tahap awal perkembangannya dan mengurangi bantuan tersebut dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar segera setelah anak dapat melakukannya, (Trianto, 2012).

Capaian melalui turnamen memberikan indikasi yang kompleks dari proses pembentukan kemampuan siswa dan akan berlanjut pada proses-proses yang lain sesuai dengan program pelayanan guru. Tataran skor yang diperoleh menjadi prediktor perilaku yang menyatakan hasil yang bersifat fisik, sosial, dan evaluatif. Hasil yang bersifat fisik merupakan kemampuan kognitif untuk mengkoordinasikan fungsi bagian tubuh baik performansi maupun untuk menghasilkan produk. Sementara hasil sosial akan memberikan reputasi, pengaruh, dan bahkan kekuasaan dalam interaksi sosial. Dan hasil yang bersifat evaluatif untuk mempertahankan kemampuan yang telah dimiliki, memperbaiki yang salah, melengkapi yang kurang, dan memulai butir kemampuan yang belum dikuasai.

## Simpulan

- a) Model Pembelajaran TGT merupakan situasi interaksi sosial kelas yang terbangun melalui rekayasa sistem pembelajaran oleh guru agar siswa membentuk pengetahuannya dengan baik, meyakini kebenaran pengetahuan yang dimilikinya, dan dapat menggunakan pengetahuan itu dengan tepat untuk menang dalam turnamen sebagai hasil belajar.



- b) Pembelajaran TGT mendorong pembentukan kecukupan diri (self-efficacy) siswa sebagai kemampuan spesifik yang dimiliki untuk mengontrol tuntutan lingkungan atau situasi yang mendasar untuk menang dalam turnamen sebagai hasil belajar.
- c) Semakin tinggi intensitas interaksi sosial semakin kuat pembentukan mental kognitif untuk mengatur tindakan dalam memecahkan masalah dan mencapai tujuan.
- d) Kesadaran intensional akan lebih tinggi bahkan yang paling tinggi pada tim terjadi dalam *tournament* ketimbang dalam situasi interaksi sosial lain atau bentuk kerja tim yang lain.
- e) Kekuatan persaingan terletak pada kemampuan mempertahankan harapan atau intensi ekspektansi dari setiap tindakan individu (siswa) dalam timnya.
- f) Reaksi kelompok menimbulkan dampak langsung pada dua kemungkinan yakni *self-confidence* atau sebaliknya terjadi *self-correction* pada kelompok lain. *Self-confidence* terjadi apabila reaksi berada di dalam kekuasaan kelompoknya. Sementara, *self-correctin* akan timbul apabila reaksi berada di luar kekuasaan kelompoknya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, R. 30013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Albery, Ian P., & M. Munafu. 2011. *Pemeriksa Aksara Daru Wijayanti. Psikologi Kesehatan*. Yogyakarta: Palmall.
- Brouwer, M.A.W. Terjemahan F. M. Parera. 1984. *Psikologi Fenomenologi*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Ki Fudryartanta. 2012. *Psikologi Kepribadian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Leahy, Louis. 1993. *Manusia, Sebuah Misteri*. Jakarta: Gramedia.
- Lerik, M. D.CH. 2008. *Buku Ajar Dasar Psikologi*. Kupang: Undana Press.



- Mahmud, M.D. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: BPFE.
- Rohman, A. 2013 *Memahami Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Riyanto, Y. 2012. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sarwono, S.W. 2014. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sumanto. 2014. *Psikologi Umum*. Jakarta: PT Buku Seru.
- Suryabrata, S. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.