

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA

Hugo Aries Suprpto

Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. Penelitian ini memakai metode eksperimen. Subyek penelitian adalah mahasiswa Teknik Industri semester tujuh sebanyak 25. Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran terhadap peningkatan kreativitas mahasiswa. Data diolah dengan SPSS 22. Hasil penelitian menunjukkan pada Uji Normalitas, Homogenitas dan T Sampel Berpasangan dengan tingkat signifikan $\alpha=5\%$, Hasil uji normalitas sebelum penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) didapat nilai Kolmogorof-Smirnov Sig. 0.200, dan Shapiro-Wilk 0.190 sehingga pada $\alpha= 5\%= 0.05 < \text{Sig.} = 0$, sampel data berasal dari distribusi normal. Sedangkan Hasil uji normalitas sesudah penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) didapat nilai Kolmogorof-Smirnov Sig. 0.200, dan Shapiro-Wilk 0.492 sehingga pada $\alpha= 5\%= 0.05 < \text{Sig.} = 0$, sampel data berasal dari distribusi normal. Pada Uji Homogenitas Varians Levene Nilai Sig. 0.50, pada tingkat signifikansi $\alpha = 5 \% = 0.05 < \text{Sig.} 0.50$ sehingga dapat dikatakan sampel data berasal dari varians yang Homogen, dapat disimpulkan pada tingkat kepercayaan 95%, rata-rata sesudah penerapan model pembelajaran model Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa mata kuliah kewirausahaan mean sebesar 66,5333) dibanding sebelum penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) (mean sebesar 83,5667), naik sebesar 17.03. Dengan kata lain, penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berpengaruh signifikan pada peningkatan kreativitas mahasiswa 95%. Penelitian ini memberikan saran untuk mengatasi masalah yang ditemukan dalam penelitian.

Kata kunci: *Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT), Kreativitas*

A. PENDAHULUAN

Keterampilan dasar dosen dalam mengajar (Lecturer Skills) merupakan suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan. Keterampilan dasar mengajar pada

dasarnya adalah bentuk-bentuk perilaku yang bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang dosen sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional dalam mengajar merupakan salah satu jenis

keterampilan yang harus dikuasai oleh dosen. Metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Pemilihan metode pembelajaran dapat disesuaikan dengan materi yang hendak disampaikan, kemampuan dosen dalam mengelola sumber belajar, waktu yang tersedia, dan sarana/prasarana yang tersedia. (Marsudi Wahyu Kisworo:121).

Salah satu langkah untuk strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik pengajaran atau biasanya disebut metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi ataupun untuk menjawab suatu pertanyaan. Jadi metode pembelajaran merupakan cara-cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Menurut Barron yang dikutip dari Ngalimun dkk (2013: 44) kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Guilford yang dikutip dari Ngalimun dkk (2013: 44)

menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai seorang kreatif.

Metode pembelajaran yang digunakan selama ini adalah ceramah dan tanya jawab. Namun hanya beberapa mahasiswa saja yang ikut berpartisipasi dalam proses belajar tersebut. Metode tersebut dianggap tidak mampu mencapai kompetensi yang dicapai. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya pemahaman mahasiswa untuk menciptakn ide dan berfikir yang kreatif didalam mata kuliah kewirausahaan ini. Hal ini dapat dilihat dari nilai tugas kreatifitas business plan kewirausahaan yaitu 65. Untuk mengatasi masalah tersebut dosen menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Untuk memperbaiki proses pembelajaran perlu dilakukan perubahan dalam metode pembelajaran untuk meningkatkn aktivitas belajar mahasiswa. Salah satu metode yang mampu mengatasi masalah proses pembelajaran di atas adalah dengan menerapkan metode

pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Pemilihan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) sesuai dengan kompetensi yang dicapai pada pembelajaran yang akan disampaikan yaitu menumbuhkan dan menciptakan ide-ide kreatif mahasiswa dalam business plan. Dimana mahasiswa Teknik Industri semester delapan dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran, karena metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) adalah memberikan solusi bersama di dalam penciptaan peluang usaha dengan pembuatan produk.

Dalam proses pembelajaran perlu ada aktivitas. Aktivitas atau kegiatan yang dimaksud dalam proses pembelajaran adalah kegiatan yang mengarah pada proses perubahan tingkah laku mahasiswa, seperti mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, bertanya, menjawab pertanyaan yang diajukan dosen, mampu bekerja sama dengan orang lain/team, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Roestiyah (2008:156:157) mengatakan bahwa metode ini dikembangkan

untuk membuat pendidikan menjadi suatu proses aktif bukan pasif. Cara mengajar ini dilakukan agar para mahasiswa mampu melakukan observasi mereka sendiri, mampu mengadakan analisis mereka sendiri, dan mampu berfikir sendiri. Mereka bukan hanya mampu menghafalkan dan menirukan pendapat orang lain.

Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri (Hamalik. 2010:170-171). Pada saat belajar mata kuliah kewirausahaan, mahasiswa dibentuk dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 3 atau 4 orang untuk bekerja sama dalam menguasai materi kuliah yang diberikan dosen. Dalam belajar mahasiswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Salah satu metode pembelajaran adalah Team Games Tournament (TGT). Pembelajaran metode Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh mahasiswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan

mahasiswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Menurut Gustaf (2010:65) ada lima komponen utam dalam pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yaitu: penyajian kelas, kelompok, game, turnamen dan team recognize.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Populasi studi adalah semua mahasiswa Teknik Industri semester delapan Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, dengan menggunakan teknik *Random Sampling*. Populasi penelitian sebanyak 30 mahasiswa. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Teknik Industri sebanyak 30 mahasiswa semester genap tahun ajaran 2016/2017. Waktu penelitian pada bulan Juni sampai dengan Agustus 2016. Tujuan penelitian untuk mengetahui (1). Penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap kreativitas mahasiswa. Penelitian ini memakai rancangan eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding (*The One*

Group Pratest Posttest). Model ini lebih sempurna karena sudah menggunakan tes awal (pratest) kemudian setelah diberikan perlakuan dilakukan pengukuran (posttest) untuk mengetahui akibat dari perlakuan (treatment), sehingga besarnya efek dari eksperimen dapat diketahui dengan pasti. Instrumen yang dilakukan adalah membuat bisnis plan untuk menghasilkan suatu produk dengan dipresentasikan di depan kelas (Tema: produk consumer good ataupun jasa) , baik sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan (treatment) penerapan metode pembelajaran. Data dilakukan Uji Normalitas dan Homogenitas serta memakai Uji-t (One Sample t Test). Penghitungan memakai SPSS 22.

Skema dari model penelitian adalah:

Tabel 1. Skema Rancangan Penelitian

T1	X	T2
Pretest	Treatment	Posttest

Keterangan :

T₁ : Tes awal yang diberikan pada kelas eksperimen di awal penelitian

X : Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen: penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

T₂ : Tes akhir yang diberikan pada kelas eksperimen di akhir penelitian

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengolahan pada SPSS 22 dapat di lihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tests of Normality							
	Sebelum Test	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sesudah	1,00	,097	30	,200 [*]	,952	30	,190
Test	2,00	,101	30	,200 [*]	,968	30	,492

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber Data Yang Telah Diolah

Pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$, kolom Kolmogorov-Smirnov (KS) terlihat sebelum penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) signifikansi pada tabel. 2, karena $\alpha = 5\% = 0.05 < \text{Sig.} = 0.200$, sesudah diberikan komunikasi yang efektif $\alpha = 5\% = 0.05 < \text{Sig.} = 0.190$, maka H₀ tidak ditolak.

Pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$, kolom Shapiro-Wilk (SW) terlihat sebelum penerapan metode distribusi normal.

Dari uji Kolmogorov dan Shapiro-Wilk dapat disimpulkan, karena H₀ diterima maka asumsi bahwa sampel data berasal dari distribusi normal.

Tabel.3 Uji Homogenitas Varians Levene

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,993	1	58	,050

Sumber : Data yang telah diolah.

Tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$, pada tabel 3, kolom Sig. Karena $\alpha = 5\% = 0.05 < \text{Sig.} = 0.050$, maka H₀ tidak ditolak, dengan kata lain, asumsi homogenitas varians dapat terpenuhi.

Tabel. 4. Statistik Sampel Berpasangan/Sampel T

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Sebelum_Te	66,533	30	7,87722	1,43818
Pair st	3			
1 Sesudah_Te	83,566	30	5,61208	1,02462
st	7			

Pada Tabel 4, diatas tertera rata-rata nilai sebelum pemakaian media sebesar 66.5333 dengan standard deviasi sebesar 7.87722 ,

sedangkan nilai sesudah pemakaian media sebesar 83.5667 dengan standard deviasi sebesar 5.61208.

Tabel 5. Uji T Sampel Berpasangan

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Sebelum Pair _Test - 1 Sesudah _Test	- 17,0333 3	6,04856	1,1043 1	- 19,291 90	- 14,77476	- 15,424	29	,00 0

Berdasarkan hasil tabel 5, Uji T Sampel Berpasangan dengan tingkat signifikan $\alpha=5\%$, pada tabel. 5, kolom t dan df, diperoleh $t = -15.424$ dan $df = 29$. Dari tabel t diperoleh nilai $t_{0.05;24} = 1.697$. Karena $t = -15.424 < -t_{0.05;24} = -1.697$, maka H_0 ditolak. Pada kolom

Sig. (2-tailed) tabel Uji T Sampel ,karena digunakan hipotesis satu sisi ($H_1: \mu_1 - \mu_2 < 0$ atau $H_1 : \mu_1 < \mu_2$, maka $0.000 : 2 = 0$, maka $0.05 > \text{Sig.} = 0$, maka H_0 ditolak.

Pengambilan keputusan dengan cara diatas dapat diperoleh hasil yang sama yakni H_0 ditolak.

Hal tersebut dapat disimpulkan pada tingkat kepercayaan 95%, rata-rata sebelum penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) setelah penerapan dengan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) (mean sebesar 66.5333) dibanding sebelum memakai komunikasi efektif (mean sebesar 83.5667), naik sebesar 17.03. Dengan kata lain, pemakaian komunikasi efektif berpengaruh signifikan pada tingkat kepercayaan 95%.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Data yang sudah diolah berdistribusi normal begitu pula dengan uji homogenitas Varians Levene, data bervariasi homogen. Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan sebagai berikut :1). Penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) sangat berpengaruh pada peningkatan kreativitas mahasiswa Teknik Industri semester delapan 2). Penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berpengaruh signifikan pada

penguasaan mata kuliah kewirausahaan. Setelah penerapan Team Games Tournament (TGT) , ada kenaikan sebesar 17.03.

Berdasarkan simpulan diatas yang telah dikemukakan di atas, dapat diajukan saran-saran, yaitu penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang tepat dan bervariasi sangat berperan pada peningkatan kreativitas mahasiswa. Mahasiswa lebih antusias dan termotivasi untuk mengungkapkan ide, gagasan dalam menciptakan *business plan* kewirausahaan. Penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) menjadi media yang menarik dan dapat meningkatkan penguasaan materi kewirausahaan. Dosen di bidang mata kuliah kewirausahaan harus selalu menampilkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Pembelajaran dengan menggunakan penerapan metode Team Games Tournament (TGT) dapat menjadi media alternatif yang dapat dipakai di Perguruan Tinggi, terutama mahasiswa Teknik Industri

semester delapan yang sedang belajar ilmu kewirausahaan. Dosen yang dapat mengubah suasana kelas menjadi aktif dan menarik, pasti akan membuat mahasiswa termotivasi untuk belajar tanpa paksaan dan beban.

Penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) ini tidak hanya di Perguruan Tinggi saja melainkan dirumah, sebab dapat membantu mempercepat penguasaan mata kuliah kewirausahaan. Mahasiswa akan mengeluarkan ide-ide dan pemikirannya secara bebas sehingga melatih keterampilan kewirausahaan dengan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Marsudi Wahyu Kisworo. 2016. *Revolusi Mengajar. Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (Pakem)*. Jakarta: Asik Generation.
- Ngalimun,dkk. 2013. *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*.Yogyakarta. Aswaja Pressindo.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Peelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.Cetakan ke 10*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, AI. 2014. *Aplikasi Komputer Dalam Penyusunan Karya Ilmiah. Cetakan ke. 3*. Tangerang: Pustaka Mandiri.