

**PENERAPAN MODEL *TOURNAMENT TEAMS STRATEGY* (TTSt):
ALTERNATIF INOVASI PEMBELAJARAN SECARA ONLINE**

Muhammad Taufiq Syarifudin*¹, Puji Lestari²

^{1,2}Universitas Siliwangi, Kota Tasikmalaya

muhammadtaufiqsyarifudin@gmail.com*¹, pujilestari@unsil.ac.id²

**Corresponding Author*

Received 10 July 2020; revised 03 January 2021; accepted 04 March 2021.

ABSTRAK

Kondisi awal terjadinya pandemi Covid-19 banyak diperbincangkan, diantaranya dampaknya pada pembelajaran di sekolah. Perubahan pembelajaran yang semula sifatnya tatap langsung, bahkan tanpa melibatkan teknologi, kini berbanding terbalik yaitu harus melibatkan teknologi sebagai salah satu solusi memutus mata rantai penyebaran virus. Efektivitas pembelajaran daring masih saja dilakukan sebagai bentuk uji coba untuk melihat metode terbaik yang dapat dilakukan dengan memperhatikan lingkungan dan kondisi yang ada. Salah satu inovasi pembelajaran *online* yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model *Tournament Teams Strategy* (TTSt) berbasis *whatsapp*. Model ini merupakan hasil kolaborasi dari tiga model pembelajaran yang telah dikenal sebelumnya yaitu *Student Team Achievement Division* (STAD), *Numbered Head Together* (NHT), dan *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun tujuan penelitian ini yaitu mengetahui respon siswa mengenai efektivitas implementasi model TTSt dalam pembelajaran secara *online*, pada mata pelajaran Matematika materi Integral. Subjek merupakan siswa kelas XI pada salah satu Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Tasikmalaya. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode survei. Instrumen yang digunakan berupa soal tes dan angket. Dengan menggunakan analisis *gain* ternormalisasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai siswa dengan interpretasi tinggi. Respon siswa terhadap model pembelajaran *Tournament Teams Strategy* (TTSt) memiliki interpretasi baik. Dengan demikian disimpulkan bahwa model pembelajaran TTSt dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran secara *online*.

Kata kunci: pembelajaran *online*, *Tournament Teams Strategy*, *whatsApp*.

ABSTRACT

The initial conditions for the Covid-19 pandemic were widely discussed, including the impact on learning in schools. Changes in learning that were initially face-to-face, even without

involving technology, are now inversely proportional to involving technology as a solution to break the chain of virus spread. Online learning's effectiveness is still being carried out as a form of trial to see the best method that can be used by paying attention to the existing environment and conditions. One of the online learning innovations used is to use the WhatsApp-based Tournament Teams Strategy (TTSt) model. This model is the result of the collaboration of three previously known learning models, namely the Student Team Achievement Division (STAD), Numbered Head Together (NHT), and the Teams Games Tournament (TGT). This study aims to determine student responses regarding the effectiveness of implementing the TTSt model in online learning on Integral subject Mathematics. The subject is a class XI student at one of the State Madrasah Aliyah in Tasikmalaya Regency. This type of research is the survey method. The instruments used were in the form of test questions and questionnaires. By using normalized gain analysis, the results showed an increase in student scores with high interpretation. Student responses to the Tournament Teams Strategy (TTSt) learning model have reasonable interpretations. Thus it is concluded that the TTSt learning model can be used as an alternative to online learning models.

Keywords: online learning, Tournament Teams Strategy, whatsApp.

PENDAHULUAN

Perubahan yang signifikan terjadi pada semua sektor yang disebabkan wabah penyakit covid-19 (Khasanah, Pramudibyanto, & Widuroyekti, 2020). Salah satu perubahan yang terjadi adalah di dunia pendidikan yang menuntut guru dan siswa untuk mampu beradaptasi dengan keadaan ini (Abidin, Rumansyah, & Arizona, 2020) yaitu dengan cara mengganti pembelajaran langsung menjadi pembelajaran jarak jauh (Firman & Rahayu, 2020). Begitu pula menurut Pakpahan & Fitriani (2020) yang menyarankan pembelajaran diganti menjadi pembelajaran jarak jauh yang bertujuan untuk mengurangi penyebaran wabah covid-19.

Inovasi dalam pembelajaran perlu mendapatkan perhatian khusus. Beberapa penelitian yang dapat menjadi alternatif pembelajaran di masa pandemi diantaranya pembelajaran menggunakan media *online* yang kemudian dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa (Mustakim, 2020), pemanfaatan *google classroom* dengan keunggulan mudah digunakan (Suhada, Kurniati, Pramadi, & Listiawati, 2020), penggunaan Power Point ditambah aplikasi *Visual Basic for Application* sehingga tampilan lebih atraktif dan interaktif (Pitriana, Rochman, Nasrudin, & Setya, 2020), penerapan model POE2WE berbasis *blended learning*

menggunakan *google classroom* yang dapat meningkatkan minat belajar siswa selama masa pandemi (Rusdiana, Sulhan, Arifin, & Kamaludin, 2020). Berdasarkan beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran secara *online* tidak kalah bersaing dengan pembelajaran secara konvensional.

Inovasi pada model pembelajaran dapat dilakukan dengan meramu kembali beberapa model lama menjadi sebuah model baru yang diharapkan dapat beradaptasi dan diterapkan pada pembelajaran jarak jauh. Misalnya pada penelitian ini meramu model *Student Team Achievement Division* (STAD), *Number Head Together* (NHT), dan *Team Games Tournament* (TGT). Model *Student Team Achievement Division* (STAD) memiliki keunggulan dalam pembagian kelompok yang heterogen sehingga siswa dapat saling membantu saat pembelajaran namun apabila kerjasama lemah maka akan tertinggal oleh kelompok lain (Wismayana, 2020). Model *Number Head Together* (NHT) memiliki keunggulan kesiapan tiap siswa lebih tinggi karena akan dipanggil oleh guru sesuai nomor di kepala namun memiliki kelemahan tidak semua siswa terpanggil (Pamungkas, 2020). Model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan yaitu terdapat sebuah turnamen sehingga lebih menyenangkan namun lemah dari segi pengelompokan (Solihah, 2016). Dari ketiga model tersebut diramu menjadi model baru yaitu *Tournament Teams Strategy* (TTSt) dengan harapan dapat meningkatkan kelebihan dan mengurangi kelemahan dari ketiga model yang sudah ada tersebut.

Beberapa tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap efektivitas implementasi model TTSt secara *online*, yaitu menggunakan aplikasi *whatsapp*. Model ini akan disandingkan dengan materi integral. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru-guru menjadi lebih bervariasi dan berkembang.

METODE PENELITIAN

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI pada salah satu Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Tasikmalaya. Subjek dipilih sesuai indikator tertentu yaitu siswa yang mampu mengikuti pembelajaran sampai akhir berjumlah 6 orang. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini

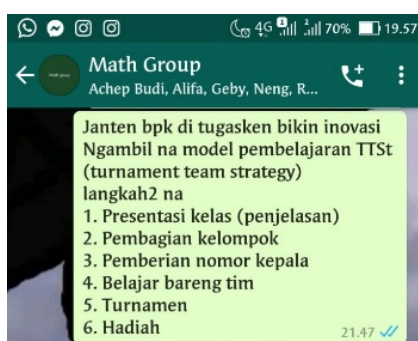
adalah model TTSt yaitu suatu model hasil modifikasi dari model-model sebelumnya yaitu STAD, NHT, dan TGT. Adapun langkah-langkah dari model TTSt yaitu presentasi kelas, pembentukan tim, *head together, numbering and tournament*, dan rekognisi tim. Model ini diimplementasikan menggunakan *whatsapp*. Data diperoleh dengan melakukan *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya untuk melihat adanya perubahan setelah diberikan model pembelajaran, data dianalisis menggunakan *gain ternormalisasi*. Angket diberikan kepada siswa untuk melihat sikap siswa terhadap pembelajaran. Angket berupa *Google Form* yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Setelah data dianalisis maka terdapat hasil yang dapat menunjukkan apakah model TTSt dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran secara *online* atau tidak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses implementasi model TTSt dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Presentasi kelas

Guru menyampaikan langkah-langkah yang harus ditempuh siswa selama pembelajaran pada grup utama di *whatsapp* yaitu langkah yang sesuai dengan model TTSt dan materi yang akan dipelajari adalah materi integral tak-tentu. Penyampaian langkah-langkah seperti pada Gambar 1.

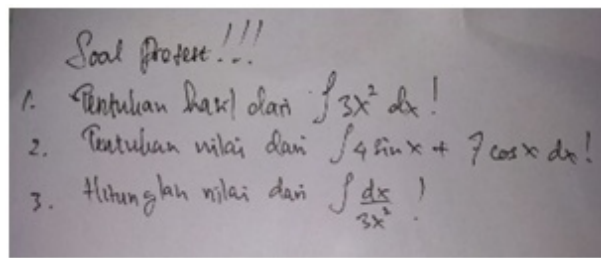


Gambar 1. Grup Kelas

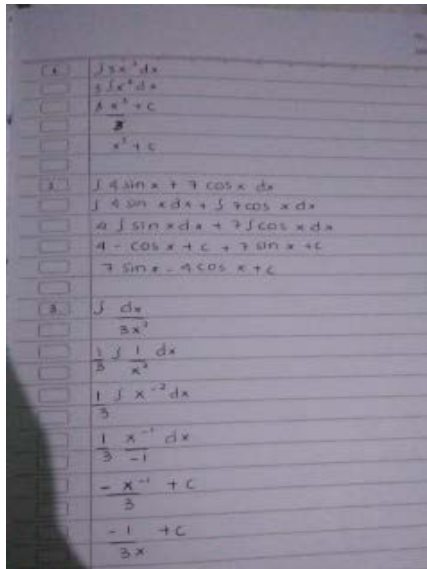
2. Tim

Pembentukan tim dengan cara melakukan *pretest* terlebih dahulu untuk mengurutkan peringkat siswa sehingga terbentuk tim yang heterogen. Soal dan hasil pengerjaan *pretest* diberikan pada Gambar 2-8.

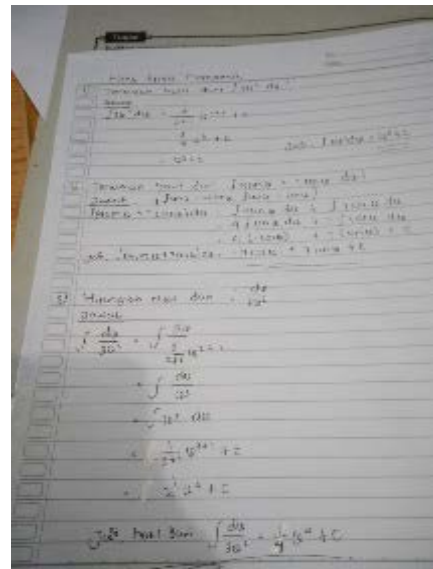
Penerapan Model Tournament Teams Strategy (TTSt): Alternatif Inovasi Pembelajaran Secara Online



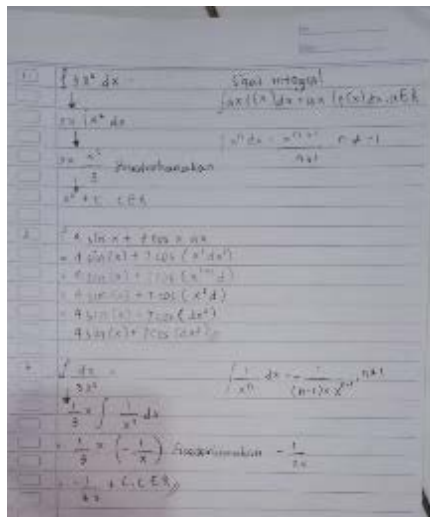
Gambar 2. Soal Pretest



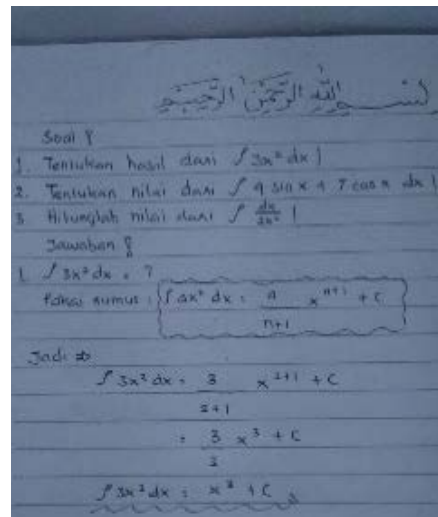
Gambar 3. Jawaban Pretest Geby



Gambar 4. Jawaban Pretest Elshie



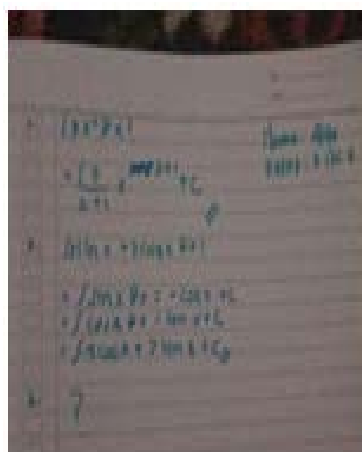
Gambar 5. Jawaban Pretest Salsa



Gambar 6. Jawaban Pretest Rizki



Gambar 7. Jawaban *Pretest* Sri



Gambar 8. Jawaban *Pretest* Alifa

Berdasarkan hasil *pretest*, maka susunan peringkat siswa adalah Geby, Elshie, Salsa, Rizki, Sri, dan Alifa sehingga tim yang terbentuk adalah sebagai berikut:

- a. Tim 1: Geby dan Alifa
 - b. Tim 2: Elshie dan Sri
 - c. Tim 3: Salsa dan Rizki
3. *Head together*

Proses pembelajaran dibuat forum grup baru dalam *whatsapp* sesuai dengan tim yang terbentuk. Guru masuk dalam forum grup tersebut dan membantu proses pembelajaran sehingga membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan. Interaksi antar anggota tim, maupun antara anggota tim dengan guru dalam forum grup *whatsapp* diberikan pada Gambar 9-11.



Gambar 9. Grup *Whatsapp* Tim 1



Gambar 10. Grup *Whatsapp* Tim 2

Penerapan Model Tournament Teams Strategy (TTSt): Alternatif Inovasi Pembelajaran Secara Online



Gambar 11. Grup Whatsapp Tim 3

4. *Numbering and tournament*

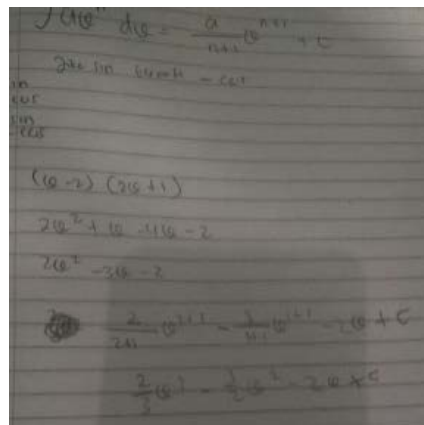
Turnamen terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

- a. Tahap kualifikasi, yaitu tahap pengambilan 2 tim terbaik. Guru memberikan soal dan siswa harus menjawab secara tim dengan cepat dan tepat sehingga tim yang lebih dahulu menjawab dapat masuk ke tahap berikutnya. Namun pada tahap ini Alifa sakit dan Geby kehilangan komunikasi sehingga tim 1 dinyatakan gugur. Soal tetap diberikan untuk mengetahui tim mana yang menjadi peringkat 1 sehingga harus memilih nomor kepala terlebih dahulu.

Soal kualifikasi yang diberikan sebagai berikut:

$$\text{Tentukan integral dari } (x - 2)(2x + 1)!$$

Elshie dari tim 2 menjawab lebih dahulu sehingga tim 2 harus memilih nomor kepala terlebih dahulu, tampak pada Gambar 12.



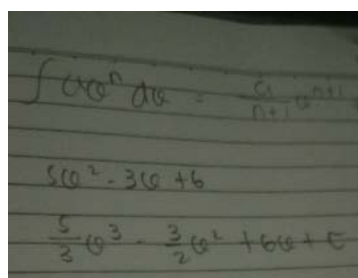
Gambar 12. Jawaban Soal Kualifikasi oleh Elshie dari Tim 2

Elshie pilih nomor 1 dan Sri nomor 2. Kemudian tim 3 harus memilih nomor kepala juga yang nantinya nomor kepala yang sama akan dipertandingkan. Di sinilah strategi pemilihan nomor kepala yang dilakukan oleh tim 3 yang harus memenangkan turnamen karena secara kualifikasi tim 2 lebih unggul dari tim 3. Salsa pilih nomor 1 dan Rizki pilih nomor 2.

- b. Tahap final, yaitu tahap dimana 2 tim terbaik dipertandingkan secara individu. Berdasarkan nomor kepala yang dipilih, berarti Elshie melawan Salasa dan Sri melawan Rizki. Soal terdiri dari 3 nomor dan setiap tim harus lebih dulu memperoleh 2 poin. Apabila skor 2-0 maka soal ketiga tidak diberikan, apabila skor 1-1 maka soal ketiga diberikan. Soal diberikan sedikit karena memperhatikan kondisi siswa yang sibuk dengan kegiatannya. Soal pertama diberikan untuk Elshie melawan Salsa dan ronde 1 dimenangkan oleh Elshie, sehingga 1 poin untuk tim 2. Soal dan jawaban tim pemenang diberikan pada Gambar 13 dan 14.

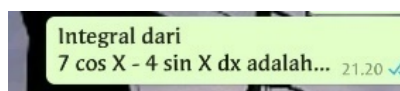
$$\int (5x^2 - 3x + 6) dx$$

Gambar 13. Soal Ronde 1


$$\int (5x^2 - 3x + 6) dx = \frac{5}{3}x^3 - \frac{3}{2}x^2 + 6x + C$$

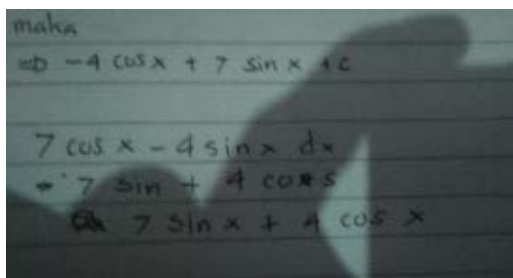
Gambar 14. Jawaban Elshie di Ronde 1

Soal kedua diberikan untuk Sri melawan Rizki seperti Gambar 15. Ronde 2 dimenangkan oleh Rizki dengan jawaban pada Gambar 16, sehingga 1 poin untuk tim 3. Hal tersebut berarti skor menjadi 1-1.



Integral dari $7 \cos X - 4 \sin X dx$ adalah... 21.20 ✓

Gambar 15. Soal Ronde 2



maka
 $\Rightarrow -4 \cos x + 7 \sin x + C$
 $7 \cos x - 4 \sin x dx$
 $= 7 \sin x + 4 \cos x$
atau $7 \sin x + 4 \cos x$

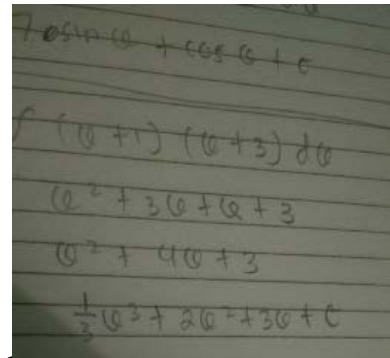
Gambar 16. Jawaban Rizki di Ronde 2

Penerapan Model Tournament Teams Strategy (TTSt): Alternatif Inovasi Pembelajaran Secara Online

Pada ronde 3, soal diberikan untuk dijawab secara berkelompok dengan cepat dan tepat. Ronde 3 dimenangkan oleh tim 2 karena Elshie kembali menjawab dengan cepat dan tepat. Jadi tim 2 yaitu Elshie dan Sri memenangkan turnamen. Soal dan jawaban pada ronde 3 seperti Gambar 17 dan 18.



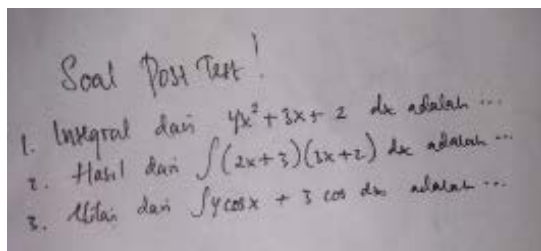
Gambar 17. Soal Ronde 3



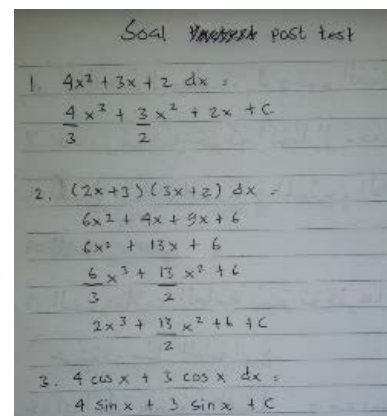
Gambar 18. Jawaban Tim 2 di Ronde 3

5. Rekognisi tim

Pada tahap ini dilakukan evaluasi, pemberian hadiah kepada pemenang sebagai bentuk untuk menumbuhkan motivasi dan semangat belajar, dan penyampaian ucapan terima kasih kepada semua siswa yang telah berkontribusi. Pada tahapan akhir penelitian dilakukan pemberian *posttest* dan angket kepada siswa untuk mengetahui perkembangan pemahaman dan respon siswa dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Soal *posttest* dan jawaban salah satu peserta diberikan pada Gambar 19 dan 20.



Gambar 19. Soal *Posttest*



Gambar 20. Jawaban *Posttest* Rizki

Jika dilakukan analisis hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan *gain* ternormalisasi dengan rumus,

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

dan kriteria seperti Tabel 1,

Tabel 1. Kriteria *N-gain*

Kriteria	Interpretasi
$0,7 \leq N - gain$	Tinggi
$0,3 < N - gain < 0,7$	Sedang
$N - gain \leq 0,3$	Rendah

Sumber: (Lestari & Romdiani, 2018)

diperoleh hasil seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Perhitungan *N-gain*

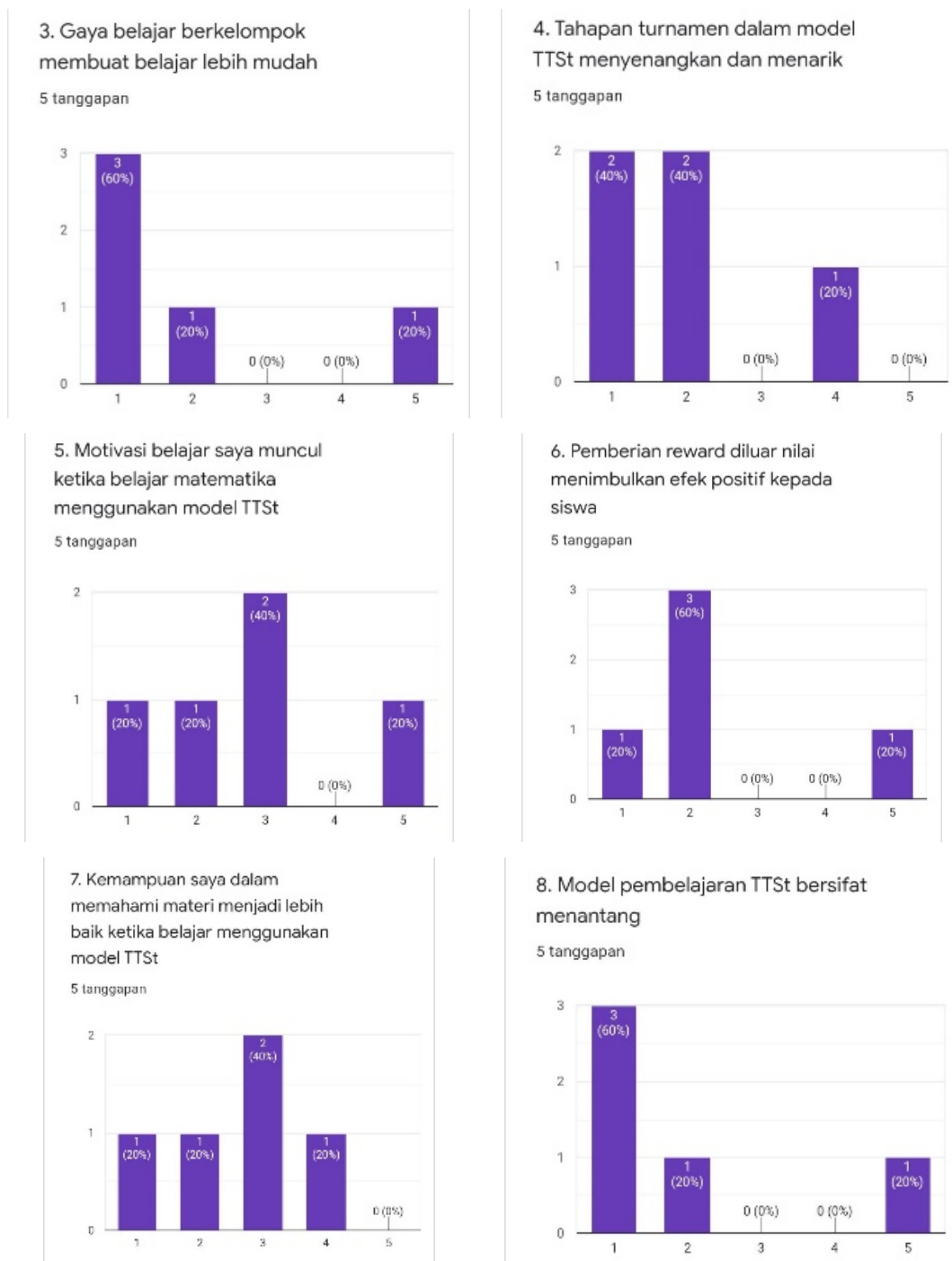
Nama	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Skor ideal	<i>N-gain</i>	Kriteria
Elshie	2	3	3	1	Tinggi
Sri	1	3	3	1	Tinggi
Rizki	1	3	3	1	Tinggi
Salsa	2	3	3	1	Tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan *N-gain*, seluruh siswa memiliki kriteria tinggi sehingga interpretasi model TTSt berdasarkan hasil tes adalah tinggi.

Adapun analisa respon siswa terhadap model TTSt dari hasil angket diberikan pada Gambar 21.



Penerapan Model Tournament Teams Strategy (TTSt): Alternatif Inovasi Pembelajaran Secara Online



Gambar 21. Hasil Angket Respon Siswa terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Menggunakan Model *Tournament Team Strategy* (TTSt)

Tabel 3. Interpretasi Skor Angket

Skor total	Interpretasi
$40 \leq \text{Skor total} < 72$	Sangat jelek
$72 \leq \text{Skor total} < 104$	Jelek

Skor total	Interpretasi
$104 \leq \text{Skor total} < 136$	Cukup
$136 \leq \text{Skor total} < 168$	Baik
$168 \leq \text{Skor total} < 200$	Sangat Baik

Apabila dilakukan analisis lebih lanjut dengan melakukan perhitungan, diperoleh

Skor maksimal = 200

Skor minimal = 40

Rentang = 160

Panjang kelas = 32

Skor total angket = 153

Dikarenakan skor total angket 153, maka dengan merujuk pada Tabel 3 didapatkan bahwa angket tersebut memiliki interpretasi baik sehingga Model *Tournament Team Strategy* (TTSt) layak untuk diimplementasikan. Berdasarkan hasil tersebut baik hasil tes maupun angket menunjukkan bahwa konsep yang dibuat sebelumnya yaitu meramu tiga model dapat meningkatkan kelebihan dan meminimalisir kekurangan model-model yang sudah ada tersebut.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TTSt layak diterapkan pada pembelajaran matematika yang ditandai dengan peningkatan nilai siswa dengan interpretasi tinggi dan respon siswa dengan interpretasi baik. Dengan demikian, model TTSt ini dapat dijadikan model alternatif pada pembelajaran matematika baik secara *online* maupun *offline*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan artikel ini khususnya kepada ibu/bapak dosen pascasarjana pendidikan matematika Universitas Siliwangi. Terima kasih juga kepada reviewer dan tim redaksi atas kritikan, saran, dan perbaikan yang diberikan. Sekali lagi kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak atas kerjasama dan dukungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Rumansyah, & Arizona, K. (2020). Pembelajaran online berbasis proyek salah satu solusi kegiatan belajar mengajar di tengah pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64-70. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111>.
- Firman, F., & Rahman, S. R. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>.
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyeki, B. (2020). Pendidikan dalam masa pandemi covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41-48. Retrieved from <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/44>.
- Lestari, P. & Romdiani, N. S. (2018). The effectiveness of learning using card media to improve students' mathematical understanding ability. *Jurnal Gantang*, 3(1), 17-23. <https://doi.org/10.31629/jg.v3i1.304>.
- Mustakim. 2020. Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi covid-19 pada mata pelajaran matematika. *Al-asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-12. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi virus corona covid-19. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 4(2), 30-36. Retrieved from <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/181>.
- Pamungkas, S. T. (2020). *Pengaruh penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe numbered head together (NHT) terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VII di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2019/2020*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Tulungagung: IAIN Tulungagung. Retrieved from <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/14706/>.
- Pitriana, P., Rochman, C., Nasrudin, D., & Setya, W. (2020). *Pembuatan media pembelajaran VBA power point yang menarik, interaktif dan ekonomis pada masa pembelajaran jarak jauh*. Karya Tulis Ilmiah Dosen. Tidak dipublikasikan. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati. Retrieved from <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/30695>.
- Rusdiana, A., Sulhan, M., Arifin, I. Z., & Kamaludin, U. A. (2020). *Penerapan model POE2WE berbasis blended learning google classroom pada pembelajaran masa WFH pandemic covid-19*. Working Paper. Tidak dipublikasikan. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati. Retrieved from <http://digilib.uinsgd.ac.id/30490/>.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 45-53. <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>.
- Suhada, I., Kurniati, T., Pramadi, A., & Listiawati, M. (2020). *Pembelajaran daring berbasis google classroom mahasiswa pendidikan biologi pada masa wabah covid-19*. Working Paper. Tidak dipublikasikan. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati. Retrieved from <http://digilib.uinsgd.ac.id/30584/>.
- Wismayana, I. M. W. D. (2020). *Pengaruh media pembelajaran kahoot! dengan model student team achievement division (STAD) terhadap hasil belajar*

Muhammad Taufiq Syarifudin, Puji Lestari

teknologi informasi dan komunikasi siswa kelas X SMA negeri 1 Tejakula.
Skripsi. Tidak dipublikasikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
Retrieved from <https://repo.undiksha.ac.id/1415/>.