

PENERAPAN MODEL TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) BERBASIS KEARIFAN LOKAL BERBANTUAN MEDIA GULACENG TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA

Ruhni¹⁾, Kornedi¹⁾, A.M.Irfan Taufan Asfar²⁾³⁾, A.M.Iqbal Akbar Asfar³⁾⁴⁾, Ady Kurnia⁵⁾,

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi, STKIP Muhammadiyah Bone, Watampone, Indonesia

²⁾ Dosen Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP Muhammadiyah Bone, Watampone, Indonesia

³⁾⁴⁾ Mahasiswa Program Doktor Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

⁵⁾ Dosen Jurusan Ekonomi, Program Studi Ekonomi, Universitas Indonesia Timur, Makassar

ABSTRACT

This research is a quantitative research, this research belongs to the type of experimental research that is quasi experimental design by dividing two groups namely the experimental group and the control group. The research design used in this study is non-equivalent control group design. The sample of this research was assigned class VIII A as many as 30 students as a control class by not giving treatment or class VIII G as many as 30 students as an experimental class by applying the TGT model with a blend of Gulaceng learning media in increasing students' emotional intelligence. The results showed that the normality test data obtained in the pretest and posttest experimental group was normally distributed where the normality test for the posttest data obtained the value of $a_{max} = 0.2221$ while the value of the number of samples for 30 at a significant level of 0.05 was 0.242. Because $a_{max} < a_{tabel}$ then H_0 is accepted and H_1 is rejected as well. While the g-test in the experimental class obtained $g = 0.7078$. $0.7 \leq 0.7078 \leq 1$. It can be concluded that the increase that occurred after the application of the model is high category.

Keywords: *Learning model, Team Games Tournament, emotional intelligence*

1. PENDAHULUAN

Di era pendidikan saat ini begitu banyak terjadi penyimpangan-penyimpangan perilaku pelajar yang semakin hari semakin memprihatinkan sebab menimbulkan terjadinya pelanggaran terhadap nilai moral dan etik dalam masyarakat. Terbukti dari hasil survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2017 sebanyak 84% Siswa pernah mengalami kekerasan di sekolah (7 dari 10 siswa). sedangkan pada tahun 2018 tercatat anak korban kekerasan dan *bullying* sebanyak 36 kasus (22,4 %), untuk kasus anak pelaku kekerasan dan *bullying* sebanyak 41 (25,5%) kasus di bidang Pendidikan dan krisis moral Indonesia kian menguat sehingga mendapat sebutan sebagai sarang Koruptor, padahal hampir semua yang menjadi pemimpin rata-rata memiliki Kecerdasan Intelektual (IQ) tinggi dan memiliki latar belakang Pendidikan tinggi, namun memiliki Kecerdasan Emosional (EQ) yang rendah [1].

Berdasarkan banyaknya kasus yang terjadi diketahui bahwa banyak anak yang cerdas secara intelektual, namun melakukan kejahatan seperti membully, maupun bunuh diri disebabkan kurangnya kecerdasan emosional serta spiritual pada anak, ini merupakan salah satu faktor banyaknya kasus kekerasan yang terjadi di lingkungan sekolah maupun rumahnya, oleh karena itu sekolah memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas Pendidikan karena sebagai lembaga formal untuk menunjang kelancaran jalannya pembangunan pendidikan di Indonesia secara menyeluruh. keberhasilan Pendidikan adalah prestasi belajar siswa-siswa dalam kategori baik, secara garis besar faktor yang dapat memengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor eksternal adalah faktor yang muncul dari luar diri misalnya lingkungan sekolah, teman, orang tua dan lain-lain, sedangkan faktor internal adalah faktor yang ada didalam diri siswa seperti kecerdasan, bakat, motivasi, kemandirian, dan keadaan fisik.

Faktor yang dapat memengaruhi prestasi belajar siswa salah satunya adalah kecerdasan emosional, Kecerdasan emosi sangat dibutuhkan manusia, karena akan mendorong untuk berperilaku positif, bijaksana dan juga memunculkan berbagai macam perasaan, baik senang, sedih, bahagia dan yang lainnya. Hal yang tidak mungkin bisa dilakukan oleh kecerdasan intelegensi, itulah keuntungan jika memiliki kecerdasan emosional yang baik. kecerdasan emosional mempunyai pengaruh besar terhadap prestasi belajar karena siswa yang tidak mampu mengelola emosi dengan baik ketika mengikuti proses pembelajaran maka siswa tersebut tidak akan mampu belajar dengan baik pula, jika proses pembelajaran dilakukan siswa dengan emosi negative

¹ Korespondensi penulis: Ruhni, Telp 085399009302, ruhni98@gmail.com

maka siswa sulit menerima pembelajaran dengan baik yang diajarkan oleh guru yang pada akhirnya dapat mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa [2].

Tingkat kecerdasan emosional orang-orang menjadi lebih baik pada saat mereka mahir dalam menangani emosi. Kecerdasan emosional merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam memotivasi diri, daya tahan dalam menghadapi kegagalan, mengendalikan emosi dan menunda kepuasan, serta mengatur keadaan jiwa berdasarkan indikator-indikator kecerdasan emosional seperti mengenali emosi diri, mengelola dan mengontrol emosi, memotivasi diri sendiri dan mengolahnya menjadi sebuah kecerdasan yang berguna untuk hal-hal yang positif [3].

Fenomena di atas sejalan dengan berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone diperoleh beberapa terkait dengan pengendalian emosi yang kurang dimiliki oleh siswa yang akhirnya membuat siswa tidak mampu berpikir jernih, sehingga ditemukan beberapa fenomena-fenomena menyimpang seperti siswa yang cenderung mengalami frustrasi saat mendapat tugas, bersikap tertutup terhadap orang lain, kurang dalam hal kerjasama, kurang mampu mengeluarkan ide-ide atau gagasannya dan malu untuk berbicara di depan kelas serta bersikap pesimis. Kondisi tersebut memprihatinkan karena disebabkan proses pembelajaran saat ini masih berorientasi pada penguasaan pengetahuan (*kognitif domain*) kurang memperhatikan pengembangan otak kanan (*afektif, empati, rasa*) penggunaan model pembelajaran pun masih berpusat pada guru, *teks book, verbalistic*, kurang mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif yang dapat menunjang perkembangan emosi siswa kearah positif.

Faktor lain yang memengaruhi kecerdasan emosional siswa, yaitu pemanfaatan model pembelajaran yang kurang efektif dan kurang menarik menyebabkan siswa tidak terbiasa mengelolah informasi atau menggali informasi dari sumber-sumber yang lain, sehingga dipandang perlu menggunakan model pembelajaran yang inovatif yang dapat membangkitkan kecerdasan emosional siswa, sejalan dengan itu sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 ayat 2 yang menuntut guru untuk menciptakan suasana Pendidikan bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis serta guru dapat menerapkan strategi dan melaksanakan pembelajaran yang kondusif serta menggunakan model pembelajaran.

Salah satu program yang akan dilakukan guru untuk mengolah kecerdasan emosional siswa yaitu program pembelajaran *cooperative* dengan menggunakan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang akan digunakan adalah model pembelajaran TGT (*team, games, tournament*). Model pembelajaran TGT (*team, games, tournament*) merupakan jenis pembelajaran *cooperative*. Dengan model pembelajaran TGT siswa yang pintar diusahakan dapat membantu siswa yang kurang, sedangkan bagi siswa yang relatif sudah menguasai materi diharapkan akan lebih memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, kegiatan belajar tidak hanya untuk siswa yang berkemampuan tinggi saja tetapi juga milik siswa yang berkemampuan rata-rata dan rendah. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar tentu saja dapat menciptakan kondisi belajar menjadi lebih menyenangkan. Pemilihan model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran alternatif yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Karakteristik pada model TGT tidak terdapat kuis yang biasa digunakan dalam model pembelajaran *cooperative* lain. Sebagai penggantinya, diadakan turnamen akademik setelah penyajian materi di kelas selesai, Turnamen akademik yang digunakan pada model TGT yaitu menggunakan media Gulaceng, yaitu permainan tradisional bugis yang dapat menumbuhkan sikap toleransi pada anak diantaranya kemampuan bermain bersama-sama, kepercayaan diri ketika pada saat bergantian memainkan permainan bersama-sama, kemampuan rasa hormat ketika teman bermain memiliki keunggulan atau memenangkan permainan serta memberikan pembelajaran kepada anak untuk tidak egois dan memberi kesempatan pada timnya agar sama-sama mempunyai kesempatan dalam bermain. dan mampu bekerjasama dalam setiap permainan [4].

Penerapan model pembelajaran TGT dengan perpaduan media pembelajaran Gulaceng dapat saling melengkapi karena dalam model pembelajaran TGT dapat menanamkan kesadaran dalam diri para siswa bahwa mereka bersatu dalam suatu upaya bersama sehingga saling membantu dan mempersiapkan diri untuk permainan, ini berkaitan dengan erat dengan indikator kecerdasan emosional yaitu, kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial, sehingga Penerapan model pembelajaran TGT dengan perpaduan media pembelajaran Gulaceng dapat menjadi solusi untuk memecahkan masalah kecerdasan emosional siswa.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimental yaitu *quasi experimental design* dengan membagi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian ini ditetapkan kelas VIII A sebanyak 30 orang siswa sebagai kelas kontrol dengan tidak memberikan perlakuan atau *treatment* dan kelas VIII G sebanyak 30 orang siswa sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model TGT dengan perpaduan media pembelajaran Gulaceng.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran yang akan menjadi awal dari solusi permasalahan yang terjadi khususnya pada permasalahan kecerdasan emosional siswa adalah model TGT (*team, games, tournament*) dengan menggunakan media Gulaceng. Dasar peneliti mengatakan bahwa model pembelajaran ini sebagai solusi dari permasalahan yang terjadi karena diawali dari beberapa penelitian terdahulu, dimana dari beberapa penelitian terdahulu yang pernah diperoleh, mengemukakan bahwa belum ada model pembelajaran yang dapat memecahkan semua permasalahan dalam pendidikan.

3.1 Hasil

Hasil pengujian penelitian terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada beberapa analisis data sebagai berikut:

1) Uji Normalitas Data

Uji normalitas mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Teknik uji yang digunakan adalah *Kolmogorov smirnov* pada taraf signifikan 0,05 di SMP Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone.

a. Uji Normalitas Pretest dan Posttest pada Kelompok Eksperimen

Berdasarkan hasil pengujian pretest pada kelompok eksperimen diperoleh nilai $a_{max} = 0.2247$ sedangkan nilai a_{tabel} untuk jumlah sampel 30 pada taraf signifikan 0,05 adalah 0,242 karena $a_{max} > a_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen berdistribusi normal. Uji normalitas untuk data *posttest* diperoleh nilai $a_{max} = 0,2221$ sedangkan nilai a_{tabel} untuk jumlah sampel 30 pada taraf signifikan 0,05 adalah 0,242. Karena $a_{max} < a_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak serta, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diperoleh pada *posttest* kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 1. Perbandingan hasil belajar uji normalitas soal pretest dan posttest kelas eksperimen

	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
X rata-rata	64.9167	88.7500
S	3.8050	5.0275
Taraf signifikansi	5%	5%
N	30	30
Max	77	100
Min	57	75
a_{maks}	0.2247	0.2221
a_{tabel}	0.242	0.242

Berdasarkan table diatas dapat dilihat bahwa setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran di kelas eksperimen menunjukkan bahwa $a_{maks} < a_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas kelompok kontrol

Berdasarkan hasil pengujian pretest pada kelompok kontrol diperoleh nilai $a_{maks} = 0,2115$ sedangkan nilai a_{tabel} 0.242 untuk sampel 30 pada taraf signifikan 0,05 diperoleh pada *pretest* kelompok kontrol berdistribusi normal. Uji normalitas untuk data *posttest* diperoleh nilai $a_{maks} = 0,2024$ sedangkan nilai $a_{tabel} = 0.242$ untuk jumlah sampel 30 pada taraf signifikan 0,05 adalah 0,242 Karena $a_{max} > a_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diperoleh pada *posttest* kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 2. Perbandingan hasil belajar uji normalitas soal *pretest* dan *posttest* kelas control

	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
X rata-rata	57.75	66.4167
S	5.7306	7.04509
A	5%	5%
N	30	30
Max	70	100
Min	40	60
a_{maks}	0.2115	0.2024
a_{tabel}	0.242	0.242

Berdasarkan table diatas dapat dilihat bahwa setelah penerapan model pembelajaran menunjukkan bahwa $a_{maks} < a_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sehingga data dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut mempunyai varians yang sama atau tidak.

Tabel 3. Hasil uji homogenitas kelas eksperiment dan kelas kontrol

Data <i>statistic</i> kelas eksperiment dan kontrol	
S1	99.10919
S2	80.0575
N	30
F_{hitung}	0.8078
F_{tabel}	1.86

Berdasarkan table 3. diatas dapat dilihat bahwa F_{hitung} sebesar 0.8078 dengan n 30 pada taraf 0.05, sedangkan F_{tabel} sebesar 1.86. hal ini menunjukkan bahwa $F_{hitung} 0.8078 < F_{tabel}$ sebesar 1.86 sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data tersebut bersifat homogen.

3) Uji N-Gain

N-gain digunakan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan emosional siswa sebelum dan sesudah penerapan model dengan menggunakan media permainan Gulaceng. Dapat dilihat tabel 1. uji N-*gain* berikut:

Table 4. Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistics	Experiment Class	Control Class
Post test - Pre test	24,8	8,67
Ideal score - Pre test	35,1	42,25
g	0,71	0,21

Berdasarkan pada tabel 4. diatas menunjukkan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran secara konvensional, dimana pada kelas eksperimen diperoleh $g = 0,71$, termasuk dalam kategori tinggi sementara pada kelas kontrol diperoleh $g = 0,21$ termasuk dalam kategori sedang.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian pretest pada kelompok eksperimen diperoleh nilai $a_{maks} = 0.2247$ sedangkan nilai a_{tabel} untuk jumlah sampel 30 pada taraf signifikan 0,05 adalah 0,242 karena $a_{maks} > a_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen berdistribusi normal. Pengujian pretest pada kelompok kontrol diperoleh nilai $a_{maks} = 0,2115$ sedangkan nilai $a_{tabel} 0.242$ untuk sampel 30 pada taraf signifikan 0,05 diperoleh pada *pretest* kelompok kontrol berdistribusi normal. Sedangkan kelas eksperimen menunjukkan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran secara konvensional, dimana pada kelas eksperimen diperoleh $g = 0,71$, termasuk dalam kategori tinggi sementara pada kelas kontrol diperoleh $g = 0,21$ termasuk dalam kategori sedang, ini menunjukkan bahwa dengan pengujian N-gain dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kecerdasan emosional siswa sebelum dan sesudah penerapan model dengan menggunakan media permainan Gulaceng.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Team, Games, Tournament*) dengan menggunakan media Gulaceng dapat digunakan sebagai sarana peningkatan kecerdasan emosional siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada uji normalitas data diperoleh pada *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen berdistribusi normal dimana uji normalitas untuk data *posttest* diperoleh nilai $a_{\max} = 0,2221$ sedangkan nilai a_{tabel} untuk jumlah sampel 30 pada taraf signifikan 0,05 adalah 0,242. Karena $a_{\max} < a_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak serta, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diperoleh pada *posttest* kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan uji g-test di kelas eksperimen didapatkan $g = 0,71$. $0,7 \geq 0,21$. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan yang terjadi setelah penerapan model yaitu kategori tinggi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sulistiyana. Hubungan Asuh Demokratis Dan Kecerdasan Emosional Dengan Perilaku Prosocial Pada Siswa. Kelas X SMA Negeri 11 Banjarmasin. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Fitrah*. Vol. 1 No 2. Hal 7. Juni 2017.
- [2] Arif. Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Teorema*. Vol. 3 No 2. Hal 166. September 2018.
- [3] Andri. Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional Dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Semarak*. Vol. 1 No 3. Hal 62.
- [4] Ashar. Pembentukan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Pada Anak Usia Tk. *Jurnal Audi*. Vol. 4 No 1. Hal 9. Juni 2019.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada SMP Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan penelitian kami yang berjudul “Penerapan Model TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Gulaceng Terhadap Peningkatan Kecerdasan Emosional Siswa”. Mudah-mudahan melalui strategi pembelajaran ini memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah begitu pula bagi peneliti sendiri. Terima kasih pula kepada pihak STKIP Muhammadiyah Bone, karena atas dukungan serta kerja keras dari pihak tersebut penelitian ini benar-benar berjalan dengan lancar sampai dengan terselesaikannya penelitian ini.