

## **PENERAPAN TGT MODEL (TEAM GAMES TOURNAMNET) MODEL DALAM PENINGKATAN SELF CONFIDANCE**

Syarifah Ainy Rambe<sup>1</sup>

Marina Sari Rambe<sup>2</sup>

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan<sup>1,2</sup>

[ainainyipah@gmail.com](mailto:ainainyipah@gmail.com)

### **Abstrak**

*Kenyataan dilapangan walaupun di dalam perkuliahan, mahasiswa masih merasa kesulitan dalam berkomunikasi, terutama ketika mengikuti mata kuliah bahasa inggris di jurusan bimbingan dan konseling, mahasiswa masih mengalami kurang mampu berbicara di depan orang banyak karena kurangnya rasa self confidence (percaya diri). Berdasarkan observasi lapangan mahasiswa tidak mampu untuk berbicara dan menyampaikan ide yang mereka miliki pada saat berbicara berlangsung dan hal tersebut menyebabkan hasil belajar yang tidak maksimal. Mahasiswa menjadi tidak aktif dan mata kuliah bahasa inggris menjadi sebuah momok yang menakutkan bagi mahasiswa. TGT Model (Team Games Tournament), TGT Model (Team Games Tournament) Model yang akan memperluas fikiran mahasiswa dalam mengembangkan sesuatu, hal tersebut juga mempengaruhi kemampuan mahasiswa dalam berkerja sama dengan suatu kelompok untuk mencapai suatu tujuan. TGT Model (Team Games Tournament) juga mempengaruhi kemampuan mahasiswa dalam Kemampuan Berbicara, sehingga mahasiswa memiliki Self Confidence dalam Kemampuan Berbicara. Dalam penelitian ini menggunakan metode Classroom Action Research (CAR) dimana metode tersebut akan melakukan dua putaran (cycling) yang akan memberikan hasil yang maksimal kepada mahasiswa, setiap putaran (cycling) akan dilakukan perencanaan, tindakan, Observasi dan Refleksi., data yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Diperoleh data speaking test mengalami peningkatan sebesar 29,5, dari hasil siklus 1 sebesar 59,33 dan dari siklus 2 sebesar 88,83. Selain itu dari hasil observasi juga mengalami peningkatan sebesar 30% pada point 1, 10% pada point 2, 23% dari point 3, dan 16 % dari point 4. Dari data diatas menunjukkan bahwa model TGT efektif dilakukan untuk meningkatkan self confidence dalam mata kuliah bahasa Inggris pada mahasiswa.*

**Kata kunci:** TGT model (team games tournament), self confidence

### **Abstract**

*The reality in the field even though in lectures, students still feel difficulties in communicating, especially when attending English language courses in the direction of guidance and counseling, students still experience inability to speak in front of many people due to lack of self-confidence. Based on field observations, students are unable to speak and convey ideas that they have at the time of the conversation and this causes learning outcomes that are not optimal. Students become inactive and English courses become a frightening specter for students. TGT Model (Team Games Tournament), TGT Model (Team Games Tournament) Model that will expand students' minds in developing something, it also affects the ability of students to work together with a group to achieve a goal. TGT Model (Team Games Tournament) also influences the ability of students in Speaking Ability, so that students have a Self Confidence in Speaking Ability. In this study using the Classroom Action Research (CAR) method where the method will do two cycles (cycling) which will give maximum results to students, each cycle (cycling) will be carried out planning, action, observation and reflection, data will be generated in this research is quantitative data and qualitative data. The speaking test data obtained increased by 29.5, from the results of the first cycle of 59.33 and from the second cycle of 88.83. In addition, the results of observations also increased by 30% at point 1, 10% at point 2, 23% from point 3, and 16%*

*from point 4. From the data above shows that the effective TGT model is done to improve self-confidence in language courses English to students.*

**Keywords:** *TGT model (team games tournament), self confidence*

## 1. PENDAHULUAN

Tuntutan yang diberikan kepada mahasiswa tersebut belum bisa diaplikasikan di dalam kehidupan nyata, hal ini disebabkan oleh kurangnya rasa tanggung jawab mahasiswa dalam menguasai bidang ilmu yang mereka pilih, khususnya pada mahasiswa jurusan bimbingan dan konseling. Penguasaan mahasiswa pada mata kuliah bahasa Inggris di jurusan bimbingan dan konseling sangatlah rendah, hal ini dapat dilihat dari observasi yang telah dilakukan peneliti terhadap mahasiswa jurusan bimbingan dan konseling. Penguasaan mahasiswa terhadap empat *skills (reading, listening, writing, speaking)* bisa dikatakan sangat tidak memuaskan, banyak mahasiswa yang menjalani mata kuliah bahasa Inggris di jurusan bimbingan dan konseling tidak mampu menguasai bidang ilmu tersebut sehingga mahasiswa merasa kesulitan dan takut ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung, khususnya pada matakuliah bahasa Inggris, mata kuliah bahasa Inggris merupakan satu mata kuliah yang menuntut mahasiswanya untuk mampu secara mandiri berbicara (*speaking*) dihadapan orang banyak. Tuntutan yang diberikan kepada mahasiswa tersebut tidak mampu diaplikasikan oleh mahasiswa di jurusan bimbingan dan konseling pada mata kuliah bahasa Inggris. Jika dipersentasikan melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti 80% mahasiswa yang menjalani mata kuliah bahasa Inggris tidak mampu untuk berbicara (*speaking*) dengan menggunakan bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kepercayaan diri (*self confidence*)

mahasiswa untuk berbicara di muka umum karena tidak memiliki banyak kosakata (*vocabulary*) dan tidak mampu menggunakan *grammar* dengan benar sehingga kalimat yang dihasilkan akan memiliki makna yang rancu. Permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa tersebut sangat mempengaruhi mahasiswa dalam mengaplikasikan tuntutan yang diberikan kepada mahasiswa pada jurusan bimbingan dan konseling.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan kemampuan siswa untuk memenuhi tuntutan yang diberikan Perguruan Tinggi kepada mahasiswanya belum bisa dilakukan secara maksimal kepada mahasiswanya yang tidak pada bidang ilmu pendidikan bahasa Inggris khususnya bimbingan dan konseling. Hal ini dilihat dari kemampuan mahasiswa yang hanya 80% dari 100% yang mampu berbicara (*speaking*) dengan menggunakan bahasa Inggris. Melalui persentasi yang telah diperoleh melalui observasi oleh peneliti, peneliti ingin menyelesaikan masalah dengan solusi TGT (*Team Games Tournament Model*). TGT (*Team Games Tournament Model*) merupakan model yang mampu mengasah kepercayaan diri mahasiswa, dengan menggunakan TGT (*Team Games Tournament Model*) mahasiswa akan diajarkan cara berkerja sama dengan rekan sejawat sehingga mereka bisa menyimpulkan dan menyelesaikan sebuah masalah dalam tournament. Pada TGT (*Team Games Tournament Model*) peneliti akan membagi mahasiswa dalam beberapa group dengan kriteria yang berbeda, setiap group akan terdiri dari mahasiswa yang memiliki kemampuan lebih ,

sedang dan kurang. Dengan criteria yang berbeda diharapkan mahasiswa yang memiliki kemampuan kurang akan merasa tertantang untuk meningkatkan kepercayaan dirinya (*self Confidence*) dan kemampuan berbicaranya (*Speaking skill*) pada mata kuliah speaking. Selain daripada itu, melalui TGT (*Team Games Tournament*) Model diharapkan mahasiswa akan saling berbagi ilmu untuk mencapai nilai terbaik pada saat tournament berlangsung juga mempengaruhi mahasiswa dalam berkerja sama dengan baik tanpa memilah teman yang memiliki kemampuan yang sama dengan mereka.

Dengan demikian, peneliti akan mengangkat judul “Penerapan TGT (*Team Games Tournament*) Model dalam Peningkatan Kemampuan Berbicara dan *Self Confidence* Pada Mahasiswa”.

## 2. METODE

Tempat penelitian di FKIP Universitas Muslim Nusantara (UMN) Al-Wasliyah Jurusan Bimbingan dan Konseling. Waktu kegiatan penelitian dimulai dari Februari 2018 hingga Mei 2018, dimulai dari penyusunan proposal hingga laporan. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Classroom Action Research (CAR) yaitu penelitian yang berlandaskan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang paling efisien dan efektif secara alamiah berdasarkan tindakan (bukan Eksperimen). Metode penelitian ini berasumsi bahwa pengetahuan dapat diperoleh dari pengalaman khususnya pengalaman yang mengalami tindakan.

Disain penelitian yang diguankan dalam penelitian ini adalah

disain penelitian menurut *Kemmis dan Taggart*. Penelitian ini akan dilakukan sebanyak tiga siklus (cycle) dimana tiap satu putaran akan memiliki empat tahap. Tahap- tahap tersebut adalah Perencanaan – Tindakan dan Observasi – Refleksi. Tindakan dan Observasi akan dilakukan secara bersamaan dalam satu waktu hal ini dikarenakan peneliti akan melakukan tindakan sekaligus melakukan observasi untuk mengamati perubahan mahasiswa setelah mendapatkan tindakan, setelah tindakan dan observasi selesai maka akan dilakukan refleksi untuk merencanakan tindakan yang akna dilakukan selanjutnya. Siklus (cycle) dalam *Calssroom Action Research* (CAR) dilakukan sesuai dengan kehendak peneliti sampai peneliti memperoleh hasil yang memuaskan, dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil sebanyak dua siklus (cyle) untuk memperoleh hasil yang maksimal.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada 30 orang mahasiswa. Dilakukan dengan dua siklus. yang setiap siklusnya terdapat empat tahap yakni perencanaan, tindakan dan observasi serta refleksi. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dari awal hingga akhir proses pembelajaran, namun demikian penekanan diberikan pada saat pelaksanaan kegiatan diskusi kelompok kecil berlangsung. Peneliti mengamati bahwa masing banyak siswa yang berani mengemukakan pendapat. Mahasiswa cenderung berkomunikasi dengan teman yang berada di dalam satu kelompok. Mahasiswa yang benar-benar bekerja menyelesaikan tugas yang diberikan peneliti rata-rata hanya 3 orang dalam setiap kelompok.

Tabel

**Persentase Kepercayaan Diri Mahasiwa BK**

No	Aspek Yang di Observasi	f	Persentasi
----	-------------------------	---	------------

1	Mahasiswa dapat menjelaskan kembali hasil diskusi	15	50%
2	Mahasiswa mampu bertanya	17	56,6%
3	Mahasiswa dapat maju didepan kelas ketika menyampaikan pendapatnya	13	43,3%
4	Mahasiswa mampu mengemukakan pendapatnya tanpa ada keterpaksaan	15	50%

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dari awal hingga akhir proses pembelajaran, namun demikian penekanan diberikan pada saat pelaksanaan kegiatan diskusi kelompok kecil berlangsung. Peneliti mengamati bahwa sudah banyak mahasiswa yang berani

mengemukakan pendapat. Mahasiswa tidak lagi cenderung berkomunikasi dengan teman yang berada di dalam satu kelompok. Mahasiswa yang sudah mampu untuk mengemukakan pendapat dan berani berbicara didepan umum.

**Tabel**  
**Persentase Kepercayaan Diri Mahasiswa BK**

No	Aspek Yang di Observasi	f	Persentasi
1	Mahasiswa dapat menjelaskan kembali hasil diskusi	24	80%
2	Mahasiswa mampu bertanya	20	66,6%
3	Mahasiswa dapat maju didepan kelas ketika menyampaikan pendapatnya	18	60%
4	Mahasiswa mampu mengemukakan pendapatnya tanpa ada keterpaksaan	20	66,6%

Dari table diatas menunjukkan adanya peningkatan antara siklus 1 dan siklus 2, pada point 1 terdapat peningkatan sebesar 30% artinya mahasiswa mulai dapat menjelaskan hasil diskusi, pada point 2 terdapat peningkatan sebesar 10% artinya mahasiswa sudah mampu untuk bertanya didepan umum, pada point 3 terdapat peningkatan sebesar 23% artinya mahasiswa sudah mampu untuk mengemukakan pendapatnya di depan kelas, dan pada point 4 menunjukkan adanya peningkatan sebesar 16% artinya mahasiswa sudah mampu untuk mengemukakan pendapatnya tanpa adanya keterpaksaan. Dengan demikian team games tournament (TGT) model dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan self confidence mahasiswa pada matakuliah bahasa Inggris, hal ini

dapat dilihat dari data di atas yang menunjukkan adanya perbedaan yang pada siklus 1 dan 2.

#### 4. SIMPULAN

1. Penerapan TGT (*Team Games Tournament*) dapat menaikkan kepercayaan diri mahasiswa terhadap bahasa asing, mahasiswa akan mampu untuk lebih percaya diri untuk berbicara di depan kelas terutama dalam berbicara bahasa asing.
2. Penerapan TGT (*Team Games Tournament*) dapat menaikkan kepercayaan diri mahasiswa dalam berbicara di depan kelas serta tampil untuk memberikan pendapat sehingga dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk terampil dalam berbicara dan

- memberikan pendapat mereka di depan orang banyak.
3. TGT (Team Games Tournament) dapat dipergunakan dalam proses belajar mengajar karena masing-masing mahasiswa dapat saling membantu untuk meningkatkan pemahaman terhadap topik pembelajaran tersebut serta menaikkan kepercayaan diri antar individu.

Wati dan Rahman, Arifin., Self Confidence Siswa dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Mata Pelajaran Kewarganegaraan dikelas VII-a SMP Negeri 2 Lamongan. Artikel Penelitian. Hal:257-271.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bashier et all., Factor Effecting Students' English Speaking Skill. British Journal of arts and Social Science. Volume 2 Nomor 1. 2011. Hal: 34-50.
- Malendez, May et all., Teaching Speaking Strategies to Beginners. European Scientific Journal. Februari 2014 Volume . Hal: 548-554.
- Murtono., Pengembangan Instrumen evaluasi dengan Tehnik Simulasi sebagai Assesmen Alternatif dalam Pembelajaran Fisika Materi Mekanika Fluida SMA KelasnXI. Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika. Volume 1 Nomor1 Mei 2014. Hal: 1-13
- Pathan et all., Speaking in Their Language: an overview of Major difficulties Faced By the Libyan EFL Learners in Speaking skill. International Journal of English Language and Translation Studies. 2014. Hal: 96-105.
- Putri, et all., Efektifitas Penggunaan Media Poster untuk Mengenalkan Pakaian Daerah bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB Alhidayah Padang. Jurnal Pendidikan Khusus.Nomor 3 September 2013. Hal: 141-152.
- Supardi., Peran Berfikir Kreatif dalam Proses Pembelajaran Matematika. Jurnal Formatif 2 (3).ISSN. 2088-351X. Hal: 248-262.