

PENINGKATAN KEMAMPUAN MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TURNAMENTS

(Upgrades Communication through Application of Learning Model Teams Games Turnaments)

Abdul Walid

abdulwalid222@gmail.com

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Darud Dakwah wal Irsyad Pinrang

Abstract: Education is basically aimed to educate the nation. Education serves to develop skills and improve the quality of life and human dignity, become the main vehicle to enhance the capabilities of a person or society. The learning activities in the classroom will be more meaningful if the learning, needs and experiences of students are also considered, the expected learning is the educational interaction between students and teachers. Cooperative learning is learning strategies with students as members of small groups of different ability levels. In cooperative learning comes from the concept that students can easily find and understand difficult concepts if they were in discussions with his friend. Communication is defined as a way to convey a message from the messenger to the message recipient to inform, opinions, or good behaviors verbally, or in writing through the media. In communications, it should be considered how to keep the message that a person can be understood by others

Keywords : Communication, Learning, Model Teams Games Turnaments

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mencerdaskan bangsa. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia, menjadi wahana utama dalam meningkatkan kapabilitas seorang atau masyarakat. Kegiatan pembelajaran di kelas akan lebih bermakna bila dalam pembelajaran, kebutuhan dan pengalaman siswa juga diperhatikan, pembelajaran yang diharapkan adalah adanya interaksi edukatif antara siswa dengan guru. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Komunikasi diartikan sebagai suatu cara untuk menyampaikan suatu pesan dari pembawa pesan ke penerima pesan untuk memberitahu, pendapat, atau perilaku baik langsung secara lisan, maupun tulisan melalui media. Dalam berkomunikasi tersebut harus dipikirkan bagaimana caranya agar pesan yang disampaikan seseorang itu dapat dipahami oleh orang lain

Kata Kunci: Komunikasi, Pembelajaran, Model, Teams Games Turnaments

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kata yang sederhana, namun makna dan tujuannya luas. Ada banyak definisi pendidikan, salah satunya berdasarkan Undang-undang Sisdiknas. Undang-undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi, dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global. Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mencerdaskan bangsa, seperti yang tercantum pada UUD 1945 alenia keempat. Baedhowi menyatakan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat

manusia, menjadi wahana utama dalam meningkatkan kapabilitas seorang atau masyarakat.¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Guru dan Dosen juga disebutkan bahwa pembangunan bidang pendidikan merupakan salah satu upaya dalam mencerdaskan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia serta menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur, dan beradab.

Kegiatan pembelajaran di kelas akan lebih bermakna bila dalam pembelajaran,

¹Baedhowi. *Informasi Bantuan Pendidikan*. (Jakarta. 2003). h. 13.

kebutuhan dan pengalaman siswa juga diperhatikan. Pembelajaran bidang matematika menjadi tidak bermakna karena selama pembelajaran berlangsung siswa hanya mendengar penjelasan dari guru dan tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal itu berarti pembelajaran hanya terpusat pada guru. Paradigma pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada guru hendaknya diubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa yang berarti bahwa siswa menjadi lebih partisipatif dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang diharapkan adalah adanya interaksi edukatif antara siswa dengan guru. Seperti yang tertuang pada Standar Nasional Pendidikan (SNP) pasal 19 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk ikut berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik agar adanya interaksi dan partisipasi siswa di dalam kelas, sangat dibutuhkan komunikasi, baik secara verbal maupun nonverbal.² Komunikasi secara umum dapat diartikan sebagai suatu cara untuk menyampaikan suatu pesan dari pembawa pesan ke penerima pesan untuk memberitahu, pendapat, atau perilaku baik langsung secara lisan, maupun tulisan melalui media. Di dalam berkomunikasi tersebut harus dipikirkan bagaimana caranya agar pesan yang disampaikan seseorang itu dapat dipahami oleh orang lain. Kemampuan komunikasi matematis dapat diartikan sebagai suatu kemampuan siswa dalam menyampaikan sesuatu yang diketahuinya melalui peristiwa dialog atau saling hubungan yang terjadi di lingkungan kelas, dimana terjadi pengalihan pesan. Pesan yang dialihkan berisi tentang materi matematika yang dipelajari siswa, misalnya berupa konsep, rumus, atau strategi penyelesaian suatu masalah. Pihak yang terlibat dalam peristiwa komunikasi di dalam kelas adalah guru dan siswa. Cara pengalihan pesannya dapat secara lisan maupun tertulis. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk

meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Guru yang menjadi penggerak haruslah memiliki metode pembelajaran yang mampu mengeksplor kemampuan komunikasi siswanya. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswanya adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif terdiri atas bermacam-macam tipe, salah satunya adalah tipe TGT (*teams games tournament*). Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).³ Ada tiga ciri dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, yaitu siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, adanya *games tournament*, dan adanya penghargaan kelompok. Salah satu ciri dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah belajar dalam kelompok yang heterogen. Dalam kelompok itu siswa diberikan LKK yang dikerjakan secara berkelompok. Semua siswa dituntut untuk bisa mengerjakan soal pada LKK yang diberikan. Dengan tuntutan itu, siswa berinteraksi satu sama lain dalam kelompok itu. Adanya interaksi itu menumbuhkan kemampuan komunikasi siswa. Komunikasi itu sendiri menjadi komunikasi matematis karena dalam kelompok itu komunikasi yang terjadi adalah mengerjakan soal matematika itu sendiri. Dengan demikian, dapat dikatakan komunikasi matematis terjadi dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT.⁴

Model pembelajaran TGT dengan bidang studi matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Selain itu, matematika merupakan ilmu dasar yang mempunyai peranan penting untuk menguasai ilmu dan teknologi (IPTEK). Salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam penguasaan sains dan teknologi adalah matematika, baik aspek terapan maupun aspek penalarannya. Oleh sebab itu proses pembelajaran matematika harus terus dikaji dan

²Depdiknas. *Standar Nasional Pendidikan*. (Jakarta: Sinar Grafika. 2007), h. 14.

³Slavin, Robert E.. *Cooperative Learning: teori, Riset, dan Praktek*. (Bandung: Nusa Media, 1995), h. 163

⁴Slavin, Robert E.. *Cooperative Learning: teori, Riset, dan Praktek*. h. 63

diperbaiki sehingga dapat sesuai dengan kondisi peserta didik dan tuntutan lingkungan.

Dengan demikian sudah seharusnya proses pembelajaran matematika ditangani lebih serius, guru sebagai pendidik perlu mempersiapkan tipe pembelajaran yang terprogram agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih mantap. Beberapa tahun terakhir pembelajaran matematika di sekolah mengalami perubahan, diantaranya perubahan yang menitikberatkan dari situasi guru mengajar menjadi situasi siswa belajar. Agar situasi ini cepat tercapai maka guru harus dapat menggunakan strategi belajar mengajar yang cenderung lebih banyak melibatkan siswa.

Nilai rata-rata hasil belajar matematika umumnya masih tergolong rendah. kelas X SMA Negeri 9 Pinrang pada hasil belajar pada semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015 adalah 60,17. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SMA Negeri 9 yaitu sebesar 72. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa disebabkan berbagai faktor, di antaranya metode, pendekatan, strategi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran atau minat siswa itu sendiri terhadap pelajaran matematika. Jika ditelusuri lebih lanjut ternyata strategi yang diterapkan masih menekankan kepada situasi guru mengajar bukan situasi siswa belajar, meskipun metode pembelajaran dengan kerja kelompok sudah mulai diterapkan. Namun demikian, pembelajaran dengan kerja kelompok yang masih bersifat tradisional yakni masing-masing kelompok memilih sendiri anggota-anggota kelompoknya kurang membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kerja kelompok dengan memilih sendiri anggota-anggota kelompok menyebabkan siswa dalam belajar kelompok kurang memaksimalkan peran kerja kelompok. Kebanyakan siswa hanya berdiskusi masalah-masalah mereka sendiri tetapi tidak mendiskusikan pelajaran secara lebih mendalam. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang mampu untuk berfikir kritis terhadap masalah-masalah yang berkaitan dengan konsep yang dipelajarinya. Akibat lainnya adalah kurang termotivasinya siswa dalam proses pembelajaran

disebabkan tidak adanya pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya pembelajaran yang dapat mengembalikan motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika, serta dapat membimbing siswa untuk berfikir kritis terhadap masalah-masalah yang berkaitan dengan konsep matematika yang sedang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang masalah maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: 1. Bagaimana penerapan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran matematika ditinjau dari kemampuan komunikasi matematis siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Pinrang?. 2. Bagaimana peningkatan kemampuan komunikasi siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Pinrang melalui model pembelajaran *teams games turnaments* (TGT).

PEMBAHASAN

1. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Kegiatan pembelajaran akan terjadi jika ada interaksi atau komunikasi yang baik antara siswa sebagai penerima pesan dengan guru sebagai sumber pesan. kegiatan belajar akan terjadi jika ada interaksi atau komunikasi yang baik antara kedua belah pihak sehingga akan memungkinkan siswa mencapai tujuan belajar yang optimal.

Interaksi atau komunikasi yang baik antara kedua belah pihak akan terjadi apabila dilakukan suatu pembelajaran yang bersifat kooperatif, karena pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas kelompok, baik secara individual maupun kelompok. *Cooperative learning* adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekeja sama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Menurut Ibrahim bahwa “Esensi pembelajaran kooperatif mempunyai efek yang berarti terhadap penerimaan yang luas terhadap keragaman ras, budaya dan agama, strata sosial, kemampuan dan ketidakmampuan. Model pembelajaran *cooperative learning* menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerja sama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar. Keadaan ini mendorong siswa dalam kelompoknya untuk belajar bekerja dan bertanggung jawab dengan sungguh-sungguh sampai dengan selesainya tugas-tugas individu dan kelompok.”⁵

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Aktivitas belajar dengan permainan dan turnamen yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Hal ini tentu akan memotivasi siswa dalam belajar sehingga berpengaruh juga terhadap prestasi belajar siswa.

Pembelajaran tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran mudah diterapkan, yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa

dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT yang memiliki karakteristik khas yaitu dengan adanya lomba antar kelompok diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih giat karena ada suatu hal yang baru dalam pembelajaran yang pada hakikatnya telah menjadi kebiasaan sehari-hari.

Aktivitas belajar dengan permainan atau game yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

2. Komponen Pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki komponen-komponen yaitu 1) *Presentasi Kelas*. Guru menerangkan garis besar materi di depan kelas dan siswa memperhatikan dengan seksama. Selama presentasi kelas berlangsung, setiap siswa harus benar-benar memperhatikan penjelasan guru ataupun temannya. Hal ini akan sangat membantu keberhasilan siswa saat turnamen. 2) *Team*. Siswa didistribusikan menjadi kelompok-kelompok (team) kecil yang heterogen yang terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa. Fungsi team adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan. 3) *Permainan*. Permainan dibuat berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang telah dirancang sedemikian rupa untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa melalui penyajian di kelas maupun belajar kelompok. Permainan tersebut diberi nomor, kemudian siswa memilih nomor kartu game dan menjawab pertanyaan yang ada pada nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. 4) *Turnamen*. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya 5)

⁵Ibrahim, M. & Nur, M. 2000. Pembelajaran kooperatif. (Surabaya: University Press.), h. 9

Penghargaan Team. Team yang memenangkan dalam turnamen akan mendapat penghargaan dapat berupa sertifikat atau hadiah sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Team mendapat julukan "Super Team" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "Great Team" apabila rata-rata mencapai 40-45 dan "Good Team" apabila rata-ratanya 30-40.⁶

3. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur-unsur permainan dan *reinforcement* didalamnya. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.⁷

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran.

Ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

1. Penyajian Kelas

Penyajian kelas dalam 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. Dengan demikian

mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan *games* akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

2. Kelompok

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-6 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan *game* atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

3. Permainan

Pertanyaan dalam *game* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

4. Kompetisi/turnamen

Turnamen adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan persentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada tahap turnamen ini, masing-masing kelompok menempati meja turnamen yang sudah disediakan.

5. Pengakuan Kelompok

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.⁸

4. Kemampuan Komunikasi

a. Pengertian Kemampuan Komunikasi

Kemampuan komunikasi matematis dapat diartikan sebagai suatu kemampuan siswa

⁶Slavin, Robert E.. *Cooperative Learning: teori, Riset, dan Praktek*. h. 64

⁷Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar). h. 105

⁸Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. h. 105

dalam menyampaikan sesuatu yang diketahuinya melalui peristiwa dialog atau saling hubungan yang terjadi di lingkungan kelas, dimana terjadi pengalihan pesan. Pesan yang dialihkan berisi tentang materi matematika yang dipelajari siswa, misalnya berupa konsep, rumus, atau strategi penyelesaian suatu masalah. Pihak yang terlibat dalam peristiwa komunikasi di dalam kelas adalah guru dan siswa. Cara pengalihan pesannya dapat secara lisan maupun tertulis. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa.

Guru yang menjadi penggerak haruslah memiliki metode pembelajaran yang mampu mengeksplor kemampuan komunikasi siswanya. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswanya adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran koope-ratif terdiri atas bermacam-macam tipe, salah satunya adalah tipe TGT (*teams games tournament*). Menurut Slavin (2005: 163) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), perma-inan (*games*), pertandingan (*tourna-ment*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Ada tiga ciri dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, yaitu siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, adanya *games tournament*, dan adanya penghargaan kelompok.

Onong Uchjana Efendi menjelaskan bahwa kemampuan Komunikasi adalah tata cara pergaulan bertujuan untuk menjaga kepentingan komunikator dengan komunikan agar merasa senang, tentram, terlindungi tanpa ada pihak yang dirugikan kepentingannya dan perbuatan yang dilakukan sesuai dengan adat kebiasaan yang berlaku serta tidak bertentangan dengan hak asasi manusia secara umum. Tata cara pergaulan, aturan perilaku, adat kebiasaan manusia dalam bermasyarakat dan menentukan nilai baik dan nilai tidak baik, dinamakan *etika*. Istilah etika berasal dari kata *ethikus* (latin) dan dalam bahasa Yunani disebut *ethicos* yang berarti kebiasaan norma-norma, nilai-nilai, kaidah-kaidah dan ukuran-ukuran baik dan buruk tingkah laku manusia. Jadi, etika komunikasi adalah norma, nilai, atau ukuran tingkah laku

baik dalam kegiatan komunikasi di suatu masyarakat.⁹

Sedangkan Komunikasi merupakan suatu proses sosial yang sangat mendasar dan vital dalam kehidupan manusia. Dikatakan mendasar karena setiap masyarakat manusia baik yang primitif maupun yang modern berkeinginan mempertahankan suatu persetujuan mengenai berbagai aturan sosial melalui komunikasi. Dikatakan vital karena setiap individu memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan individu-individu lainnya (dan dengan begitu menetapkan kredibilitasnya sebagai seorang anggota masyarakat). Sehingga kesempatan individu tersebut untuk tetap hidup, sedangkan tidak adanya kemampuan ini pada orang individu pada umumnya dianggap sebagai suatu bentuk pathology kepribadian yang serius. Dari pengertian komunikasi Onong Uchjana Efendi, dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau untuk mengubah sikap, pendapat atau perilaku, baik langsung secara lisan, ataupun tidak langsung secara media. Menurut Onong Uchjana Efendi menyimpulkan tentang komunikasi sebagai berikut: 1. Pesan (*massage*). 2. Pengiriman pesan. 3. Penyampaian pesan. 4. Pemilihan sarana atau media. 5. Penerimaan pesan. 6. Respons, efek atau pengaruh. 7. Gangguan komunikasi dari tiap-tiap tahap.

Berikut penjelasan Jalaluddin Rahmat bawah ini adalah beberapa etika dan etiket dalam berkomunikasi antar manusia dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰ 1. Jujur tidak berbohong 2. Bersikap Dewasa tidak kekanak-kanakan. 3. Lapang dada dalam berkomunikasi. 4. Menggunakan panggilan/ sebutan orang yang baik. 5. Menggunakan pesan bahasa yang efektif dan efisien. 6. Tidak mudah emosi/ emosional. 7. Berinisiatif sebagai pembuka dialog. 8. Berbahasa yang baik, ramah dan sopan. 9. Menggunakan pakaian yang pantas sesuai keadaan. 10. Bertingkah laku yang baik.

b. Tujuan Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu yang sangat pokok dalam setiap hubungan orang-

⁹Onong Uchjana Efendi, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: Remaja Rosdakarya 2006). h.30

¹⁰Jalaluddin Rahmat, 2000, *Psikologi Komunikasi*, Bandung PT. Remaja Rosdaarya

orang, begitu pula dalam suatu organisasi terjadinya komunikasi tentunya ada tujuan yang ingin dicapai. 1. Rencana-rencana untuk mencapai tujuan. 2. Mengorganisasikan sumber-sumber daya manusia dan sumber daya lainnya seperti efektif dan efisien. 3. Memilih, mengembangkan, menilai anggota organisasi. 4. Memimpin, mengarahkan, memotivasi dan menciptakan suatu iklim kerja di mana setiap orang mau memberikan kontribusi.¹¹

Selanjutnya Oteng Sutisna mengemukakan bahwa dalam proses komunikasi tentunya memerlukan unsur-unsur komunikasi, yaitu: 1. Harus ada suatu sumber, yaitu seorang komunikator yang mempunyai sejumlah kebutuhan, ide atau informasi untuk diberikan. 2. Harus ada suatu maksud yang hendak dicapai, yang umumnya bias dinyatakan dalam kata-kata permbuatan yang oleh komunikasi diharapkan akan dicapai. 3. Suatu berita dalam suatu bentuk diperlukan untuk menyatakan fakta, perasaan, atau ide yang dimaksud untuk membangkitkan respon dipihak orang-orang kepada siapa berita itu ditujukan. 4. Harus ada suatu saluran yang menghubungkan sumber berita dengan penerima berita. 5. Harus ada penerima berita. Akhirnya harus ada umpan balik atau respon dipihak penerima berita. Umpan balik memungkinkan sumber berita untuk mengetahui apakah berita itu telah diterima dan diterprestasikan dengan betul atau tidak.¹²

Berdasarkan dari unsur-unsur tersebut, Onong Uchjana Efendy menjelaskan bahwa dalam kegiatan komunikasi itu di dalamnya terdapat unsure-unsur yang ada dalam komunikasi, baik itu unsur sumber yang merupakan sebagai komunikator yang memiliki informasi atau berita yang akan disampaikan terhadap penerima informasi dengan melalui atau menggunakan saluran atau media komunikasi, antar unsur yang satu dengan yang lainnya jelas sekali adanya suatu keterkaitan, dan apabila salah satu unsur itu tidak ada

kemungkinan proses komunikasi akan mengalami hambatan.¹³

c. Indikator komunikasi

Dari beberapa penegrtian etika konunikasi yang telah dijelaskan di atas maka terdapat indikator prinsip komunikasi sebagai berikut :¹⁴ (Moh. Rofiq, 2003:149-168)

1. Prinsip pertama: *respect*

Prinsip pertama dalam mengembangkan komunikasi yang efektif adalah sikap menghargai setiap individu yang akan menjadi sasaran pesan yang di sampaikan. Guru dituntut dapat memahami bahwa ia harus bisa menghargai setiap siswa yang dihadapinya. Rasa hormat dan saling menghargai merupakan prinsip yang pertama dalam berkomunikasi dengan orang lain karena pada prinsipnya manusia ingin dihargai dan dianggap penting. Membangun komunikasi dengan rasa dan sikap saling menghargai dan menghormati akan dapat membangun kerjasama yang menghasilkan sinergi yang dapat meningkatkan efektivitas kinerja guru baik sebagai individu maupun secara keseluruhan sebagai tim.

Salah satu prinsip paling dalam sifat dasar manusia adalah kebutuhan untuk dihargai. Penghargaan terhadap individu adalah suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Ini adalah suatu rasa lapar manusia yang tak terperikan dan tak tergoyahkan sehingga setiap individu yang dapat memuaskan kelaparan hati tersebut akan menggenggam orang dalam telapak tangannya. Selain itu penghargaan yang tulus terhadap individu dapat membangkitkan antusiasme dan mendorong orang lain melakukan hal terbaik. Guru yang memberikan penghargaan secara tulus kepada para murid maka akan dihargai pula oleh muridnya dan menjadikan proses belajar mengajar menjadi sebuah proses yang menyenangkan bagi semua pihak.

2. Prinsip kedua: *emphaty*

Empati adalah kemampuan kita untuk menempatkan diri kita pada situasi atau kondisi yang dihadapi oleh orang lain. Salah satu prasyarat utama dalam memiliki sikap empati

¹¹Onong Uchjana Efendi, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, h.30

¹²Oteng Sutisna., *Supervisi dan Administrasi Pendidikan*, h. 60

¹³Onong Uchjana Efendi, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: Remaja Rosdakarya 2006). h.54

¹⁴Moh. Rofiq, *Tantangan dan peluang komunikasi Islam dan era globalisasi Informasi*, (Analytica Islamica, 2003), h. 149-168

adalah kemampuan kita untuk mendengarkan atau mengerti terlebih dulu sebelum didengarkan atau dimengerti oleh orang lain. Dengan memahami dan mendengarkan orang lain terlebih dahulu, kita dapat membangun keterbukaan dan kepercayaan yang kita perlukan dalam membangun kerjasama atau sinergi dengan orang lain. Rasa empati akan memungkinkan kita untuk dapat menyampaikan pesan (*message*) dengan cara dan sikap yang akan memudahkan penerima pesan (*receiver*) menerimanya. Komunikasi di dunia pendidikan diperlukan saling memahami dan mengerti keberadaan, perilaku dan keinginan dari siswa. Rasa empati akan menimbulkan respek atau penghargaan, dan rasa respek akan membangun kepercayaan yang merupakan unsur utama dalam membangun sebuah suasana kondusif di dalam proses belajarmengajar. Jadi sebelum kita membangun komunikasi atau mengirimkan pesan, kita perlu mengerti dan memahami dengan empati calon penerima pesan kita. Sehingga nantinya pesan kita akan dapat tersampaikan tanpa ada halangan psikologi atau penolakan dari penerima.

3. Prinsip ketiga: *audible*

Prinsip *audible* berarti adalah dapat didengarkan atau dimengerti dengan baik. Berbeda dengan prinsip yang kedua yakni empati dimana guru harus mendengar terlebih dahulu ataupun mampu menerima umpan balik dengan baik, maka *audible* adalah menjamin bahwa pesan yang disampaikan dapat diterima oleh penerima pesan dengan baik. Dalam rangka mencapai hal tersebut maka pesan harus disampaikan melalui media (*delivery channel*) sehingga dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan. Hal itu menuntut kemampuan guru dalam menggunakan berbagai media maupun perlengkapan atau alat bantu audio-visual yang dapat membantu supaya pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh para murid.

4. Prinsip keempat: *clarity*

Prinsip *clarity* adalah kejelasan dari isi pesan supaya tidak menimbulkan multi interpretasi atau berbagai macam penafsiran. *Clarity* dapat pula berarti keterbukaan dan transparansi. Dalam berkomunikasi perlu mengembangkan sikap terbuka (tidak ada yang ditutupi atau disembunyikan), sehingga dapat

menimbulkan rasa percaya (*trust*) dari penerima pesan. Karena tanpa keterbukaan akan timbul sikap saling curiga dan pada gilirannya akan menurunkan semangat dan antusiasme siswa dalam proses belajar-mengajar. Dengan cara seperti ini siswa tidak akan menganggap lagi proses belajar-mengajar sebagai formalitas tetapi akan menganggapnya sebagai sebuah kebutuhan pokok bagi kehidupannya.

5. Prinsip kelima: *Humble*

Prinsip kelima dalam membangun komunikasi yang efektif adalah sikap rendah hati. Sikap ini merupakan unsur yang terkait dengan hukum pertama untuk membangun rasa menghargai orang lain, biasanya didasari oleh sikap rendah hati yang kita miliki. Kerendahan hati merupakan suatu cara agar orang lain merasa nyaman (*care*) karena ia merasa sejajar sehingga memudahkan komunikasi dalam dua arah.

Komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran sangat berdampak terhadap keberhasilan pencapaian tujuan. Komunikasi dikatakan efektif apabila terdapat aliran informasi dua arah antara komunikator dan komunikan dan informasi tersebut sama-sama direspon sesuai dengan harapan kedua pelaku komunikasi tersebut. Jika dalam pembelajaran terjadi komunikasi yang efektif antara pengajar dengan siswa, maka dapat dipastikan bahwa pembelajaran tersebut berhasil. Sehubungan dengan hal tersebut, maka para pengajar, pendidik, atau instruktur pada lembaga-lembaga pendidikan atau pelatihan harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik. Kemampuan komunikasi yang dimaksud dapat berupa kemampuan memahami dan mendesain informasi, memilih dan menggunakan saluran atau media, serta kemampuan komunikasi antar pribadi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran sebagai subset dari proses pendidikan harus mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan, yang pada ujungnya akan berpengaruh terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia. Agar pembelajaran dapat mendukung peningkatan mutu pendidikan, maka dalam proses pembelajaran harus terjadi komunikasi yang efektif, yang mampu memberikan kefahaman mendalam kepada peserta didik atas pesan atau materi belajar.

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum SMA Negeri 9 Pinrang

1. Profil SMA Negeri 9 Pinrang

SMA Negeri 9 Pinrang terletak di wilayah kecamatan Cempa kabupaten Pinrang, tepatnya di jalan poros Cempa – Sikkuale Desa Cempa jarak $\pm$ 10 Km dari kota Pinrang. Gedung SMA Negeri 9 Pinrang dibangun pada tahun 2004. Bangunan gedung SMA Negeri 9 Pinrang ini selesai pada tahun 2005 dan langsung dioperasikan dengan berdirinya SMA Negeri 9 Pinrang.

Peserta didiknya merupakan alumni dari SMP dan Mts serta SMP terbuka yang umumnya berada di Kecamatan Cempa dan dari daerah lain. Mutu pendidikan pada umumnya sudah baik tetapi masih perlu ditingkatkan lagi. Rendahnya pendidikan itu berkaitan dengan kondisi wilayah dimana kondisi wilayah cempa dikenal dengan area persawahan dan perkebunan yang secara sistematis penduduknya sebagian besar bermata pencaharian sebagai petani sehingga kesadaran akan pendidikan masih rendah, utamanya dalam memenuhi kebutuhan anaknya dalam proses belajar mengajar.

2. Visi Dan Misi

Tujuan Sekolah sebagai bagian dari tujuan pendidikan Nasional adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Adapun Visi dan Misi SMA Negeri 9 Pinrang adalah :

1. Visi

Perkembangan dan tantangan masa depan seperti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, globalisasi yang sangat cepat, era reformasi dan berubahnya kesadaran masyarakat dan orang tua terhadap pendidikan memacu sekolah untuk merespon tantangan sekaligus peluang itu. SMA Negeri 9 Pinrang memiliki citra moral yang menggambarkan profil sekolah yang diinginkan dimasa datang yang diwujudkan dalam Visi Sekolah sebagai berikut: “Unggul Dalam Prestasi, Beriman Dan Bertaqwa, Sesuai Budaya Bangsa”

Visi tersebut di atas mencerminkan cita-cita sekolah yang berorientasi kedepan dengan

memperhatikan potensi kekinian, sesuai dengan norma dan harapan masyarakat.

Untuk mewujudkannya, sekolah menentukan langkah-langkah strategis yang dinyatakan dalam misi berikut :

2. Misi

- Meningkatkan kedisiplinan dalam proses pembelajaran
- Menyelenggarakan pembelajaran efektif, efisien dan menyenangkan
- Meningkatkan kompetensi guru secara terus menerus
- Mengembangkan kegiatan dalam apresiasi seni dan olah raga
- Mengembangkan kecakapan hidup siswa
- Mengembangkan kepribadian siswa yang tangguh
- Meningkatkan kesadaran, menegakkan iman dan taqwa
- Mengembangkan media pembelajaran komputer dan internet
- Mengembangkan Penerapan bahasa Inggris
- Menuju Sekolah nasional mandiri dan bertaraf internasional.

3. Peningkatan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 9 Pinrang Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Turnaments* (TGT).

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas XI IPA 2 di SMA Negeri 9 Pinrang dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnaments* (TGT), dapat mengumpulkan data tentang hasil tes dengan menggunakan siklus dan hasil observasi mengenai aktifitas belajar siswa, adapun statistik skor hasil belajar siswa dengan menggunakan siklus terhadap penerap peningkatan kemampuan komunikasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnaments* (TGT).

Deskripsi perolehan hasil pembelajaran siswa terhadap peningkatan kemampuan komunikasi siswa melalui model pembelajaran *teams games turnaments* (TGT) pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 9 Pinrang dengan menggunakan siklus I dan II.

1. Siklus I

Rata-rata hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *teams games turnaments* (TGT) pada tes terakhir siklus I

sebesar 72, 68 dalam hal ini peningkatan kemampuan komunikasi siswa dengan hasil belajar siswa masih rendah

Kategori kemampuan komunikasi siswa dengan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 9 Pinrang termasuk dalam kategori tinggi 72,41% jika dibandingkan hasil dengan pra tes termasuk dalam kategori rendah 51,72% hal ini berarti bahwa hasil belajar terkait dengan peningkatan kemampuan komunikasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT sudah mengalami peningkatan.

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa dengan kemampuan komunikasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT adalah 21 siswa (72,41%) siswa yang tuntas dan siswa yang belum tuntas sebanyak 8 orang (27,58%) dari hasil ini dapat dikatakan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal belum tercapai sehingga masih dilanjutkan ke siklus II.

2. Siklus II

Rata-rata hasil tes belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran teams games turnaments (TGT) pada tes terakhir siklus II sebesar 91,55 dalam hal ini peningkatan kemampuan komunikasi siswa dengan hasil belajar siswa sangat tinggi

Kategori kemampuan komunikasi siswa dengan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 9 Pinrang termasuk dalam kategori tinggi 29 siswa 100% jika dibandingkan hasil dengan siklus I termasuk dalam kategori rendah 72,41% hal ini berarti bahwa hasil belajar terkait dengan peningkatan kemampuan komunikasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT sudah mengalami peningkatan.

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa dengan kemampuan komunikasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT adalah 29 (100%) siswa yang tuntas itu menandakan bahwa semua siswa mengalami ketuntasan dalam belajar oleh karena itu dari hasil ini dapat dikatakan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah tercapai.

PENUTUP

Penerapan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran matematika ditinjau dari kemampuan komunikasi matematis siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Pinrang terdapat beberapa komponen yang dilakukan pada siklus I

dan Siklus II yakni penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan dan penghargaan.

Peningkatan kemampuan komunikasi siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Pinrang melalui model pembelajaran teams games turnaments (TGT) setelah melakukan tahapan siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran dimana pada siklus I persentase belajar mengalami ketuntasan 72,41 dan pada siklus II persentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan yakni 100% tuntas ini menandakan bahwa model pembelajaran teams games turnaments (TGT) terhadap peningkatan kemampuan komunikasi siswa efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baedhowi. 2003. *Informasi Bantuan Pendidikan*. Depdiknas. Jakarta.
- Depdiknas. 2005. *Undang-Undang SISDIKNAS 2003*. Jakarta: Sinar Grafika
- _____. 2007. *Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Ibrahim, M. & Nur, M. 2000. *Pembelajaran kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Imam Abdul Syukur, Muhandjito, dan Markus Diantoro, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Termodifikasi Berbasis Outbound terhadap Prestasi Belajar Fisika Ditinjau dari Motivasi Belajar*
- Jalaluddin Rahmat, 2000, *Psikologi Komunikasi*, Bandung PT. Remaja Rosdakarya
- Onong Uchjana Efendi, 2006, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Oteng Sutisna., 1989, *Supervisi dan Administrasi Pendidikan*, Penerbit Jemmars, Bandung. Prathama Rahardja.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Jakarta: Nusa Media
- Slavin, Robert E. 1995. *Cooperative Learning: teori, Riset, dan Praktek*. Bandung: Nusa Media.
- Winkel, W.S. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia. 1996.