

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan TGT (Teams, Games, Tournament) dalam Pembelajaran Matematika di SD

Amelia Agustean, Jihan Maharani, & Siti Nurhasanah

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Serang

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Serang

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Serang

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif dengan TGT (Teams, Games, Tournament) sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan kondisi siswa dapat menumbuhkan motivasi dan aktivitas siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Model pembelajaran kooperatif jenis TGT (Teams, Games, and Tournament) merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa tanpa harus melihat perbedaan status atau kecerdasan. Model ini melibatkan siswa untuk menjadi tutor sebaya, dan mengandung unsur-unsur permainan. Masalah yang biasanya terjadi adalah tumbuhnya sifat individualistis siswa. Siswa yang memiliki hasil belajar dengan nilai di atas rata-rata cenderung tidak memiliki rasa saling membantu untuk belajar dari teman dengan kemampuan yang lebih rendah. Akibatnya, kesenjangan muncul dengan kurangnya rasa saling menghormati antara siswa yang memiliki akademik tinggi dan rendah. Selain itu, hal ini disebabkan oleh kurangnya aktivitas siswa selama pembelajaran di kelas. Pembelajaran harus menerapkan kegiatan yang menumbuhkan pola pikir aktif, kreatif, dan inovatif. Kurangnya motivasi untuk belajar membuat pembelajaran terhambat. Siswa menjadi acuh tak acuh, bermain sendiri atau berbicara dengan teman-teman mereka ketika guru menjelaskan materi. Oleh karena itu, guru yang baik adalah guru yang mampu memahami kemampuan murid-muridnya di kelas.

Kata Kunci: inovasi, model pembelajaran, TGT, matematika

Pendahuluan

Mata pelajaran matematika menjadi salah satu pelajaran wajib yang dipelajari di Sekolah Dasar. Perkembangan pesat di berbagai bidang kehidupan khususnya teknologi informasi dan komunikasi dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar dan matematika diskrit. Pada jenjang sekolah dasar, siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Kompetensi tersebut diperlukan guna siswa memiliki kemampuan untuk memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi pada kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini umumnya masih diajarkan oleh guru kepada siswa dengan menggunakan cara yang konvensional, dimana proses pembelajaran lebih berpusat pada guru dan disampaikan dengan metode ceramah. Akibatnya dalam proses pembelajarannya kebanyakan dari siswa menjadi tidak aktif, jenuh bahkan mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika secara optimal.

Maka dari itu, diperlukannya pembelajaran matematika yang dapat memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri atau berkelompok dengan teman sebaya dan tidak ada lagi kelas yang sunyi selama pembelajaran matematika berlangsung. Pembelajaran dengan kelompok-kelompok kecil dapat membantu siswa belajar dengan siswa yang lainnya. Menurut Julianto (dalam Silvi 2016: 2) kelas seharusnya merupakan cerminan masyarakat yang lebih besar. Di dalam kelas siswa dapat belajar bersosialisasi dengan cara bekerja sama dalam team/kelompok sehingga terjadi interaksi positif antara satu siswa dengan siswa yang lainnya. Permasalahan yang biasanya terjadi ialah tumbuhnya sifat individualis siswa. Siswa yang memiliki hasil belajar dengan nilai di atas rata-rata cenderung tidak memiliki rasa saling membantu belajar terhadap teman yang berkemampuan lebih rendah. Akibatnya kesenjangan timbul dengan rasa kurang saling menghargai antar siswa yang memiliki akademik tinggi dan rendah. Selain itu, hal ini disebabkan oleh kurangnya aktivitas siswa semasa pembelajaran di kelas. Pembelajaran sudah seharusnya menerapkan kegiatan yang menumbuhkan pola pikir yang aktif, kreatif, dan inovatif. Kurangnya motivasi belajar membuat pembelajaran menjadi terhambat. Siswa menjadi acuh, bermain sendiri atau berbicara dengan temannya pada saat guru menerangkan materi.

Model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan kondisi siswa dapat menumbuhkan motivasi serta aktivitas siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih maksimal. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams, Games, and Tournament) merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa tanpa harus melihat adanya perbedaan status ataupun kepintaran. Model ini melibatkan siswa untuk menjadi tutor sebaya, dan mengandung unsur

permainan. Menurut Julianto (dalam Silvi 2016: 2) siswa bekerja sama dan saling menolong dalam permainan tanpa memandang perbedaan kemampuan akademik, jenis kelamin, status sosial, dan latar belakang suku. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat mengubah pembelajaran yang hanya berpusat pada guru menjadi aktivitas pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil dimana peran guru adalah sebagai pengelola. Model ini membuat siswa aktif bekerja dalam kelompok, terlatih untuk belajar menyelesaikan berbagai masalah.

Pendidikan di era sekarang ini guru ditantang dan dituntut untuk bisa banyak hal terlebih dalam mengembangkan dan berinovasi untuk menciptakan pembelajaran aktif di kelas. Dengan semakin banyaknya guru membuat inovasi-inovasi dalam setiap pertemuan dengan menggunakan banyak model dan aktivitas di dalam pembelajaran, semakin aktifnya siswa untuk menerima apa yang akan disampaikan oleh guru di setiap pertemuan. Tumbuhnya semangat dan motivasi dalam belajar akan banyak membantu guru dalam penyampaian materi di kelas. Guru yang baik adalah guru yang mampu memahami kemampuan siswa-siswanya di dalam kelas.

Hasil dan Pembahasan

Menurut Agus Suprijono (dalam Vian, dkk., 2014: 124) model pembelajaran adalah pola yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Fungsi model pembelajaran sendiri yaitu guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, cara berpikir, keterampilan, dan mampu mengekspresikan ide-ide. Hasil dari penggunaan model pembelajaran, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan tetapi dapat meningkatkan kemampuan dan pemahamannya mengenai ilmu pengetahuan yang didapatkannya. Nurhadi (dalam Vian, dkk., 2014: 124) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didasarkan pada alasan bahwa manusia sebagai makhluk individu yang berbeda satu sama lain sehingga konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesama. Terdapat berbagai macam model pembelajaran kooperatif diantaranya ialah, TPS (*Think, Pair, and Share*), CTL (*Contextual, Teaching, and Learning*), NHT (*Numbered, Head, Together*), STAD (*Student, Team, Achievement, Division*), TGT (*Teams, Games, Tournament*) dan lain sebagainya.

Teams-Games-Tournament (TGT) awal mula dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. Metode ini mengajak siswa untuk membentuk tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang memiliki perbedaan di setiap kemampuannya, jenis kelamin, dan latar belakang suku. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim mereka telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan game akademik

dengan anggota tim lain untuk mengumpulkan poin bagi timnya. TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Robert E. Slavin dalam Nyoman 2015: 47). Pembelajaran dengan tipe TGT ialah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas pembelajaran dengan model TGT yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih rileks dan asik. Disamping itu, mereka tetap dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam pembelajaran. Menurut Robert E. Savin (dalam Nyoman 2015: 47), pembelajaran tipe TGT terdiri dari 5 komponen utama yaitu: (1) **presentasi di kelas**, presentasi kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi pelajaran secara langsung dan klasikal. Pada tahap ini guru menjelaskan materi pokok pembelajaran serta memantau pemahaman peserta didik tentang materi yang disampaikan. Peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat melakukan games karena skor game akan menentukan skor kelompok; (2) **tim (kelompok)**, tim terdiri atas empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal prestasi akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis. Fungsi utama dari tim adalah memastikan anggota tim benar-benar belajar. Pada kegiatan kelompok ini siswa benar-benar mempelajari materi yang disajikan, sekaligus membantu teman sekelompok yang belum menguasai materi tersebut. Kemudian siswa mengerjakan lembar kegiatan yang diberikan guru. Lembar kegiatan itu harus dikerjakan dengan berdiskusi didalam kelompok. Jika ada pertanyaan yang belum dijawab dalam kelompok maka dapat ditanyakan kepada guru. Tim merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT. Tekanannya adalah anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim dan tim juga melakukan yang terbaik untuk setiap anggotanya dalam meningkatkan akademik. Selain itu, tim juga memberikan perhatian dan penghargaan yang seimbang/sama terhadap setiap anggota tim, sehingga timbul rasa dihargai dan adanya penerimaan siswa dalam timnya.; (3) **game (permainan)**, *Game/permainan* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pada presentasi kelas dan pelaksanaan kegiatan/tim. Permainan ini dirancang untuk menguji pengetahuan yang dicapai oleh siswa. Permainan dilakukan oleh tiga/empat orang yang berkemampuan sama/ setara dan masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kelengkapan permainan biasanya berupa pertanyaan atau soal dan kunci jawaban bernomor serta kartu bernomor. Siswa yang mendapat giliran mengambil kartu

bernomor, membaca pertanyaan dari nomor yang terambil dan berusaha menjawab pertanyaan.; (4) **turnamen (pertandingan)**, Turnamen adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Turnamen dilaksanakan pada akhir minggu atau unit setelah guru memberikan presentasi kelas/penyajian materi dan setiap tim sudah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan siswa. Turnamen terdiri atas tiga/empat siswa yang berkemampuan sama/setara dan masing-masing mewakili tim yang berbeda bersaing dalam menjawab soal. Persaingan ini memungkinkan siswa dari semua tingkatan kemampuan menyumbangkan nilai maksimum bagi timnya. Setelah turnamen, para siswa akan bertukar meja tergantung pada skor mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada setiap meja naik ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misal dari meja 4 ke meja 3), skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama dan skor yang paling rendah diturunkan. Dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, maka untuk seterusnya mereka akan terus naik atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja yang sesungguhnya; (5) **rekognisi tim (penghargaan kelompok)**, Tim-tim yang berhasil mendapatkan nilai rata-rata yang melebihi kriteria tertentu diberi penghargaan berupa sertifikat atau penghargaan lain.



(1.1 Pembelajaran Menggunakan TGT di SD)

Kegiatan pembelajaran tipe TGT lebih memusatkan pembelajaran kepada siswa. Di setiap kelompoknya siswa memiliki tugas yang berbeda-beda, mereka akan saling bantu membantu untuk menguasai materi atau tugas yang diberikan kepada kelompok mereka. Selanjutnya mereka mengikuti turnamen antar kelompok. Model pembelajaran ini cocok untuk kelas yang memiliki kemampuan heterogeny karena siswa yang kemampuannya kurang akan dibantu oleh siswa yang memiliki kemampuan lebih pada saat kerja kelompok. Muflihah (dalam Nyoman 2015: 47) dalam penelitiannya yang telah dilakukan menunjukkan bahwa metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Penerapan pembelajaran TGT dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran, membantu mengaktifkan kemampuan siswa untuk bersosialisasi dengan siswa lain. Siswa akan terbiasa bekerja sama dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk belajar, sehingga hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adanya turnamen akademik yang dilakukan pada akhir pokok

pembahasan memberikan peluang bagi setiap siswa untuk melakukan yang terbaik bagi kelompoknya, hal ini juga menuntut keaktifan dan partisipasi siswa pada proses pembelajaran. Dengan demikian akan terjadi suatu kompetisi atau pertarungan dalam hal akademik, setiap siswa berlomba-lomba untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.

Keaktifan peserta didik dipengaruhi oleh 3 faktor, yaitu faktor internal (faktor dari diri peserta didik), faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), dan faktor pendekatan belajar (pendekatan untuk belajar). Ketiga faktor tersebut dapat diuraikan menjadi (1) Faktor internal, merupakan faktor yang terdapat dalam diri peserta didik yang meliputi: aspek fisiologis dan aspek psikologis; (2) Faktor eksternal, faktor ini dapat dilihat dari luar peserta didik seperti kondisi lingkungan peserta didik, faktor eksternal dapat mencakup diantaranya: (a) lingkungan sosial, yang meliputi guru, teman-teman sekelas, masyarakat, dan keluarga; (b) lingkungan non sosial, meliputi tempat tinggal, perlengkapan alat tulis dan sekolah, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik. (3) Faktor pendekatan belajar, merupakan strategi guru untuk mengajar di kelas guna menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajar kepada peserta didik.

Dalam penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dalam pelaksanaannya dibagi menjadi delapan tahap. Tahap pertama, guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran secara umum yang ingin dicapai dan memotivasi siswa sebelum memulai penjelasan materi. Motivasi yang diberikan dapat berupa apersepsi yang dapat menarik minat belajar siswa. Tahap kedua, guru menyajikan materi pembelajaran secara umum kepada siswa dengan cara mendemonstrasikan dan memberikan contoh soal kepada siswa. Tahap ketiga, guru membagi seluruh siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang. Dan memberikan penomoran urutan pada setiap kelompok. Tahap keempat, guru mengarahkan siswa ke meja-meja turnamen dan membimbing siswa dalam pelaksanaan kegiatan turnamen akademik berlangsung. Tahap kelima, guru membagikan Lembar Kerja Siswa, siswa berdiskusi dengan anggota kelompoknya dan mengerjakan LKS bersama. Tahap keenam, guru dan siswa berdiskusi dengan menjawab bersama ke depan sesuai nomor urutnya dan mengambil undian untuk mendapatkan pertanyaan. Tahap ketujuh, guru dan siswa bersama menghitung skor akumulasi perolehan masing-masing kelompok. Kelompok dengan skor tertinggi diberikan penghargaan atau pemberian hadiah, dengan harapan dapat memotivasi siswa atau kelompok lain untuk lebih giat belajar. Tahap kedelapan, guru dan siswa bersama-sama melakukan evaluasi dan menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

Di dalam model pembelajaran kooperatif tentu terdapat kelebihan dan kekurangan. Menurut Huda (dalam Firdaus, dkk., 2015: 16) adalah siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang

disampaikan kepadanya melalui LKS, meningkatkan kreativitas belajar siswa, menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru. Adapun kekurangannya yaitu: sulit bagi guru mempersiapkan LKS-LKS yang baik dan bagus sesuai dengan materi pembelajaran, sulit mengatur ritme jalannya proses pembelajaran, siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa hanya merasa sekedar bermain saja, sulit untuk membuat siswa berkonsentrasi.

Di samping itu, kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain menurut Suarjana dalam Istiqomah (dalam Nasruddin, 2019: 60), lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi. Selain itu, kelemahan dari pembelajaran TGT ialah bagi guru yaitu sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogeny dari segi akademis dan melewati dari waktu yang ditentukan. Bagi siswa yaitu masih adanya siswa dengan kemampuannya tidak bisa menyeimbangi kelompoknya dan menjadi sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lain.

Pembelajaran dengan media kooperatif tipe TGT memang memiliki kelemahan dan kelebihan. Dan pun, dalam penerapannya siswa memerlukan adaptasi dengan model pembelajaran yang ada karena di dalam satu kelompok kemampuan yang dimiliki siswa bersifat heterogen. Namun, dari apa yang penulis baca, dalam siklus kedua siswa dan guru sudah dapat beradaptasi dan memberikan hasil yang sangat signifikan. Terjadinya peningkatan dalam siklus kedua yang berarti dalam penerapannya tipe TGT dapat digunakan untuk pembelajaran, Tipe ini menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran, terlebih permainan ini harus menerapkan kekompakan dalam kerja sama tim, tugas bersama yang diemban bersama. Tidak mungkin hanya satu siswa saja yang berbicara terus menerus. Tipe ini membantu memudahkan guru dalam mentransfer materi dengan cepat. Dengan adanya tutor sebaya, guru dimudahkan dalam penjelasan materi yang begitu banyak. Dalam penelitian-penelitian yang penulis baca, tipe TGT ini sudah banyak memberikan efek positive dan hasil yang positive pula. Hasil belajar menjadi meningkat dan motivasi siswa dalam belajar juga meningkat. Setiap kelemahan, pasti ada kelebihan. Penulis berpendapat model pembelajaran tipe TGT ini dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan di sekolah untuk menciptakan suasana kelas yang aktif, rileks, dan menyenangkan. Pembelajaran dengan bermain dapat

meningkatkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta mampu bekerja sama.

Sintaks Model Pembelajaran TGT

Sintaks Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menurut Shoimin terdapat langkah-langkah atau Sintaks dari Model pembelajaran TGT, yakni:

- **Presentasi Kelas**

Pertama-tama dalam pembelajaran, guru akan mengutarakan bahan materi ajar, esensi materi, manfaat pembelajaran, tujuan pembelajaran dan penjabaran singkat lembar kerja siswa dengan cara metode ceramah.

Pilih topik instruksional dan presentasikan kepada siswa. Ketika presentasi kelas, seluruh kelas dituntut untuk khuyuk agar materi bisa dimengerti dengan baik. Ini bisa menolong siswa agar pembelajaran selanjutnya dalam diskusi grup dan permainan game bisa lebih efektif dan efisien.

- **Grup Tim (Teams)**

Kembangkan daftar pertanyaan tentang topik tersebut. Jumlah grup disarankan beranggotakan 3 hingga 5 siswa yang masing-masing memiliki latar belakang berbeda dari segi gender, agama, ras, suku hingga hasil akademik.

Manfaat grup adalah untuk memahami materi lebih dalam dan menyiapkan mental setiap anggota grup agar lebih maksimal saat game dilaksanakan terutama dalam bekerja sama.

- **Games**

Tata cara games memberikan soal-soal berupa pertanyaan untuk mengetes kemampuan siswa dalam menguasai materi setelah dijejali presentasi kelas dari guru dan diskusi di grup belajar. Keseluruhan permainan adalah soal pertanyaan yang simpel dengan nomor urut.

Untuk penilaiannya juga sederhana yakni bila siswa menjawab dengan benar maka mendapat nilai. Nilai yang didapat nantinya diakumulasikan sebagai turnamen setiap minggu.

- **Tournament**

Guru membuat grup berlandaskan pada prestasi siswa, gender, agama, ras ataupun etnik yang terdiri dari 3 hingga 5 siswa.

Grup ini akan mendapatkan materi untuk dipelajari. Aktivitas dari grup adalah mendiskusikan segala bahan ajar yang nantinya untuk menyelesaikan masalah, menilai jawaban antar anggota serta merevisi teori antar anggota bila terjadi kesalahan persepsi.

Proses ini dilaksanakan pada minggu akhir atau setelah guru menyampaikan materi dan setiap grup telah menyelesaikan tugas pada lembar kerja siswa. Siswa dibentuk ke meja turnamen. Siswa yang memiliki kemampuan bagus disatukan pada meja satu. Urutkan tiap kemampuan yang masing-masing memiliki tiga siswa pada tiap meja.

Team Recognize (Penghargaan Kelompok) Siswa kembali ke Tim mereka dan melaporkan skor. Skor tim dibandingkan dan tim pemenang mendapatkan hadiah.

Guru memberitahu grup yang juara. setiap grup akan memperoleh reward bila nilai mencapai standar yang sudah ditetapkan. Grup akan memperoleh sebutan “Istimewa” bila nilai 50 lebih, “Keren” jika nilai 40 lebih dan “Baik” jika nilai 40 kebawah.

Ini bisa memicu siswa untuk lebih giat belajar. Guru bisa membuat sebutan tersendiri sesuai kreatifitas. Bisa menggunakan istilah asing semacam “*Best*”, “*Super*”, ataupun, “*Great*”.

Kesimpulan

Mata pelajaran matematika menjadi salah satu pelajaran wajib yang dipelajari di Sekolah Dasar. Perkembangan pesat di berbagai bidang kehidupan khususnya teknologi informasi dan komunikasi dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar dan matematika diskrit. Pada jenjang sekolah dasar, siswa diharapkan memiliki kemampuan untukberpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif.

Kompetensi tersebut diperlukan guna siswa memiliki kemampuan untuk memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi pada kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini umumnya masih diajarkan oleh guru kepada siswa dengan menggunakan cara yang konvensional, dimana proses pembelajaran lebih berpusat pada guru dan disampaikan dengan metode ceramah. Akibatnya dalam proses pembelajarannya kebanyakan dari siswa menjadi tidak aktif, jenuh bahkan mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika secara optimal.

Menurut Agus Suprijono model pembelajaran adalah pola yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Fungsi model pembelajaran sendiri yaitu guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, cara berpikir, keterampilan, dan mampu mengekspresikan ide-ide. Hasil dari penggunaan model pembelajaran, siswa tidak hanya

mendapatkan pengetahuan tetapi dapat meningkatkan kemampuan dan pemahamannya mengenai ilmu pengetahuan yang didapatkannya.

Nurhadi berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didasarkan pada alasan bahwa manusia sebagai makhluk individu yang berbeda satu sama lain sehingga konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesama.

Teams-Games-Tournament awal mula dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. Metode ini mengajak siswa untuk membentuk tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang memiliki perbedaan di setiap kemampuannya, jenis kelamin, dan latar belakang suku.

Pembelajaran dengan media kooperatif tipe TGT memang memiliki kelemahan dan kelebihan. Dan dalam penerapannya siswa memerlukan adaptasi dengan model pembelajaran yang ada karena di dalam satu kelompok kemampuan yang dimiliki siswa bersifat heterogen. Namun, dari apa yang penulis baca, dalam siklus kedua siswa dan guru sudah dapat beradaptasi dan memberikan hasil yang sangat signifikan. Tidak mungkin hanya satu siswa saja yang berbicara terus menerus. Tipe ini membantu memudahkan guru dalam mentransfer materi dengan cepat. Hasil belajar menjadi meningkat dan motivasi siswa dalam belajar juga meningkat. Setiap kelemahan, pasti ada kelebihan. Penulis berpendapat model pembelajaran tipe TGT ini dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan di sekolah untuk menciptakan suasana kelas yang aktif, rileks, dan menyenangkan.

Bibliografi

- Anggraeni, V., & Wasitohadi, W. (2014). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester Ii Tahun Pelajaran 2013 2014. *Satya Widya*, 30(2), 121. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i2.p121-136>
- Aulia, N. I., & Handayani, H. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt). *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(3), 116. <https://doi.org/10.24269/silogisme.v3i3.1475>
- Lestari, S. E. C. A., Hariyani, S., & Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams

Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(3), 116–126. <https://doi.org/10.21067/pmej.v1i3.2785>

Nasruddin, N. (2019). Penerapan Metode Tgt (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*, 9(1), 56–68. <https://doi.org/10.47647/jsr.v9i1.51>

Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 115–120. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.1749.115-120

Setiana, & Purwanto. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 3(1), 80–98.

Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1–3), 45–53. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>

Gambar

Prasetyo, Teguh. (2020). Inovasi Pembelajaran: Model TGT Unuk Membaca Pemahaman Siswa. Diakses pada tanggal 15 April 2022, dari: <https://inovapendas.org/inovasi-pembelajaran-model-tgt-untuk-membaca-pemahaman-siswa/>