

Studi Literatur Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt)

Darma Indra Gultom¹, Tiofanny², Cici Sri Indah Lestari Limbong³, Simon M Panjaitan⁴

^{1,2,3,4}Pascasarjana Universitas HKBP Nommensen Medan
darmagultomgultom2020@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengkaji literatur tentang model kooperatif tipe teams games tournaments (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Pembelajaran matematika pada umumnya terpusat pada guru yang aktif. Hal ini membuat pelajaran matematika tidak menarik dan menimbulkan kejenuhan pada murid. Permasalahan ini berakibat pada hasil belajar matematika tidak seperti yang diharapkan. Dengan membuat murid aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika memberikan suasana yang berbeda terhadap murid. Murid menjadi aktif dan bisa saling menghargai dalam bekerjasama dalam satu kelompok. Murid jadi lebih berani bertanya dan mengutarakan pendapatnya. Hal ini membuat hasil belajar matematika murid menjadi meningkat.

Kata Kunci: Model Kooperatif, Teams Games Tournaments, Hasil Belajar Matematika

1. Pendahuluan

Program wajib belajar 12 tahun di Indonesia bertujuan memberikan kesempatan mengikuti pendidikan untuk anak usia sekolah di seluruh Indonesia. Mata pelajaran yang diwajibkan pada setiap sekolah salah satu matematika. Tidak dapat dibantah matematika digunakan juga pada beberapa mata pelajaran. Berikut contoh 3 mata pelajaran tersebut yaitu fisika, kimia, dan biologi. Menurut Soejadi (dalam Muhsetyo 2000) keabstrakan matematika karena objek dasarnya abstrak, yaitu fakta, konsep, operasi dan prinsip. Bentuk Pola Dasar abstrak ini dapat juga di temukan pada mata pelajaran fisika, kimia, dan biologi dengan bentuk yang berbeda-beda. Matematika sebagai ilmu dasar memegang peranan penting dalam membentuk pola pikir peserta didik (Haq, 2012; Yuhariati, 2012). Jadi dengan belajar matematika dengan benar dan baik, serta nilai hasil belajar matematika yang sesuai dengan yang diharapkan oleh guru dan orang tua akan pola pikir peserta didik yang di harapkan guru dan orang tua. Menurut (Suriasumantri, 2007), Matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin kita sampaikan. Menurut (Hudojo, 2003), Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir. (Jannah, 2011), Matematika adalah suatu ilmu yang mempelajari bilangan, bangun, dan konsep-konsep yang berkenaan kebenarannya secara logika, menggunakan simbol-simbol yang umum serta aplikasi dalam bidang lainnya. Dari beberapa pendapat di atas dalam matematika ada lambang yang menyampaikan pernyataan ilmu bilangan, bangunan dan konsep-konsep yang berkenaan kebenarannya secara logika yang mengembangkan cara berpikir.

Hal di atas tidak dapat dilepaskan dari proses belajar matematika yang dilaksanakan sekolah pada ruang kelas peserta didik. Dalam proses belajar matematika berlangsung secara berurutan guru mengajarkan materi matematika dan murid mengerti dan memahami materi matematika. Disini guru mengorganisasikan lingkungan dan tingkah laku murid supaya serasi agar kegiatan proses belajar matematika menuju arah yang diinginkan. Mengajar menurut Sudjana dalam Zainal (2002:45) sebagai suatu proses yaitu proses pengatur, mengorganisasikan tingkah laku yang ada di sekitar anak didik, sehingga dapat menolong anak didik melakukan proses belajar. Usman (1993:37) mendefinisikan mengajar sebagai suatu usaha mengorganisasikan lingkungan dalam hubungannya dengan anak didik dan bahan pengajaran, sehingga menimbulkan proses belajar pada diri siswa. Hamalik (2001:48) mendefinisikan bahwa mengajar adalah usaha mengorganisasikan lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa, guru berkewajiban menyediakan lingkungan yang serasi agar aktifitas belajar menuju ke arah yang diinginkan. Jadi peran pengajar sangat berpengaruh terhadap proses belajar. Catts (2015) juga menyatakan bahwa peran pengajar lebih erat kaitannya dengan keberhasilan pembelajar, terutama berkenaan dengan kemampuan pengajar dalam menetapkan strategi pembelajaran. Usman (1993 : 35) mengatakan bahwa pengertian proses belajar mengajar merupakan suatu sistem yang terdiri atas beberapa komponen yang saling berinteraksi (interdependent) dalam mencapai tujuan.

Pelaksanaan Peran sebagai pengajar berjalan dengan yang diinginkan, maka murid dapat melaksanakan belajar matematika. Dalam belajar matematika murid mendapatkan cara berpikir dan bernalar dari konsep-konsep dan struktur-struktur matematika. Kemampuan memecahkan masalah dan menyampaikan informasi juga di dapat murid. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar Flint (2017). Sumarmo (2002:2) mengemukakan beberapa karakteristik matematika, yaitu : materi matematika menekankan penalaran yang bersifat deduktif, matematika bersifat hirarkis dan terstruktur, dan dalam mempelajari matematika dibutuhkan ketekunan, keuletan serta rasa cinta terhadap matematika. Bruner dalam Hudojo (1988:56) berpendapat bahwa belajar matematika adalah belajar tentang konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur matematika itu. Gagne dalam Russefendi (1979:138) berpendapat bahwa dalam belajar matematika ada dua obyek yang dapat difahami siswa, yaitu obyek langsung

dan obyek tak langsung. Lambas (2004 : 12) mengemukakan bahwa belajar matematika bertujuan untuk:

1. Melatih cara berfikir bernalar dalam menarik kesimpulan.
2. Mengembangkan aktifitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen original, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba.
3. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
4. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, catatan, grafik, peta, diagram dalam menjelaskan gagasan.

Hutabarat (1995:11) mendefinisikan belajar sebagai kegiatan yang dilakukan untuk menguasai pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap melalui hubungan timbal balik antara individu dengan lingkungannya. Slameto (1995:2) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hudojo (1988:1) menjelaskan bahwa seorang yang dikatakan belajar bila diasumsikan bahwa dalam diri orang itu terjadi proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Russefendi dalam Simanjuntak dkk (1995:72) berpendapat bahwa agar anak didik memahami dan mengerti akan konsep (struktur) matematika, seyogyanya diajarkan berbagai urutan konsep murni, dilanjutkan dengan konsep rotasi dan diakhiri dengan konsep terapan.

Pelaksanaan pembelajaran matematika menghasilkan pemahaman murid terhadap matematika sesuai dengan yang diinginkan. Dalam pelaksanaannya murid harus memberikan perhatian terhadap topik matematika yang diajarkan untuk mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan KKM pada satuan pendidikan. Manrihu (dalam Hadis, A. 2006:23) menyebutkan: "Perhatian belajar yang dimiliki oleh peserta didik dan manusia pada umumnya dibagi atas beberapa macam diantaranya perhatian intensif dan tidak intensif, perhatian seponatan dan perhatian sekehendak perhatian terpecah, perhatian terpusat dan perhatian campuran". Ketercapaian tujuan pembelajaran matematika dapat dilihat berdasarkan keberhasilan dan ketuntasan hasil belajar matematika yang diperoleh siswa (Yasa & Madio, 2014). keberhasilan yang diperoleh siswa harus berdasarkan KKM yang telah ditentukan oleh satuan pendidikan (Nst & Rahmi, 2017).

Hasil belajar matematika akan didapat jika murid sudah memiliki pemahaman akan materi matematika sesuai dengan tujuan yang mau dicapai. Hasil belajar matematika menjadikan murid memiliki kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis dalam pengolahan informasi yang di dapat dari pengalaman belajar matematika. Serta adanya perubahan yang lebih baik secara kognitif, afektif dan psikomotorik. (Suhendri, 2010b), Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia mendapat informasi berupa penjelasan materi pembelajaran matematika sehingga dapat berfikir secara kritis, logis, dan sistematis. (Arifin, 2009), Penilaian hasil belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, berkelanjutan dan menyeluruh dalam rangka pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menilai pencapaian proses dan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar” (Dimiyati dan Mudjiono, 2002). (Suhendri, 2010a) mengatakan bahwa: Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami suatu proses belajar mengajar dan terjadi perubahan pada siswa tersebut ke arah yang lebih baik baik perubahan secara kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut (Leonard, 2009), Hasil belajar adalah kegiatan yang berhubungan dengan perubahan tingkah laku manusia, yang diakibatkan oleh pengalaman. Nasution (1990 : 12) bahwa hasil belajar matematika adalah hasil belajar dari satu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan pasif dengan lingkungannya. Winkel (1999:102) mengemukakan bahwa hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan / pengalaman dalam bidang keterampilan, nilai dan sikap. Roestiyah (1994:36) menekankan bahwa hasil dari pengajaran bukan untuk kepentingan si pengajar (guru), tetapi untuk kepentingan siswa yang belajar atau hasil belajar. Sedangkan menurut (Flint 2017) membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. (Goddard 2016) menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan. Pengertian hasil belajar menurut Sudjana (2008:22) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya

Kenyataan hasil belajar matematika akan didapat tidak sesuai seperti yang di harapkan oleh guru. Hal ini diakibatkan proses belajar matematika di ruang kelas masih mengandalkan guru lebih banyak berbicara dan aktif. Sedangkan murid dibiasakan sebagai pendengar yang budiman yang mencatat pelajaran dan soal matematika yang diterangkan oleh guru. Hal ini berakibat kepada murid menjadikan pelajaran matematika kurang menarik untuk dipahami,

kurang berminat untuk belajar matematika, kurang semangat belajar matematika, tidak ada keinginan bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang kurang dipahami dalam pelajaran matematika. Sebagai dampaknya siswa menjadi kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran tersebut yang dampaknya akan membuat hasil belajar siswa rendah Bofota (2017). Semua efek yang kurang baik dari pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada guru dapat diperbaiki dengan membuat pembelajaran yang lebih berpusat pada murid. Murid akan lebih bersemangat dalam pembelajaran matematika. Murid menjadi menilai pelajaran matematika lebih menarik. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat beberapa kelompok belajar di ruang kelas, disini guru lebih berperan sebagai mediator agar pembelajaran dengan kelompok belajar berjalan sesuai yang diharapkan. pendapat (Aisyah, 2002), yang menyarankan agar guru melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan kegiatan diskusi, kerja kelompok, melakukan permainan, atau kegiatan laboratorium.

2. Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt)

Model pembelajaran kooperatif sangat baik di terapkan pada proses pembelajaran. Hal ini membuat murid menjadi saling menghargai pendapat sesama teman satu kelompok, si murid sendiri menjadi lebih berani mengungkapkan pendapatnya sendiri di dalam kelompoknya. Setiap anggota kelompok diusahakan memiliki kemampuan pengetahuan, suku, jenis kelamin, ras, budaya yang berbeda-beda pula. Nur dkk (2001 : 8) mengatakan bahwa setelah melakukan pembelajaran kooperatif terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh siswa dengan hasil belajar rendah diantaranya : rasa harga diri lebih tinggi, memperbaiki kehadiran, pemahaman akan materi pelajaran akan lebih baik dan motivasi belajar lebih besar. Ismail (2002 : 20) berpendapat bahwa ide mengenai pembelajaran kooperatif ini berkembang dari pendapat seorang filosof pada awal abad pertama bahwa, untuk dapat belajar seorang harus memiliki pasangan / teman. Hartadji (2001:34) mengemukakan ciri-ciri model pembelajaran kooperatif sebagai berikut :

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- 3) Bilamana mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda.
- 4) Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Slavin dalam Allyn dan Bacon (1999 : 1) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada kaidah pengajaran yang memerlukan siswa dari kemampuan yang heterogen

untuk bekerjasama dalam kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Lima unsur dalam pembelajaran kooperatif menurut Slavin dalam Allyn dan Bacon (1999:2) adalah :

- 1) Saling bergantung antara satu sama lain secara positif.
- 2) Saling berinteraksi secara langsung.
- 3) Akuntabilitas individu atas pembelajaran diri sendiri.
- 4) Kemahiran kooperatif.
- 5) Pemrosesan kelompok.

Dalam model pembelajaran kooperatif guru berperan memberikan motivasi, membimbing, menyampaikan informasi dan memberikan penghargaan yang diperlukan supaya setiap kelompok melaksanakan kegiatan sebagaimana mestinya. Sedangkan langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif menurut Ismail (2002 : 23) adalah :

- 1) Penyampaian tugas dan motivasi siswa.
- 2) Penyampaian informasi.
- 3) Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar.
- 4) Membimbing kelompok belajar dan bekerja.
- 5) Memberikan penghargaan.

Teams Games Tournament (TGT) awalnya di kembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards selanjutnya Robert Slavin juga memberikan sumbangsih pada perkembangannya. Menurut (Slavin, 2005), “Teams Games Tournament (TGT) pada awalnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins”. Menurut Silberman, model belajar mengajar TGT yang dikembangkan oleh Robert Slavin, merupakan teknik pembelajaran dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan (Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014).

Teams Games Tournament (TGT) membuat seluruh siswa terlibat tanpa ada perbedaan status. Hal ini dikarenakan setiap kelompok memiliki 4 atau 5 anggota yang berbeda kemampuan, jenis kelamin, suku, ras dan agama. Setiap anggota kelompok bekerja sama untuk memenangkan permainan game dengan meraih point dari menjawab setiap soal yang diberikan pada kartu. Kelompok yang memiliki nilai yang tertinggi berhak mendapatkan penghargaan. (Kurniasih, 2012), Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Model pembelajaran koperatif merupakan salah satu model

pembelajaran yang dapat membuat siswa bertanggung jawab, dan tertarik dalam mengikuti pelajaran matematika (Firdaus & Afriansyah, 2016). Model pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kerjasama antara guru dan siswa sehingga siswa dapat memahami konsep matematika dengan baik (Supriatna & Afriansyah, 2018). TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dengan mudah diterapkan di dalam kelas oleh guru, dan siswa sebagai tutor sebaya yang dapat melibatkan aktivitas seluruh siswa yang heterogen (Yasa & Madio, 2014). Selain itu, TGT juga mengandung unsur suatu permainan. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kinerja pengajaran guru dan prestasi belajar siswa, serta merupakan suatu kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses yang dapat mempertajam pemahaman daya ingat, serta belajar sebagai proses yang menyenangkan dan bermakna (Afriansyah, 2016; Susanna, 2018). Shoimin (2014) mengungkapkan bahwa Pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur seperti permainan dan penghargaan (reinforcement). Menurut Yasa & Madio (2014), tujuan dibentuknya suatu kelompok adalah untuk membantu siswa dalam memahami materi bersama teman kelompoknya dan mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game (turnamen). Menurut Sanjay (dalam Rusman. 2012:203) Coopeative learning merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Menurut Salvin (2010:13) pemebelajaran kooperatif tipe TGT merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan menggunakan turnamen sebagai pengganti kuis. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar Eddy (2017). (Kusumandari, 2011) bahwa: Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku/ras yang berbeda.

Usman (2016) Ada 5 komponen utama dalam komponen utama dalam TGT yaitu:

1. Penyajian kelas : Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik

pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (team) : kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game Hargreaves (2015).
3. Game : Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.
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. Team recognize (penghargaan kelompok): Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang 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.

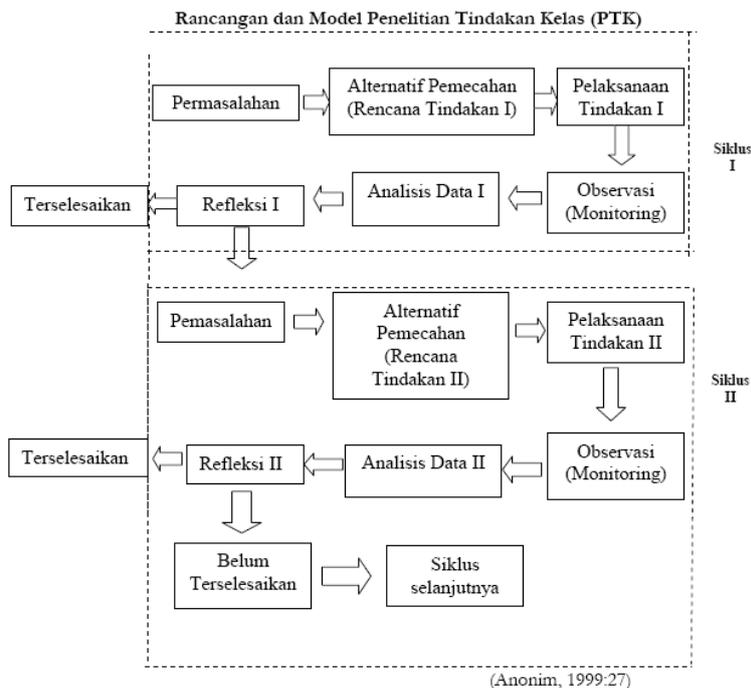
Berdasarkan apa yang telah diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran TGT memiliki cirri-ciri sebagai berikut:

Siswa bekerja dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan Kurnia (2018). Wartono dkk (2004:16) menjelaskan bahwa dalam TGT atau pertandingan permainan-tim siswa memainkan permainan pengacakan kartu dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh

poin pada skor tim mereka. De Vries dan Slavin dalam Alkrismanto (2004 : 16) menjelaskan bahwa model pembelajaran tipe TGT menekankan adanya kompetisi yang dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan antara anggota dalam suatu bentuk ”turnamen”. Serta pendapat Wartono dkk (2004:16) yang mengatakan bahwa turnamen ini memungkinkan bagi siswa dari semua tingkat untuk menyumbangkan dengan maksimal skor-skor bagi kelompoknya bila mereka berusaha dengan maksimal, dan turnamen ini juga dapat berperan sebagai review materi pelajaran.

3. Pelaksanaan Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt)

Dalam pelaksanaan model kooperatif tipe teams games tournaments (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar matematika, diharapkan guru melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki kinerjanya yang membuat hasil belajar matematika siswa meningkat. Hopkins (Muslich, M. 2009:8) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Wardani dkk (2004:14), bahwa penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya, sehingga hasil belajar siswa meningkat.



Nomor meja turnamen diganti dengan nama atau huruf agar siswa tidak tahu mana meja yang tinggi dan yang rendah Schlesselman (2015). Hasil yang diperoleh ternyata jauh lebih baik bila dibandingkan dengan hasil dari proses pembelajaran yang berpusat pada guru (Anggo, dkk : 2003).Slavin dalam Rachmat (2003 : 15) menguraikan langkah-langkah dalam pelaksanaan TGT sebagai berikut :

1. Guru mengajar seperti biasa
2. Siswa-siswa belajar dalam kelompok yang heterogen
3. Masing-masing siswa menuju kemeja turnamen untuk bertanding. Setiap meja turnamen terdiri dari wakil dari tiap kelompok, memiliki kemampuan yang sama.
4. Setelah pertandingan selesai, semua siswa kembali ke kelompok masing-masing.
5. Guru mengumumkan skor dari tiap kelompok dan memberi penghargaan kepada kelompok yang menjadi juara.

Menurut (Sutirman, 2013a), langkah-langkah model pembelajaran TGT ialah:

a. Persentasi materi

Pada awal pembelajaran guru hendaknya memberikan motivasi, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Penyampaian materi dapat secara langsung melalui ceramah oleh guru, dapat pula dengan paket media pembelajaran audiovisual yang berisi materi yang sesuai.

b. Pembentukan kelompok

Setelah materi disampaikan oleh guru di depan kelas, selanjutnya dibentuk kelompok-kelompok siswa. Kelompok terdiri dari 4-5 orang yang bersifat heterogen dalam hal prestasi belajar, jenis kelamin, suku, maupun lainnya. Setiap kelompok diberi lembar kerja atau materi dan tugas lainnya untuk didiskusikan dan dikerjakan oleh kelompok. Kesuksesan setiap anggota kelompok akan menjadi faktor keberhasilan kelompok.

c. Game turnamen

Setelah siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya dilakukan permainan lomba (turnamen) yang bersifat akademik untuk mengukur penguasaan materi oleh siswa. Permainan yang dilakukan adalah semacam lomba cerdas cermat, dengan peserta perwakilan dari setiap kelompok. Soal dapat diberikan dalam bentuk pertanyaan lisan atau dalam bentuk kartu soal yang dipilih secara acak. Teknis pelaksanaan permainan turnamen ini adalah dimulai dengan guru merangking siswa dalam setiap kelompok. Selanjutnya menyiapkan meja turnamen sebanyak jumlah anggota dalam kelompok. Jika tiap kelompok beranggotakan

4 orang, maka disiapkan empat meja. Meja pertama diisi oleh siswa dengan rangking pertama di setiap kelompok, meja kedua diisi oleh siswa dengan rangking kedua di setiap kelompok, meja ketiga diisi oleh siswa dengan rangking ketiga di setiap kelompok, meja keempat diisi oleh siswa dengan rangking empat di setiap kelompok. Setiap siswa dapat berpindah meja berdasarkan prestasi yang diperolehnya pada turnamen. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada setiap meja naik ke meja yang lebih tinggi tingkatannya. Siswa yang peringkat kedua tetap di meja semula, sedangkan siswa dengan nilai terendah turun ke meja yang lebih rendah tingkatannya.

d. Penghargaan kelompok

Perolehan skor anggota kelompok dirata-rata menjadi skor kelompok. Individu dan kelompok yang mencapai kriteria skor tertentu mendapat penghargaan.

4. Kesimpulan

Pendapat Nur dkk (2000 :8) yang mengemukakan beberapa manfaat yang dapat diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran kooperatif yaitu rasa harga diri lebih tinggi, memperbaiki kehadiran, pemahaman akan materi pelajaran lebih baik dan motivasi belajar yang lebih besar.

De Vries dan Slavin dalam Alkrismanto (2004 : 18) mengemukakan bahwa, kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran TGT, antara lain :

- 1 Melatih siswa mengungkap atau menyampaikan gagasan / idenya.
- 2 Melatih siswa untuk menghargai pendapat atau gagasan orang lain.
- 3 Menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial.
- 4 Melatih siswa untuk mampu mengaktualisasikan dan mengoptimalkan potensi dirinya menghadapi perubahan yang terjadi.
- 5 Melatih siswa untuk mampu mengembangkan potensi individu yang berhasil guna dan berdaya guna, kreatif dan bertanggung jawab.

Kekurangannya antara lain :

1. Kadang hanya beberapa siswa yang aktif dalam kelompoknya.
2. Kendala teknis, misalnya masalah tempat duduk kadang sulit atau kurang mendukung untuk diatur keanggotaan kelompok.
3. Membutuhkan banyak waktu.

(Suarjana, 2000) dalam (Ekocin, 2011) menyatakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki beberapa kelebihan di antaranya:

- (a) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas

- (b) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- (c) dengan waktu yang sedikit siswa dapat menguasai materi secara mendalam
- (d) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- (e) motivasi belajar lebih tinggi, serta
- (f) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.

Di dalam TGT juga terdapat kelemahan di antaranya: bagi guru sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis, serta adanya siswa berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada temannya.

5. Referensi

Fahma. S. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas Iv Sd Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt). *Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/53>

Fitria. K. (2015). Eksperimentasi Pembelajaran Matematika Dengan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Se Kecamatan Depok. *Journal published by Wisnuwardhana University*. <https://www.neliti.com/publications/235047/eksperimentasi-pembelajaran-matematika-dengan-model-kooperatif-tipe-teams-games>

Suwarno. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Psychology*. <http://journals.usm.ac.id/index.php/philanthropy/article/view/1622>

Hadi.F. R. (2017). Penerapan Model Tgt (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Taman 3 Madiun *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=PENERAPAN+MODEL+TGT+%28TEAMS+GAMES+TOURNAMENT%29+DALAM+PEMBELAJARAN+MATEMATIKA+UNTUK+MENINGKATKAN+HASIL+BELAJAR+SISWA+KELAS+V+SDN+TAMAN+3+MADIUN&btnG=

Tiya.K. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Smpn *Jurnal Pendidikan Matematika*. https://scholar.google.co.id/citations?user=H8eHcNwAAAAJ&hl=en&oi=sra#d=gs_md_cita-d&u=%2Fcitations%3Fview_op%3Dview_citation%26hl%3Den%26user%3DH8eHcNwAAAAJ%26citation_for_view%3DH8eHcNwAAAAJ%3Au-x6o8ySG0sC%26tzom%3D-420

Yunita. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv9n1_03

Solihah. A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Artikel Pendidikan*. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/1010>