

## Metode TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

Sukatmi

SDN 1 Pelem  
sukatmi84@gmail.com

---

### Article History

received 3/12/2020

revised 17/12/2020

accepted 31/12/2020

---

### Abstract

*In general, mathematics is a subject that is considered difficult and disliked by students. Mathematics is difficult to understand, understand and learn, so mathematics lessons become scary, boring and less attractive to students. So that the impression is gradually lost, teachers are required to be willing and able to design and implement learning activities that attract students' interest and attention. In addition to the media, the proper integration of various methods is absolutely necessary. The creativity of teachers is still needed to choose a method that is suitable for the material and conditions encountered, so that mathematics becomes a fun lesson... an effort to improve student learning outcomes by using the TGT (Teams Games Tournament) learning model. The TGT method was first developed by David De Vries and Keith Erdward. The TGT method is the first learning method from John Hopkins. (Slavin, 2008 :13). This method is an approach to cooperation between groups by developing interpersonal cooperation. Learning mathematics using the games method will be more fun for children.*

**Keywords:** *mathematics learning, TGT model cooperative method*

### Abstrak

Pada umumnya matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit dan tidak disukai oleh siswa. Matematika sulit untuk dipahami, dipahami dan dipelajari, sehingga pelajaran matematika menjadi menakutkan, membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Agar kesan tersebut berangsur-angsur hilang, guru dituntut untuk mau dan mampu merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menarik minat dan perhatian siswa. Selain media, integrasi yang tepat dari berbagai metode mutlak diperlukan. Kreativitas guru tetap diperlukan untuk memilih metode yang sesuai dengan materi dan kondisi yang dihadapi, agar matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan... salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Metode TGT pertama kali dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Erdward. Metode TGT merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. (Slavin, 2008:13). Metode ini merupakan pendekatan kerjasama antar kelompok dengan mengembangkan kerjasama interpersonal. Pembelajaran matematika dengan metode permainan akan lebih menyenangkan bagi anak.

**Kata Kunci:** pembelajaran matematika, metode kooperatif model TGT

---



## PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, yang mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin. Pada dasarnya bertujuan untuk menata nalar, membentuk sikap siswa dan menumbuhkan kemampuan menggunakan/menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Maka dalam pembelajaran tidaklah cukup bila hanya memberi tekanan pada terampil menghitung dan dapat menyelesaikan soal saja, tetapi bagaimana agar nalar dan sikap siswa dapat terbentuk juga harus mendapat perhatian khusus.

Secara umum matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit dan tidak disukai oleh siswa. Matematika sulit dipahami, dimengerti dan dipelajari, sehingga pelajaran matematika menjadi menakutkan, membosankan dan kurang diminati oleh siswa. Agar kesan tersebut sedikit demi sedikit hilang, guru dituntut agar mau dan mampu merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menarik minat dan perhatian siswa. Selain media, pemaduan berbagai metode secara tepat mutlak diperlukan. Kreativitas guru tetap diperlukan untuk memilih metode yang sekiranya cocok dengan materi dan kondisi yang dihadapi, sehingga matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan..

Kalau kita kaji lebih dalam anggapan tersebut bukan merupakan kesalahan siswa semata tetapi dapat juga disebabkan oleh faktor guru itu sendiri sebagai pendidik. Kekurangan guru yang biasa dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar adalah mengambil jalan pintas dalam pembelajaran, memberi hukuman tanpa melihat latar belakang kesalahan, menunggu siswa berbuat salah, mengabaikan perbedaan siswa, merasa paling pandai, tidak adil, memaksa hak siswa, (Mulyasa, 2005:20). Namun menurut hasil pengamatan peneliti kesalahan yang biasa dilakukan guru dalam membelajarkan matematika di tempat peneliti hingga siswa cepat menjadi bosan adalah (1) Dalam membelajarkan matematika guru hanya berpedoman pada buku pegangan. (2) Penyampaian konsep sarat dengan hafalan-hafalan. (3) Kegiatan pembelajaran masih monoton. (4) Kurang memperhatikan keterampilan prasarat.

Temuan ini mendasari penulis untuk melakukan perbaikan pembelajaran tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Turnament). Metode TGT dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Erdward. Metode TGT merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. (Slavin, 2008 :13).Metode ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antar personal. Pembelajaran matematika dengan menggunakan metode games akan lebih menyenangkan bagi anak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Pada bagian ini akan dibahas tentang**

### **1. Anak Usia Sekolah Dasar dan Karakteristiknya**

Anak usia SD pada umumnya berada pada tahap berpikir operasional konkrit namun tidak menutup kemungkinan mereka masih berada pada tahap praoperasional. Sedangkan pada setiap tahapan ada ciri-cirinya sesuai umur kesiapannya. Misalnya, bila anak berada pada tahap pra operasional maka mereka belum memahami hukum-hukum kekekalan, sehingga bila diajarkan konsep penjumlahan besar kemungkinan mereka tidak akan mengerti. Siswa yang berada pada tahap operasional konkrit memahami hukum kekekalan, tetapi ia belum bisa berpikir secara deduktif, sehingga pembuktian dalil-dalil matematika tidak akan dimengerti oleh mereka. Hanya anak-anak yang berada pada tahapan operasional formal yang bisa berfikir secara deduktif.

Annarino, Cowell dan Hazelton (1980) menyatakan bahwa karakteristik bagi anak Sekolah Dasar dapat dilihat dari beberapa dimensi yaitu fisiologis, psikologis, dan sosiologis.

Menurut Richard A. Magill (1989) gerak dasar (fundamental) adalah pola gerak yang menyatu dan membentuk dasar-dasar gerak terampil dan kompleks. Gerak dasar dibagi menjadi (1) gerak kelompok, (2) gerak lokomotor, (3) gerak manipulatif.

## 2. Pengertian belajar

### a. Teori Belajar Gagne

Keterkaitan teori Gagne dengan penelitian ini juga ditunjukkan dari pendapatnya tentang belajar merupakan proses suatu organisme berubah perilakunya akibat pengalaman yang terjadi setelah belajar terus menerus. Perlakuan pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model TGT yang memberikan peluang terjadinya proses perubahan perilaku siswa, melalui diskusi-diskusi, turnamen dalam sintaknya sehingga dapat berinteraksi dengan siswa lain yang memiliki kemampuan awal berbeda-beda.

### b. Teori Belajar Ausubel

Teori ini menekankan bahwa belajar dapat terjadi jika apa yang dipelajari siswa menjadi bermakna. Model TGT terdapat syntax game turnamen perseorangan yang dilakukan siswa untuk menyumbangkan poin kelompok, dari hasil kuis ini memberikan kontribusi poin pada kelompok. Hal inilah siswa menjadi tertantang untuk belajar guna menyumbangkan yang terbaik untuk kelompoknya dalam meraih penghargaan atau pengakuan. Pengetahuan baru yang diperoleh siswa dengan usaha keras dan sadar terhadap suatu tujuan yang jelas, ini menyebabkan pengetahuan tersebut tidak mudah lupa, dapat lebih dipahami secara mendalam dan bermakna dalam kehidupan sehari-hari, dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

### c. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme, dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran dengan memfasilitasi siswa berbagai sarana dan permasalahan yang dapat memberi tantangan serta menciptakan interaksi antar siswa yang seoptimal mungkin. Pembelajaran model TGT yang digunakan dalam penelitian ini memfasilitasi bahan diskusi berupa LKS, game turnamen, agar secara aktif siswa tertantang membentuk pengetahuannya untuk meningkatkan prestasi belajar.

### d. Teori Belajar Sosial (Albert Bandura)

Menurut Ratna Wilis Dahar (1989 : 33) "Fase motivasi, setelah para siswa meniru model dengan baik akan menuju peningkatan kemungkinan untuk memperoleh reinforcements (pujian)".

Penghargaan merupakan satu bagian yang diharapkan, maka guru yang bisa jadi juga sebagai model para siswa, harus mampu memotivasi siswa dengan penghargaan dalam bentuk yang sesuai. Dalam penelitian ini penghargaan guru terhadap siswa yang mampu mencapai pemahaman terhadap materi pembelajaran adalah berupa nilai/skor, pujian/kata.

Model pembelajaran TGT secara sosial juga sangat kental terhadap perolehan reinforcements (pujian) terhadap peserta didik yang melakukan aktivitas sesuai prosedur dan kemampuan yang akan dicapai dalam proses belajar mengajar. Reinforcements (pujian) yang berasal dari pengakuan sesama siswa saat melakukan proses diskusi maupun dari guru berupa nilai/skor, pujian/kata, atau hadiah berupa barang/benda.

### 3. Prestasi Belajar Siswa

#### a. Pengertian Prestasi Belajar

Beberapa pengertian tentang prestasi belajar :

- 1) Prestasi belajar merupakan kemampuan, keterampilan dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal. (Zaenal Arifin (1990 : 3)
- 2) Hasil belajar adalah prestasi yang digunakan untuk menilai pelajaran yang telah diberikan kepada siswa dalam waktu tertentu. Ngalim Purwanto (1989 : 48).
- 3) Prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan maupun dikerjakan. WJS. Poerwadarminta (1993 : 9)
- 4) Prestasi belajar adalah sesuatu yang didapat atau dicapai oleh seseorang setelah mengalami proses belajar yang dinyatakan dengan berubahnya pengetahuan, tingkah laku, dan ketrampilan.
- 5) Prestasi belajar yang dicapai oleh tiap-tiap anak setelah belajar atau usaha yang diandalkan oleh guru berupa angka-angka atau skala.
- 6) Prestasi yang diperoleh murid berupa pengetahuan, keterampilan, normatif.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil usaha belajar yang berupa nilai-nilai sebagai ukuran kecakapan dari usaha belajar yang telah dicapai seseorang , prestasi belajar ditunjukkan dengan jumlah nilai raport atau nilai test sumatif. Prestasi dalam penelitian ini adalah hasil yang dicapai siswa pada aspek kognitif setelah menempuh proses pembelajaran *kooperatif*.

Fungsi dan kegunaan prestasi belajar adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa akan materi pelajaran yang telah dipelajarinya dan seberapa besar kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran yang telah diterimanya. Di samping itu prestasi belajar juga berguna untuk pengambilan keputusan dari berbagai pihak sesuai dengan kepentingannya.

### 4. Metode Pembelajaran

Metode didalam pembelajaran memegang peranan yang sangat penting, karena merupakan tata cara dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan. Dengan menggunakan metode secara tepat dan akurat, guru akan mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Metode mengajar yang biasa digunakan di sekolah antara lain : Metode ceramah, penugasan, tanya jawab, diskusi, latihan, TGT, demonstrasi, bermain peran, eksperimen, widya wisata dan lain-lain.

Sebagai guru yang profesional harus dapat memilih metode yang tepat untuk semua materi pembelajaran. Disini penulis khususkan untuk pembelajaran matematika. Dengan ketepatan metode yang diterapkan oleh guru, diharapkan aktifitas guru dan siswa lebih aktif sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara optimal.

Beberapa pendapat tentang metode pembelajaran :

- a. Metode pembelajaran adalah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami dan digunakan siswa dengan baik (Roestitah, 1998 : 1).
- b. Metode merupakan teknik atau cara yang harus dilalui untuk melakukan sesuatu pekerjaan dalam rangka mencapai suatu tujuan (Roestitah, 1998 : 1).

- c. Metode adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dan untuk memberikan kemudahan kepada siswa menuju tercapainya tujuan tertentu (Saliwangi, 1994 : 1).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan metode adalah cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tertentu kepada siswa agar pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya dapat tercapai secara optimal.

#### 5. Teams Games Tournament (TGT)

Metode TGT dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Erdward. Metode TGT merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. (Slavin, 2008 :13).Metode ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antar personal.

##### a. Komponen Teams Games Tournament (TGT)

Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) ada lima komponen utama, yaitu :

1) Penyajian kelas

Komponen ini digunakan guru untuk memperkenalkan materi pelajaran, siswa harus memperhatikan secara cermat dan mencatat hal-hal penting yang berkaitan dengan materi pelajaran, karena kecermatan sangat menunjang keberhasilan belajar dan akan menentukan nilai tim mereka.

2) Kelompok (team)

Tim terdiri dari 4 sampai 5 siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. Setelah guru menyajikan materi pelajaran, tim melakukan belajar bersama dilanjutkan diskusi antar anggota untuk mengevaluasi hasil belajar timnya dan persiapan menghadapi turnamen /pertandingan.

3) Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kelengkapan permainan berupa kartu pertanyaan atau soal dan kunci jawaban yang bernomor.

4) Turnamen

Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader*, terbesar kedua sebagai *challenger 1* terbesar ketiga sebagai *challenger 2*, dan seterusnya. Posisi peserta berubah searah jarum jam .

5) Penghargaan Tim

Tim yang berhasil mendapatkan nilai/skor tertinggi diberi penghargaan / hadiah, misal berupa buku atau alat tulis lainnya.

##### b. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran TGT

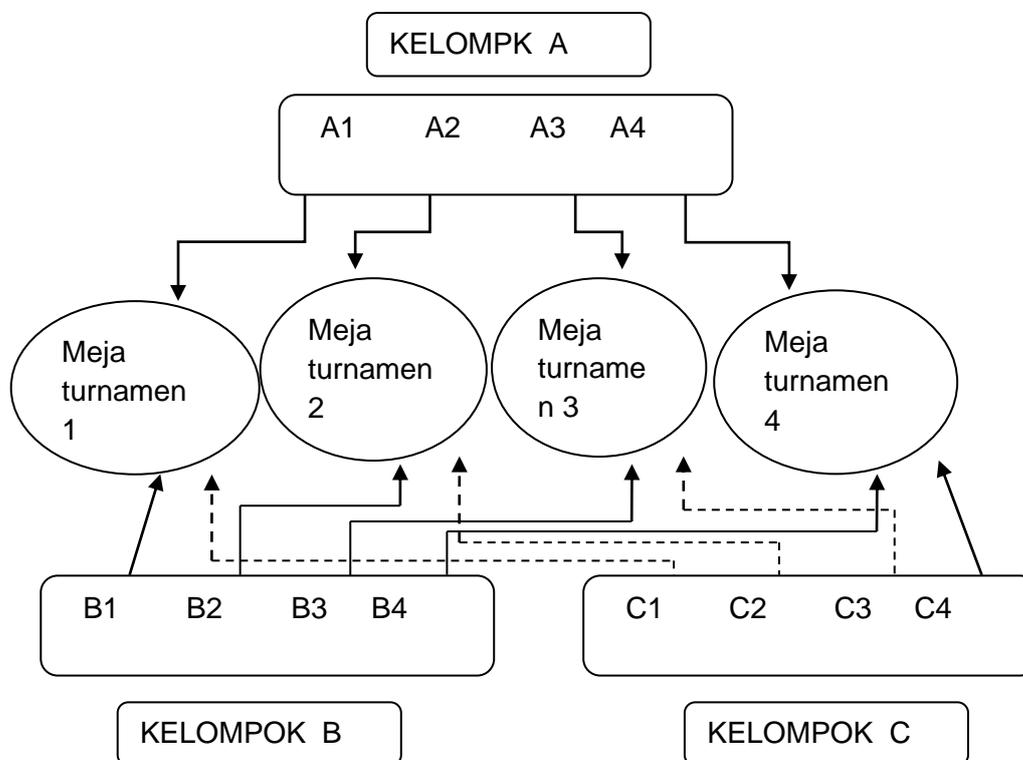
Kegiatan ini terdiri :

1) Tahap pemberian materi pelajaran

Pemberian materi pelajaran yang sudah dirancang sedemikian rupa sehingga materi dapat disajikan dalam kelompok dan turnamen. Bentuk rancangan tersebut dapat dikemas dalam satu perangkat pembelajaran yang terdiri dari : silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS) serta kelengkapan turnamen yang akan digunakan dalam turnamen akademik dan tes prestasi belajar yang akan diujikan setelah pembelajaran selesai.

2) Tahap pembagian kelompok (Tim)

Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil atau tim yang terdiri dari empat sampai lima siswa pandai, sedang, dan kurang. Dengan mengabaikan jenis kelamin, ras atau suku, anggota kelompok bersifat heterogen. Pengaturan kelompok dengan anggota yang heterogen dan meja-meja turnamen dengan anggota yang homogen dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1: Meja Turnamen.

### 3) Tahap persiapan permainan

Guru mempersiapkan, tata cara bermain, alat-alat untuk permainan berupa kartu bernomor, no arisan/undian. Seluruh kartu dikemas untuk dipakai setiap tim, kartu permainan berupa :

- a) Kartu soal, yaitu kartu berukuran 9 cm x 12 cm yang dibentuk *bintang warna-warni* agar menarik perhatian siswa, kartu tersebut berisikan soal yang harus dijawab oleh pemain. Bagi siswa atau pemain yang berhasil menjawab dengan tepat akan diberi nilai yang besarnya ditentukan sebelum permainan dimulai. Tetapi jika si pemain tidak dapat menjawab dengan tepat maka ia diberi nilai nol.
- b) Kartu bonus, yaitu kartu berbentuk *segi enam warna-warni* berukuran 6 cm x 12 cm berisikan soal yang harus dijawab oleh pemain yang mendapatkannya, bila ia dapat menjawab dengan tepat pertanyaan bonus tersebut maka akan memperoleh hadiah nilai sebesar yang tercantum pada kartu bonus tersebut dan bila tidak dapat menjawab dengan tepat maka ia dikenai hukuman, berupa pengambilan kembali kartu hukuman kemudian

melaksanakan sesuai perintahnya, bila jawaban sesuai akan mendapat poin seperti yang tercantum, bila tidak dapat melaksanakan, akan mendapat nilai negatif sebesar ketentuan yang tertulis di kartu.

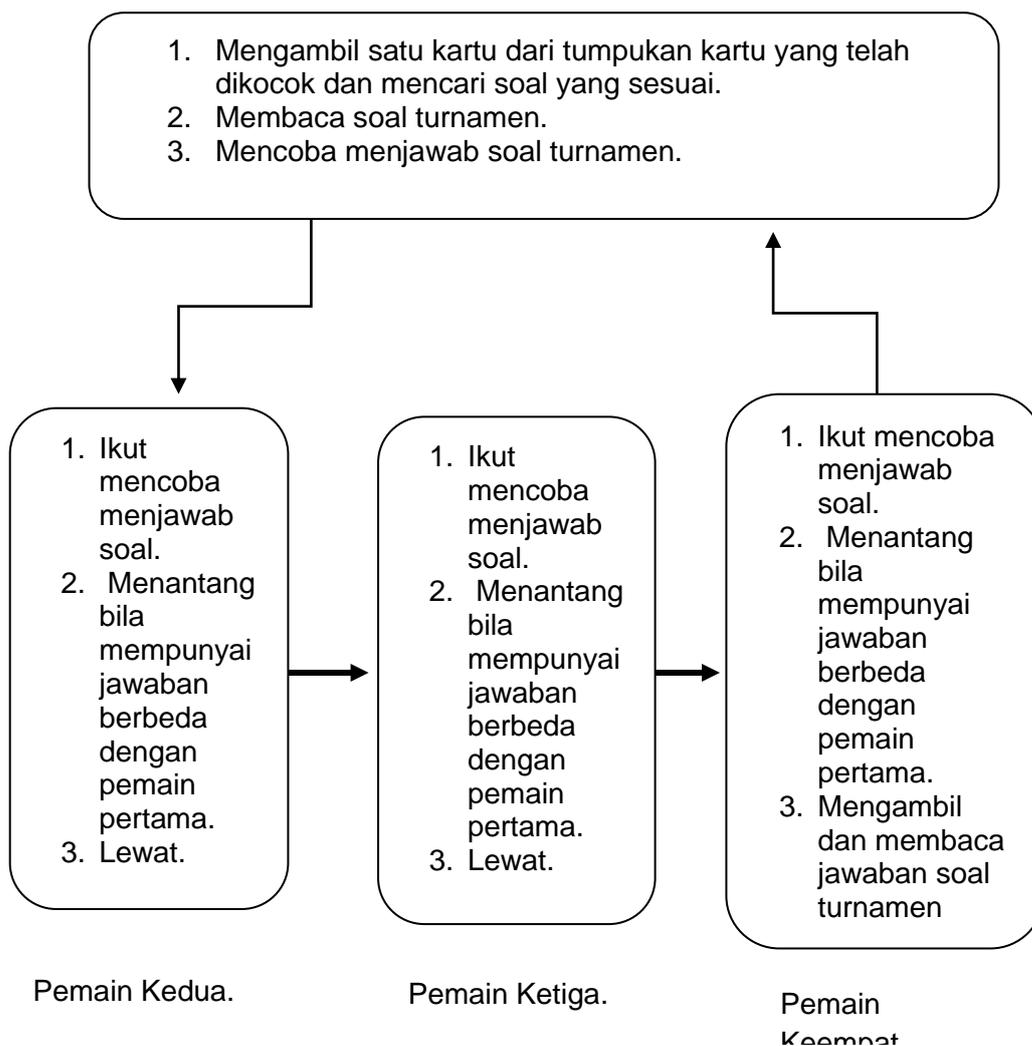
- c) Kartu hadiah, yaitu kartu berbentuk *segi enam warna-warni* berukuran 6 cm x 12 cm didalamnya dicantumkan besarnya nilai yang bakal ia terima tanpa harus menjawab pertanyaan.
- d) Kunci jawaban, kartu/lembaran yang berisi jawaban-jawaban.
- e) Kartu catatan permainan, berfungsi untuk mencatat jalannya permainan dan besarnya skor nilai yang diperoleh oleh tiap-tiap tim.

4) Tahap permainan dan pertandingan

Untuk melaksanakan turnamen akademik, perangkat turnamen yang diperlukan yaitu: lembar pertanyaan/soal, lembar kunci jawaban, lembar pencatatan skor dan satu set kartu bernomor.

Contoh perputaran dalam turnamen akademik digambarkan seperti gambar dibawah ini

Pemain Pertama.



Gambar 2 : Perputaran Permainan Dalam Turnamen

Setelah pemain keempat mencocokkan kunci jawabannya, dan membacanya dengan suara keras agar terdengar oleh ketiga pemain lainnya, maka pemain yang menjawab benar berhak untuk menyimpan kartu tadi dan mendapat skor sesuai dengan yang telah ditetapkan oleh guru. Jika pemain penantang (pemain kedua, ketiga dan keempat) memberikan jawaban yang salah mereka tidak mendapatkan skor. Apabila dari semua pemain tidak ada yang menjawab benar maka kartu soal tadi dikembalikan pada tempat semula. Untuk putaran berikutnya para pemain berganti giliran (berputar berlawanan dengan arah putaran jarum jam), sekarang yang mendapat giliran pertama adalah pemain kedua dan pemain giliran berikut adalah pemain ketiga dan giliran berikut adalah pemain keempat dan seterusnya.

Permainan terus berlanjut hingga turnamen berakhir atau kartu soal telah habis. Pada akhir turnamen seluruh pemain menghitung jumlah perolehan kartu dan mencatat skor pada lembar skor permainan.

**c. Menentukan pemandu permainan**

Pemandu dapat dilakukan oleh guru bersangkutan, maupun teman guru sebidang studi atau siswa. Adapun tugas pemandu adalah :

- 1) Menentukan benar tidaknya jawaban pemain, dengan demikian pemandu, sebagai pemegang kunci.
- 2) Menentukan kapan permainan berakhir.
- 3) Menentukan pemain yang keluar sebagai juara umum setelah permainan.

**SIMPULAN**

Metode kooperatif model TGT merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antar personal. Pembelajaran matematika dengan menggunakan metode games akan lebih menyenangkan bagi siswa dan dapat berpengaruh positif terhadap hasil dan motivasi belajar siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

- A. K. Wardani. (2007). *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. (2001). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Dahar, R.W. (1989). *Teori-teori Belajar*. Jakarta : Erlangga.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1994). *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Depdikbud, (1998). *Kurikulum Pendidikan Dasar GBPP*. Jakarta: Depdikbud.
- Nana Sudjana. (1991). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Paul Suparno. (1997). *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Kanisius
- Paul Suparno. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta : Kanisius
- Ratna Wilis Dahar.(1989). *Teori-Teori Belajar*. Cetakan Pertama. Jakarta: Erlangga

- Sardiman, A.M. (2005). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Cetakan Keduabelas. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Slameto Poerbakawatja (1991). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Soekamto, Toeti. (1997). *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Jakarta : PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Susilo, Eko, Kasihadi. (1990). *Dasar Pendidikan*. Semarang : Efendi Harapan
- Sutrisno. (2007). *Upaya Peningkatan Minat Siswa Dan Prestasi Belajar Geografi Melalui Model Teams Games Tournaments (Dengan Media Vidio Compac Disc)*. Program Pascasarjana UNS. Surakarta.