

TGT (Teams Games Tournaments) To Improve Numeracy Skills

Agus Purwanto

SD Negeri Jiwo
purwantoa66@gmail.com

Article History

accepted 01/08/2021

approved 17/08/2021

published 01/09/2021

Abstract

Success in learning is when learning objectives can be achieved. The goal of learning in mathematics is when students understanding of mathematical concepts. The basis for understanding mathematical concepts is the ability to count in the form of addition, subtraction, multiplication, and division. Many models, methods and media are used to hone numeracy skills, one of which is the TGT (Teams Games Tournaments) a cooperative learning model. TGT is basically a learning model in the form of solving questions in the form of games and tournaments. Using the cooperative learning model of the TGT (Teams Games Tournaments) type, students will be faced with quite a lot of questions in order to win tournament games so that students's numeracy skills will be further improved by getting used to solving questions.

Keywords: *TGT, numeracy skills*

Abstrak

Keberhasilan dalam pembelajaran adalah ketika tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan pembelajaran dalam matematika adalah pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep matematika. Dasar untuk memahami konsep matematika adalah dengan kemampuan berhitung berupa penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Banyak model, metode maupun media yang digunakan untuk mengasah kemampuan berhitung salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments). TGT pada dasarnya adalah model pembelajaran berupa penyelesaian soal-soal dalam bentuk permainan dan turnamen. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) peserta didik akan dihadapkan dengan soal-soal yang cukup banyak agar dapat memenangkan permainan turnamen sehingga kemampuan berhitung peserta didik akan lebih meningkat dengan pembiasaan menyelesaikan soal.

Kata kunci: *TGT, kemampuan berhitung*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari ketercapaian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran meliputi pengetahuan dan karakter. Meskipun pada masa ini pendidikan karakter menjadi tujuan utama dalam proses pembelajaran, tetapi pengetahuan masih tetap mendominasi untuk menjadi tolok ukur dalam keberhasilan proses pembelajaran. Nilai pengetahuan masih digunakan sebagai pedoman dalam menentukan kelulusan.

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia pada tahun 2019 hingga sekarang sangat mempengaruhi pendidikan di Indonesia. Pada tanggal 1 Februari 2021, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Bapak Nadiem Makarim menerbitkan SE Mendikbud No 1 Tahun 2021 Tentang Peniadaan Ujian Nasional dan Ujian Kesetaraan serta pelaksanaan Ujian Sekolah dalam masa Darurat Penyebaran Covid-19. Dijelaskan SE Mendikbud tersebut peserta didik dinyatakan lulus dari satuan pendidikan setelah, (1) Menyelesaikan program pembelajaran di masa pandemi Covid-19 yang dibuktikan dengan rapor tiap semester, (2) Memperoleh nilai sikap atau perilaku baik, (3) Mengikuti ujian yang diselenggarakan oleh satuan pendidikan. Selanjutnya dijelaskan juga ujian yang dimaksudkan pada poin ketiga adalah, (1) Portfolio berupa evaluasi atas nilai rapor, nilai sikap atau perilaku dan prestasi yang diperoleh sebelumnya (penghargaan, hasil perlombaan, dan sebagainya), (2) Penugasan, (3) Tes secara luring atau daring, dan/atau (4) Bentuk kegiatan penilaian yang ditetapkan oleh satuan pendidikan. Berdasarkan hal tersebut penilaian pengetahuan masih dominan untuk kelulusan.

Salah satu muatan pembelajaran yang penting dan sering digunakan untuk mengukur pengetahuan peserta didik adalah matematika. Dalam KBBI matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Matematika memang sangat erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari seseorang. Permasalahan yang timbul dalam kehidupan sering berhubungan dengan matematika. Oleh karena itu kemampuan berhitung matematika perlu diasah sejak dini, selain sebagai pendukung pembelajaran juga sebagai kemampuan dasar untuk menghadapi kehidupan.

Sekolah yang berjenjang bertujuan untuk memberikan pembelajaran secara bertahap sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik. Matematika pun demikian, terdapat tahapan dimana kemampuan-kemampuan dasar diajarkan pada tahapan awal yang kemudian secara bertahap dikembangkan dan dihubungkan dengan konsep-konsep matematika yang lain yang semakin kompleks. Kemampuan awal yang perlu dimiliki peserta didik dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan berhitung.

Kemampuan berhitung dasar dalam matematika adalah penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Menurut Romlah dalam Khusnul Himmah dkk (2021), kemampuan berhitung adalah upaya mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Peserta didik yang terampil dalam berhitung cenderung akan mudah dalam memahami konsep matematika yang dipelajari. Oleh karena itu kemampuan berhitung perlu ditingkatkan sejak dini terutama pada pendidikan dasar sehingga peserta didik siap menghadapi konsep-konsep matematika yang akan diajarkan pada jenjang selanjutnya.

Berbagai model, metode dan media dapat digunakan untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments). Menurut Nurdiansyah dan Ani Fariyatul Fahyuni (2016: 54) pembelajaran kooperatif (cooperatif learning) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat

sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Sedangkan TGT (Teams Games Tournaments) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif berupa permainan kuis dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran secara berkelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) dapat meningkatkan kemampuan berhitung sudah dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Erlina Nur Fitriani (2018) dan penelitian yang dilakukan Ana Solikhah, dkk (2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kemampuan Berhitung

Menurut Prima Natalya (2015) kemampuan berhitung merupakan kesanggupan atau potensi diri dalam mengoperasikan bilangan seperti menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi dimana kemampuan tersebut memerlukan penalaran dan keterampilan aljabar. Sedangkan menurut Naga dalam Medinda Romlah, dkk (2016) kemampuan berhitung adalah upaya mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Kemudian menurut Romlah dalam Khusnul Himmah dkk (2021), kemampuan berhitung adalah upaya mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan seseorang dalam mengoperasikan bilangan yang berupa penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Menurut Hidayati dalam Prima Nataliya (2015), faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung peserta didik berasal dari dalam diri peserta didik dan dari luar peserta didik. Faktor sari luar peserta didik seperti dari proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung anak, misalnya pembelajaran yang kurang menyenangkan, proses pembelajaran yang monoton, dan media yang digunakan kurang menarik yang dapat membuat peserta didik bosan dan tidak bersemangat.

B. TGT (Teams Games Tournaments)

TGT (Teams Games Tournaments) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin (2008: 163) TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen-turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Sejalan dengan pendapat Slavin tersebut Miftahul Huda (2012: 116) menyatakan bahwa TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja dan terdapat game akademik.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) merupakan model pembelajaran yang membagi siswa kedalam kelompok-kelompok kecil yang fokus pada level kemampuan akademik siswa dan menggunakan turnamen-turnamen akademik dimana siswa akan mewakili timnya untuk bersaing dengan tim kelompok lain yang memiliki kinerja akademik yang setara.

Tukiran Tanireja, Efi Miftah Faridli dan Sri Harmianto (2011: 70–72) menjelaskan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) adalah a. pengaturan klasikal, b. belajar kelompok, c. turnamen akademik, d. penghargaan tim, dan e. pemindahan atau bumping.

- Pengaturan klasikal

Pembelajaran diawali dengan guru memberitahukan kepada siswa bahwa mereka akan belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments. Guru membagi siswa kedalam kelompok-kelompok kecil yang biasa disebut tim studi (home team). Menurut Miftahul Huda (2013: 198) penentuan kelompok dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- ✓ membuat daftar ranking akademik siswa,
- ✓ membatasi jumlah maksimal anggota setiap tim adalah empat siswa,
- ✓ menomori siswa mulai dari yang paling atas (misalnya 1,2,3,4,5,6,7, dan seterusnya), dan
- ✓ membuat setiap tim heterogen dan setara secara akademik, jenis kelamin, etnis, agama, dan sebagainya.

Tujuan dari tim studi ini adalah untuk memberikan tugas kepada setiap tim untuk mereview sesuai dengan format dan sheet yang telah ditentukan. Setelah pengaturan kelompok, guru menyajikan materi yang akan dipelajari hari ini.

- Belajar kelompok

Siswa mempelajari materi yang diberikan dan bekerjasama memadukan kemampuan untuk saling mengisi, saling membantu guna mengerjakan tugas belajar yang dibagikan guru. Dalam belajar kelompok siswa saling menjelaskan dan menyatukan serta melengkapi pendapatnya dengan dasar-dasar pemikiran yang rasional.

- Turnamen akademik

Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3–4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja dengan memberikan nomor meja turnamen. Langkah-langkah turnamen sebagai berikut:

- ✓ guru membagikan kelengkapan turnamen berupa kartu bernomor, kartu soal (lembar permainan), dan kartu jawaban;
- ✓ siswa pertama sebagai pembaca, siswa kedua sebagai penantang I, dan siswa ketiga sebagai penantang II;
- ✓ siswa pertama akan mengambil satu kartu bernomor kemudian mencari kartu soal sesuai dengan kartu bernomor yang ia peroleh. Kemudian ia membacakan soal dengan keras dan mengerjakan soal tersebut. Penantang I dan II juga boleh mengerjakan soal tersebut;
- ✓ siswa pertama membacakan jawabannya, penantang I boleh ikut menjawab atau melewati, dan penantang II boleh menjawab jika penantang I melewati (tidak ikut menjawab) atau melewati;
- ✓ apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang II mengambil kartu jawaban dan memeriksa jawaban. Penantang II akan memeriksa jawaban pembaca terlebih dahulu, apabila jawaban pembaca benar maka kartu jawaban disimpan oleh pembaca. Namun, apabila jawaban pembaca salah, penantang II akan memeriksa jawaban penantang I, jika jawaban penantang I benar maka kartu jawaban disimpan oleh penantang I. Namun, apabila jawaban penantang I salah, penantang II akan memeriksa jawabannya sendiri (penantang II), jika jawaban penantang II benar maka kartu jawaban disimpan oleh penantang II. Namun, apabila semua jawaban salah maka kartu hangus dan diletakkan di tempat yang telah disediakan.

- Penghargaan tim

Penskoran didasarkan pada jumlah perolehan kartu saat turnamen. Setelah semua siswa dalam meja turnamen selesai melakukan penskoran. Siswa akan kembali ke kelompoknya dan menggabungkan semua skor yang diperoleh oleh setiap anggota. Kelompok yang mendapatkan poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan.

- Pemindahan atau bumping

Setelah turnamen dan penskoran selesai, guru melakukan pengaturan kembali tentang kedudukan siswa pada meja turnamen, kecuali pemenang meja tertinggi (meja I). Kedudukan pemenang setiap meja naik satu tingkat ke meja turnamen yang lebih tinggi tingkatnya dan siswa yang mendapatkan skor terendah pada setiap meja turnamen diturunkan kedudukannya ke meja turnamen yang lebih rendah tingkatannya. Misalnya dalam meja turnamen II, pemenang meja turnamen II akan pindah ke meja turnamen satu, pemenang kedua tetap berada di meja turnamen II, dan siswa dengan skor terendah akan turun ke meja turnamen III, sehingga siswa akan termotivasi untuk berusaha berpindah ke meja yang lebih tinggi.

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) memiliki keunggulan dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) menurut Tukiran Tanireja, Efi Miftah Faridli dan Sri Harmianto (2011: 72-73) adalah:

- ✓ dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya;
- ✓ rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi;
- ✓ perilaku mengganggu terhadap mahasiswa lain menjadi lebih kecil;
- ✓ motivasi belajar siswa bertambah;
- ✓ pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan;
- ✓ meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru; dan
- ✓ siswa dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau pokok bahasan, bebas mengaktualisasikan diri sehingga seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar, selain itu kerjasama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

C. Penerapan TGT dalam Pembelajaran Matematika

Kemampuan berhitung merupakan modal dalam pembelajaran matematika. Peserta didik yang kemampuan berhitungnya masih kurang akan cenderung ketinggalan pembelajaran yang dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

Pada pembelajaran matematika pembiasaan berhitung cenderung akan membuat kemampuan berhitung peserta didik lebih baik. Pembiasaan tersebut harus dikemas secara menarik sehingga peserta didik akan termotivasi. TGT (Teams Games Tournaments) bisa dikatakan sebagai model pembelajaran dengan memberikan soal-soal sebagai latihan dalam bentuk permainan dan turnamen yang diikuti peserta didik. Penggunaan TGT akan lebih memotivasi peserta didik dalam rangka untuk pembiasaan berhitung.

TGT (Teams Games Tournaments) dalam pembelajaran matematika sangat cocok karena konsep matematika akan semakin matang ketika dibiasakan dengan mencoba banyak soal daripada hanya dengan teori. Pada pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen menurut kemampuan peserta didik sehingga secara tidak langsung akan terjadi tutor sebaya.

Setelah dibagi kelompok peserta didik akan mengikuti permainan dan turnamen untuk mengerjakan soal-soal yang sudah disediakan oleh guru. Soal yang diberikan tidak hanya satu soal saja, tetapi sekali bertanding bisa diberikan 5-10 soal. Dengan soal tersebut kemampuan berhitung peserta didik akan lebih terasah dan meningkat.

Peran guru sebagai fasilitator juga sangat penting. Guru perlu memberikan pengantar materi, menyediakan soal-soal dan penghargaan (reward) agar permainan dan turnamen dapat berjalan.

SIMPULAN

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang sangat penting dalam pembelajaran matematika, dengan kemampuan berhitung akan lebih mudah dalam memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) peserta didik akan dihadapkan dengan soal-soal yang cukup banyak agar dapat memenangkan permainan turnamen sehingga kemampuan berhitung peserta didik akan lebih meningkat dengan pembiasaan menyelesaikan soal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2012). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fitriani, Erlina Nur (2018) MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA SEKOLAH DASAR. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Sukabumi.
- Himmah, K., Asmani, J. M., & Nuraini, L. (2021). Efektivitas Metode Jarimatika dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 1(1), 57-68. Retrieved from: <https://journal.ipmafa.ac.id/index.php/dawuhguru/article/view/270>
- Huda, Miftahul. 2013. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mendikbud RI. (2021). SE Mendikbud No 1 Tahun 2021, tentang Peniadaan Ujian Nasional dan Ujian Kesetaraan serta pelaksanaan Ujian Sekolah dalam masa Darurat Penyebaran Covid-19.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343-358. Retrieved from: <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3536>
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Romlah, M., Kurniah, N., & Wembrayarli, W. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 72-77. Retrieved from: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/5671>
- Solikhah, A., Mulyono, H., & Wahyuningsih, S. Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(4), 462-474. Retrieved from: <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/33092>
- Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli & Sri Harmianto. (2011). Model-model Pembelajaran Inovatif. Bandung : Alfabeta.