

ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH

Dedi Nur Aristiyo¹, Afrit Rizki²

^{1,2} Pendidikan Matematika Universitas Peradaban

Email: afitrizki0313@gmail.com

Received : Februari 2021; Accepted : Maret 2021

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Model penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan. Berdasarkan review yang dilakukan pada jurnal penelitian terdahulu, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa secara signifikan.

Kata kunci : *Teams Games Tournament*, Kemampuan pemecahan masalah.

Abstract

This research aims to determine the effect of the implementation of the TGT cooperative learning model on students' mathematical problem solving abilities. The research model used is literature study. Based on reviews conducted in previous research journals, It was concluded that the application of the TGT learning model significantly affected students' mathematical problem solving abilities

Keywords: Teams Games Tournament, Problem solving ability.

A. Pendahuluan

Kemampuan matematika siswa di Indonesia masih membutuhkan pembenahan dan perhatian khusus. Hasil analisis *Programing for International Student Assessment (PISA)* yang diselenggarakan oleh *Organization for Economic CO-Operation and Development (OECD)* pada tahun 2018 di bidang matematika Indonesia mendapatkan skor 379, skor tersebut mengalami penurunan dimana penilaian PISA pada tahun 2015 Indonesia berhasil meraih skor 286 pada bidang matematika. Dengan skor 379 dan dari 80 negara yang berpartisipasi Indonesia hanya menduduki urutan ke 6 dari bawah.

Hasil PISA dapat dijadikan refleksi atas praktek pembelajaran matematika yang ada di Indonesia. Salah satu faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam memahami materi adalah model pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Hal ini berdampak pada kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam mengerjakan soal.

Peserta didik yang dilatih untuk menyelesaikan masalah, maka peserta didik tersebut mampu mengambil keputusan, sebab peserta didik tersebut mempunyai ketrampilan tentang bagaimana tentang bagaimana mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis

informasi, dan menyadari betapa perlunya meneliti kembali hasil yang diperoleh.

Pemecahan masalah matematis sebagai salah satu aspek kemampuan berpikir tingkat tinggi, didefinisikan oleh Cooney (Nasir, 2018) sebagai proses menerima masalah dan berusaha menyelesaikan masalah itu. Sedangkan Polya (Hudojo, 1979) mendefinisikan pemecahan masalah sebagai usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan.

Darmin (dalam Rizky) mengemukakan pembelajaran yang berpusat pada pendidik tidak menempatkan peserta didik sebagai subjek didik yang menemukan pengetahuannya, melainkan objek yang harus disuapi pengetahuan. Model pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan metode ceramah membuat peserta didik akan pasif dan tidak berkembang dalam berfikir sehingga peserta didik sulit untuk memecahkan masalah matematis yang dihadapinya.

Sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Ajiyanto dkk (2018) pada penelitiannya dimana ketika melakukan observasi peneliti mendapatkan informasi bahwa pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini menyebabkan siswa cenderung menunnggu guru menyampaikan materi yang akan diajarkan.

Salah satu model pembelajaran matematik yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif yang nantinya dapat menjadi alternatif yang baik untuk menanggulangi permasalahan tersebut. Terdapat beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif, salah satunya tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan (*reinforcement*). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, persaingan sehat dan partisipasi belajar. Proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan bekerja sama untuk saling membantu dan mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi bersama, jadi dalam pembelajaran ini peserta didik terlibat total dengan tanggung jawab individu maupun kelompok.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian kepustakaan. Langkah awal penelitian ini adalah mengumpulkan dan

mempelajari data hasil penelitian yang sama oleh penelitian sebelumnya. Selanjutnya menambahkan data untuk mendukung penelitian ini melalui jurnal, buku dan internet. Setelah data dikumpulkan dan di pelajari, dilanjutkan dengan pengolahan pengolahan data. Kemudian melakukan analisis data dengan analisis deskriptif, kontribusi ini diharapkan untuk mengetahui penerapan model Teams Games Torunament terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kepustakaan untuk mengumpulkan data. Studi kepustakaan merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung proses penulisan yang dipilih, dikaji dan relevan dengan penelitian model pembelajaran TGT, kemampuan pemecahan masalah.

Analisis data yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan literatur kemudian melakukan *review* terhadap beberapa istilah penting dalam penelitian. Beberapa literatur diperoleh dari berbagai sumber referensi. Istilah penting yang didefinisikan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT, gaya belajar, dan kemampuan pemecahan masalah.

2. Melakukan analisis secara mendalam berdasarkan semua literatur yang telah diperoleh dengan menyusun pembahasan. Pembahasan dilakukan untuk menyimpulkan tentang bagaimana Model Pembelajaran Times Game Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Di Tinjau Dari Gaya Belajar.
3. Menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis. Kesimpulan yang diperoleh adalah pernyataan yang sesuai dengan tujuan penelitian.
4. Mengajukan saran berdasarkan temuan yang diperoleh. Temuan – temuan yang diperoleh berdasarkan hasil analisis dapat dijadikan sebagai masukan, yang nantinya bermanfaat bagi peneliti maupun pembaca.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Untuk mengetahui bpenerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berdasarkan hasil *literatur review* penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Dimana penelitian ini berfokus pada model pembelajaran TGT terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan dan wajib dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Pelajaran matematika diberikan kepada

semua jenjang pendidikan mulai dari SD hingga SLTA bahkan sampai di perguruan tinggi. Dalam pelajaran matematika memuat suatu kumpulan konsep dan operasi-operasi, tetapi didalam pengajaran matematika membahas tentang pemahaman siswa mengenai hal-hal yang lebih objektif dibanding mengembangkan kekuatannya dalam perhitungan-perhitungannya (Hendriana, 2014: 7).

Pendidikan matematika mempunyai peran yang sangat penting karena matematika merupakan ilmu dasar yang digunakan secara luas dalam berbagai bidang kehidupan. Chambers (Novferma, 2016) mengemukakan bahwa matematika merupakan suatu ilmu mengenai pola-pola abstrak yang memiliki karakteristik sebagai alat untuk memecahkan masalah, sebagai pondasi kajian ilmiah dan teknologi, serta dapat memberikan cara-cara untuk memodelkan situasi dalam kehidupan nyata. Pembelajaran matematika di sekolah diharapkan dapat membantu siswa untuk menumbuhkan kemampuan berfikir efektif, kritis, logis, sistematis, kreatif dan efisien terhadap memecahkan masalah.

Pemecahan masalah dalam matematika adalah penyelesaian dari suatu situasi dalam matematika yang dianggap masalah bagi orang yang meyelesaikannya. Cooney (Amalia, 2018) menyatakan bahwa dengan mengajarkan siswa untuk menyelesaikan masalah akan memungkinkan siswa tersebut menjadi lebih analitis mengambil keputusan dalam kehidupan. Sehingga

keterampilan memecahkan masalah harus dimiliki oleh siswa bila guru mengajarkan bagaimana memecahkan masalah yang efektif kepada siswa-siswanya.

Hal ini sejalan dengan teori Rahayu, dkk (2013: 55) bahwa dalam pembelajaran konvensional, kegiatan proses pembelajaran didominasi oleh guru dan siswa hanya pasif. Hal inilah salah satu penyebab siswa mengalami kesulitan belajar matematika, berupa kemampuan siswa dalam pemecahan masalah.

Hal tersebut didukung dengan pernyataan Safitri dkk (2020) hal ini disebabkan karena model pembelajaran konvensional hanya mengandalkan kemampuan dari masing-masing siswa, dan kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran karena mereka masih cenderung malu untuk bertanya ketika ada yang kurang dipahami dari materi yang diajarkan, meskipun dalam setiap proses pembelajaran siswa juga diberikan pelatihan bagaimana menyelesaikan soal pemecahan masalah yang sesuai indikator pemecahan masalah, hal ini ternyata tidak membuat siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional mampu menyelesaikan soal kemampuan pemecahan masalah matematika dengan benar.

Menurut Apriliana dkk (2013) Guru perlu menciptakan suatu masalah untuk dipecahkan oleh siswa di kelas. Salah satu indikator kepandaian siswa banyak ditentukan oleh kemampuan untuk memecahkan masalah

yang dihadapinya. Pemecahan masalah dapat mendorong siswa untuk lebih tegar dalam menghadapi berbagai masalah belajar. Siswa yang terbiasa dihadapinya pada masalah dan berusaha memecahkannya akan cepat tanggap dan kreatif. Jika masalah yang diciptakan itu bersentuhan dengan siswa akan bersemangat untuk memecahkannya dalam waktu yang relatif singkat.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih memberdayakan siswa agar berperan aktif dalam proses belajar mengajar disekolah. Model pembelajaran merupakan salah satu metodologi yang diciptakan dunia pendidikan dalam rangka menuju ke tercapainya suatu perubahan. Pada pelaksanaan model pembelajaran tentunya melibatkan guru dan siswa. Seorang guru adalah seorang yang profesionalisme dalam menjalankan fungsi-fungsinya dengan menggunakan metodologi untuk membelajarkan peserta didik dengan cara yang tidak konstan, artinya seorang guru itu harus berinovasi dan menciptakan perubahan baik pada dirinya serta peserta didik. Berbagai upaya telah dilakukan dalam dunia pendidikan, seperti contoh terciptanya berbagai model pembelajaran yang memang dirancang dengan melihat kondisi perkembangan peserta didik dari waktu ke waktu. Salah satu model yang dianggap bisa menjadi solusi dalam kemampuan pemecahan masalah matematika

adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Pernyataan tersebut didukung oleh Kiranawati (2007) pada penelitiannya yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Hal ini diperkuat oleh pernyataan Nuril (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran matematika dengan *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dari pada model pembelajaran matematika dengan *Number Heads Together* (NHT) maupun model konvensional.

Selain dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga dapat menstimulus minat siswa dalam pembelajaran matematika. Sehingga dalam pembelajaran dengan minat siswa yang tinggi dapat membuat siswa lebih mudah dalam memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran yang dilaksanakan.

Hal ini sejalan dengan pendapat dari Aristin dkk (2013) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa. Dengan

adaanya kelompok belajar dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk saling berdiskusi dan bekerja sama untuk menemukan sebuah konsep dan memecahkan suatu masalah. Hal ini sesuai dengan prinsip dari teori pembelajaran konstruktivis yaitu guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini dengan memberikan kesempatan siswa untuk menemukan atau menetapkan ide-ide mereka sendiri dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

Menurut Nurlaila dkk (2018) semakin baik model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dimiliki siswa akan berpengaruh terhadap tingginya hasil kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, sebaliknya jika model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak baik maka kemampuan pemecahan masalah matematika siswa juga tidak akan baik, termasuk kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Berdasarkan dari *literatur review* yang dilakukan pada penelitian yang relevan dapat diketahui bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah. Bahkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat menstimulus pembelajaran menjadi lebih aktif dan

menyenangkan. Walaupun masih ada beberapa siswa yang masih rendah dalam kemampuan pemecahan masalahnya, hal ini dikarenakan perubahan strategi belajar dimana siswa terbiasa dengan pembelajaran yang monoton yaitu metode ceramah dimana mereka terbiasa mendengarkan dan melakukan sesuai yang diajarkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
2. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini juga dapat, melatih berdiskusi di dalam kelas, menumbuhkan rasa percaya diri, membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Serta dalam pembelajaran memberikan suasana yang berbeda dan lebih menyenangkan dengan diadakannya permainan, kompetisi dan adanya hadiah yang diberikan.

Daftar Pustaka

Ajiyanto, Y., Sutopo, Pramesti, G.2018. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan Open-Ended Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas XI

- IPA MA Negeri 2 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika (JPMM)*, 2(3).
- Arisim, N.I., Abidin, Z. 2013. Penerapan Pembelajaran TGT Berbantuan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Kreano*, 4(1).
- Hudojo, H. 1979. *Pengembangan Kurikulum Matematika di Depan Kelas*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Ibrahim. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa SMA Negeri 1 Seyegan. *Jurnal pendidikan matematika*. Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Nasir, S. 2008. *Meningkatkan Kemampuan Koneksi dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMA yang Berkembang Rendah Melalui Pendekatan Konstektual*. Tesis UPI : Tidak diterbitkan
- Septyani, Nuril. 2019. *Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Number Head Together (TGT) berbantu LKS terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas VIII Siswa SMP Negeri 1 Kedu Kecamatan Kedu Kabupaten Temanggung Tahun Ajaran 2018/2019*. Thesis, IAIN SALATIGA.
- Suji. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Segitiga. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesi*, 2(2).