



MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)

Wilda Aprilia Simbolon^{1*}, Marzuki Ahmad², Umami Fadilla³, Agave Trium Kristanti⁴

¹Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Email : wildaaprilias492@gmail.com

²Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Email :

³Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Email :

⁴Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Email :

*email Koresponden: wildaaprilias492@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.62567/jpi.v1i1.564>

Abstract

The areas that our PKM target are students of Muhammadiyah Elementary School 100117 Simatorkis, in general children in the area of SD Muhammadiyah 100117 have a tendency to be lazy in learning mathematics. Therefore, our team carries out a program to foster a sense of student interest in mathematics lessons with a team games tournament type model. This program will be carried out using the games method which includes: first, a roundabout counting numbers for example students are made in a circle then one by one start counting . Second, the mathematical rainbow, for example, is made in advance of colorful paper filled with numbers to make it easier for children to remember numbers. Seeing the problems that occur in the world of children related to a lack of interest in mathematics. So, through the program that has been implemented, children are able to change learning patterns little by little to become interested in learning mathematics.

Keywords: Learning, Games, Students.

Abstrak

Daerah yang menjadi binaan PKM kami adalah siswa sekolah SD Muhammadiyah 100117 Simatorkis, pada umumnya anak-anak di wilayah SD Muhammadiyah 100117 ini memiliki kecenderungan malas belajar pelajaran matematika. Maka dari itu tim kami melaksanakan program untuk menumbuhkan rasa minat siswa terhadap pelajaran matematika dengan model tipe *team games tournament*. Program ini akan dilaksanakan dengan metode games yang diantaranya : pertama, Bundaran hitung angka misalnya siswa itu dibuat dalam satu lingkaran kemudian satu per satu mulai berhitung. Kedua, Pelangi matematika misalnya dibuat terlebih dahulu kertas warna warni yang di isi sama angka untuk



memperudahkan anak mengingat angka. Melihat permasalahan yang terjadi dalam dunia anak yang terkait dengan kurangnya minat dalam pelajaran matematika. Maka melalui program yang telah dilaksanakan mampu merubah pola belajar anak sedikit demi sedikit menjadi berminat untuk belajar matematika.

Kata Kunci: Belajar, Games, Siswa.

1. PENDAHULUAN

Matematika adalah studi tentang pola dan hubungan, cara berpikir dengan strategi organisasi. Analisis, dan sintesis. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak bisa dipisahkan, yaitu belajar dan mengajar. Kedua aspek ini menjadi suatu kegiatan interaksi antar guru dan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan lingkungan disaat pembelajaran matematika sedang berlangsung.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, bantuan yang di berikan pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar.

Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran disusun berdasarkan prinsip pembelajaran, teori psikologis, analisis system, atau teori lain yang mendukung Joyce & Weil (Rusman, 2014) . Menurut Joyce & Weil, (1980) model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan dalam membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di dalam kelas. Menurut Sagala, (2009) model pembelajaran adalah kerangka yang membentuk konseptual yang sistematis dalam mengorganisir peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman untuk merancang pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Pendapat dari para ahli menyatakan pengertian dari model pembelajaran adalah rencana atau pola dalam bentuk suatu kurikulum dalam merancang dan membimbing pembelajaran untuk terlaksananya ketercapaian pembelajaran di dalam kelas.

Ciri-ciri model pembelajaran

Menurut Rusman, (2014 : 136) Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut antara lain: 1).Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, Model penelitian kelompok yang disusun oleh Herbert The len dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis, 2).Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif yang dirancang untuk berpikir induktif, 3).Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas, 4).Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan urutan langkah pembelajaran (syntax), adanya prinsip reaksi,system social dan system pendukung, 5).Memiliki dampak sebagai terapan model pembelajaran antara lain dampak Pembelajaran yaitu hasil belajar, dampak pengiring hasil belajar jangka panjang, 6).Membuat persiapan mengajar dengan pedoman yang dipilihnya.



Pendapat lain menurut Mayer, (Hamzah, 2014 : 8) menyampaikan ada tiga kriteria dalam memilih model pembelajaran yaitu: 1).Berorientasi pada tujuan pembelajaran Penjelasan yang diartikan adalah perilaku yang Seharusnya dilakukan oleh peserta didik, 2).Memilih teknik pembelajaran yang akan digunakan dan harus disesuaikan dengan keterampilan dari peserta didik, 3).Memberikan media pembelajaran sebanyak mungkin sehingga peserta didik merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Pernyataan dari kedua para ahli menyampaikan bahwa kriteria/ciri-ciri dari model pembelajaran yang paling penting yaitu persiapan pendidik sebelum mengajar di dalam kelas, pendidik harus memikirkan dampak dari penerapan model pembelajaran yang akan di laksanakan, serta menyesuaikan dengan media pembelajaran yang akan disampaikan.

Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Nur, (2011) model pembelajaran kooperatif merupakan teknik kelas praktis yang dapat digunakan oleh guru setiap hari untuk membantu siswa dalam belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks. Menurut Joyce, (Warsono & Hariyanto,2013 : 172) model pembelajaran Kooperatif adalah suatu deskripsi yang berawal dari lingkungan pembelajaran termasuk perilaku/sikap seorang pendidik menerapkan model tersebut.

Pendapat lainnya menurut Arends, (Warsono&Hariyanto,2013:173) menyampaikan bahwa model pembelajaran mengacu kepada pendekatan pembelajaran tertentu dengan tujuan, sintaks, lingkungan dan system manajemennya. Penjelasan dari para ahli diatas menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mendeskripsikan awal dari pembelajaran dengan teknik praktis,tujuan,sintaks,lingkungan dan manajemennya. Selanjutnya Trianto (2009: 83) menjelaskan TGT adalah model pembelajaran dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Tujuan utama dari model pembelajaran kooperatif adalah dapat memotivasi peserta didik, memanfaatkan seluruh energy social peserta didik, saling mengambil tanggung jawab. Selain tujuan model pembelajaran diatas ada tujuan lainnya itumembantu peserta didik dalam belajar di setiap mata pelajaran baik dari keterampilan dasar sampai kebentuk pemecahan masalah. Pendapat lain menurut Slavin E, (Rusman, 2014) berdasarkan penelitian yang dilakukan dinyatakan bahwa tujuan penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil prestasi belajar peserta didik dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain serta dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam berpikir kritis, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.

Pendapat para ahli yang lain menurut Warsono & Hariyanto, (2013:164) tujuan dari model pembelajaran kooperatif yaitu: 1).Meningkatkan kualitas hasil pembelajaran dan prestasi belajar khususnya pada bidang akademik, 2).Meningkatkan kemampuan mengingat peserta didik, 3).Meningkatkan rasa senang peserta didik pada pengalaman belajar, 4).Membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan komunikasi,



5).Mengembangkan keterampilan social peserta didik, 6).Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, 7).Membantu meningkatkan hubungan baik antara suku/ras.

Macam-macam Model Pembelajaran Kooperatif

Berdasarkan tujuan dari model pembelajaran kooperatif, menurut Rusman,(2014 : 213) model pembelajaran kooperatif dibedakan menjadi 6 variasi model pembelajaran yaitu: 1).Model Student Teams Achievement Division (STAD), 2).Model Jigsaw, 3).Model Investigasi Kelompok (Group Inverstigation), 4).Model Make a Match (Membuat Pasangan), 5).Model TGT (*Team Games Tournament*), 6).Model Structural.

Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode pembelajaran yang menuntut kerja sama siswa untuk melaksanakan tugas secara berkelompok demi mencapai tujuan bersama. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yaitu Team Games Tournament (TGT). Mengutip pendapat Slavin (2009 : 81) tentang model pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT) adalah pentingnya tujuan kelompok dan tanggung jawab individu dalam memberikan insentif kepada siswa untuk saling membantu satu sama lain dan untuk saling mendorong melakukan usaha yang maksimal.Tugas-tugas dalam kegiatan belajar mengajar yang berhubungan dengan pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada pengorganisasian siswa untuk bekerja dalam kelompok kecil. Perlu dipahami bahwa dalam kelompok kecil tersebut siswa memiliki perannya masing-masing, mereka akan saling membantu dan melengkapi untuk memperoleh tujuan yang akan mereka capai dalam pembelajaran. Ibrahim et al.(2000:6) menyatakan unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- a.Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka “sehidup sepenanggungan bersama.”
- b.Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu didalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri.
- c.Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota didalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- d.Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
- e.Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- f.Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- g.Siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Model pembelajaran tipe kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Pada model pembelajaran ini, siswa dilatih untuk bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk mencapai tujuan belajar. Siswa akan memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Masing-masing model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan dalam penerapannya pada kegiatan belajar mengajar. Menurut Taniredja et al. (2011:72-73) model



pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) mempunyai kelebihan dan kelemahan sebagai berikut.

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT):

- a. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b. Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
- c. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
- d. Motivasi belajar siswa bertambah.
- e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan pembelaan negara.
- f. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan toleransi antara siswa dengan siswa lain dan antara siswa dengan guru.
- g. Siswa dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar, selain itu kerja sama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT):

- a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya;
- b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran;
- c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas
- d. Kelemahan model TGT:
 - 1) Bagi guru, sulit mengelompokkan peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen pada bidang akademis.
 - 2) Bagi Peserta Didik, kesulitan membagi kelompok yang memiliki kemampuan tinggi dan kurang memahami materi saat berdiskusi.

Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dari beberapa ahli berpendapat. Pendapat yang pertama dari Slavin E, (Rusman, 2014) ada lima langkah tahapan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (team), permainan (games), pertandingan (tournament) dan penghargaan kelompok (team recognition). Sedangkan pendapat yang kedua menurut Rusman, (2014) ada enam langkah utama atau tahapan dalam penggunaan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) yaitu pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar, penyajian informasi berupa materi pembelajaran yang akan disampaikan, pengelompokkan dalam tim belajar. Tahapan ini diikuti dengan guru memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Fase terakhir presentasi hasil akhir kerja kelompok atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberikan penghargaan terhadap usaha kelompok atau individu.

Pendapat lain dari para ahli menurut (Nur, 2011 : 45) langkah-langkah dari pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah yang pertama presentasi



kelas (mengajarkan materi yang akan dilaksanakan), pengelompokan tim (peserta didik terbentuk dalam beberapa kelompok dengan 3-4 anggota), turnamen (peserta didik terlibat dalam meja turnamen dengan tiga anggota homogen) dan penghargaan tim (skor tim di hitung berdasarkan skor turnamen anggota tim). Kekurangan ini dapat diatasi, tugas guru adalah menguasai kelas dan membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa lain.

Slavin (2009:166-167) berpendapat pembelajaran berorientasi *Team Games Tournament* (TGT) memiliki lima komponen utama dalam pembelajaran kooperaif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) yaitu:

a. Presentasi di Kelas (Class Presentation)

Materi dalam TGT diperkenalkan melalui presentasi di dalam kelas menggunakan pengajaran langsung.

b. Kelompok/Tim

Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar untuk mempersiapkan anggotanya agar bias mengerjakan kuis dengan baik.

c. Permainan (Games)

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

d. Turnamen (Tournaments)

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Kompetisi yang seimbang ini, memungkinkan para siswa berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik

e. Rekognisi Tim (Tim Recognition)

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Melalui model pembelajaran yang mengutamakan kerja kelompok dan menyatukan kemampuan intelegensi yang berbeda akan membantu mengembangkan aspek kognitif dan afektif siswa. Sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Bundaran Hitung Angka

Bundaran hitung angka adalah jenis permainan matematika yang menggunakan bundaran untuk pembelajaran matematika pada anak. Bundaran tersebut di bagi dalam tiga bagian dan terdiri dari beberapa level. Misalnya level satu 60, dua 70, tiga 80 dan empat 90. Bentuk soalnya adalah “carilah empat operasi hitung setiap level yang hasilnya adalah 60, 70, 80, dan 90”. Maka anak akan berusaha mengisi keempat level itu dengan mengisi empat operasi hitung pada setiap level. Operasi hitung yang di isipun bervariasi misalnya penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Manfaat lain dari permainan ini adalah anak dilatih untuk teliti dan cermat serta dilatih untuk mengingat kembali operasi hitung yang telah dipelajari.

Pelangi Matematika



Permainan pelangi matematika adalah jenis permainan yang menggunakan kartu warna warni yang menyerupai pelangi. Kartu warna warni tersebut di dalamnya telah dituliskan operasi hitung. Cara memainkannya adalah anak diminta untuk melakukan operasi hitung seperti yang diperintahkan oleh soal. Misalnya “kalikan pelangi kuning dan pelangi biru, jumlahkan pelangi hijau dan pelangi merah dan lain lain”. Anak akan melakukan operasi hitung sesuai dengan perintah yang diberikan. Manfaat lain dari permainan ini adalah anak dilatih untuk menyimak dengan baik dan teliti dalam melakukan operasi hitung.

2. METODE PENELITIAN

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan dengan pembentukan dan pembekalan Tim PKM yang terdiri dari 3 orang serta menyusun kegiatan yang akan dilaksanakan di SD Muhammadiyah 100117 Simatorkis dan selanjutnya menyusun proposal yang kemudian diajukan, kemudian meminta surat pengantar dari LPPM dan PKM ini akan dilaksanakan mulai tanggal 11 April 2022 sampai dengan 14 April 2022.

b. Persiapan

Pada Persiapan dilakukan dengan penentuan tempat PKM yaitu di SD Muhammadiyah 10117 Simatorkis, membuat jadwal kegiatan selama pelaksanaan PKM yang dimulai dari hari pertama PKM sampai dengan hari terakhir PKM, dan pembelian perlengkapan selama PKM, seperti : spidol, pulpen, dan penggaris.

c. Pelaksanaan PKM

Padapelaksanaan PKM, pelaksana melakukan sosialisasi pada siswa/siswi SD Muhammadiyah 100117 Simatorkis, tentang pendampingan siswa dalam minat belajar matematika dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dan pada tahap ini pula pelaksana akan mengetahui terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika.

d. Evaluasi

Pada tahap Evaluasi pelaksanaan akan melakukan penilaian terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika. Dari mereka yang kurang minat belajar matematika sekarang mereka telah mempunyai minat belajar pelajaran matematika.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dari pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dengan model pembelajaran kooperatif tipe team games Tournament (TGT) di SD Muhammadiyah 100117 Simatorkis dapat terlaksana dengan baik sesuai yang diharapkan. Kegiatan PKM ini mendapatkan beberapa hasil diantaranya minat belajar siswa pada pelajaran Matematika, terbentuknya karakter dan kepribadian siswa lebih baik dari sebelumnya, terbentuknya generasi muda yang bijak dan berprestasi dari sebelumnya.





Gambar 1. (Pemberian materi kepada siswa)

Gambar 2. (Permainan Bundaran Hitung Angka)



Gambar 3. (Permainan Pelangi Matematika)



Gambar 4. (Apresiasi kepada siswa yang rajin)

Kegiatan terlaksana selama 4 hari. Dalam pelaksanaan tentunya PKM ini tidak berjalan mulus begitu saja, terdapat beberapa hambatan dalam pelaksanaannya. Salah satu hambatan yang dialami adalah kerusuhan dalam pelaksanaan games. Selain itu terdapat beberapa kendala yaitu adanya beberapa siswa yang malas untuk di unjuk ke depan. Akan tetapi secara keseluruhan walaupun terdapat beberapa kendala, dapat dikatakan program kegiatan berjalan dengan lancar karena kendala diatas dapat teratasi dengan baik. Dibawah ini adalah identifikasi hasil yang dicapai dengan program:

1. Sosialisasi tentang keminatan belajar matematika siswa kelas 2 di SD Muhammadiyah 100117 Simatorkis, kecamatan Angkola Barat, Kabupaten Tapanuli Selatan, Sumatera Utara.

Sosialisasi telah dilaksanakan di SD Muhammadiyah 100117. Dengan pesertanya adalah anak-anak tingkat SD di kelas 2 di SD Muhammadiyah yang bertempat di kelurahan Simatorkis, kecamatan Angkola Barat, kabupaten Tapanuli Selatan, Sumatera Utara. Dalam sosialisasi ini peserta diberi arahan untuk minat belajar terutama pelajaran matematika. Dalam sosialisasi ini peserta juga dipertanyai apakah mereka suka pelajaran matematika dan minat untuk belajar matematika, lalu dari situ tim PKM ini kemudian memberikan solusi pada masalah yang terjadi pada siswa tersebut. Kemudian hasil dari PKM yang dilaksanakan



memberikan niat kepada siswa agar minat belajar terutama pelajaran matematika dengan metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini sehingga anak-anak tersebut dapat lebih minat belajar.

2. Terbentuknya karakter dan kepribadian yang lebih baik dari sebelumnya.

Setelah melakukan sosialisasi bersama anak-anak tingkat SD pada kelas 2 di SD Muhammadiyah yang bertempat pada kelurahan simatorkis, kecamatan Angkola Barat, kabupaten Tapanuli Selatan, Sumatera Utara untuk minat belajar terutama pada pelajaran matematika dengan cara pendekatan pada tiap karakter masing-masing siswa dan dengan salah satu caranya adalah menggunakan games yang berhubungan dengan berhitung contohnya yaitu games bundaran hitung angka dimana permainan ini siswa dibuat dalam satu lingkaran kemudian tiap-tiap siswa berhitung, games yang kedua yaitu pelangi matematika dimana permainan ini siswa memilih dua kertas yang berwarna yang berisi dengan angka kertas yang berwarna di misalkan sebagai pelangi cara permainan ini yaitu misalnya salah satu siswa mengambil pelangi merah dan pelangi biru yang bertulis angka tersebut kemudian keduanya dikalikan, dibagi, dikurang atau dibagi.

3. Terbentuknya generasi muda yang bijak dan berprestasi

Program sosialisasi keminatan belajar matematika dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mendapatkan keuntungan bagi peserta menjadikan peserta dengan mudah hafal tentang perkalian pembagian, pengurangan, dan penjumlahan. Dengan anak-anak sudah hafal tentang perkalian, pembagian, pengurangan, dan penjumlahan maka prestasi siswa dapat maju lebih baik dari sebelumnya.

4. KESIMPULAN

Khalayak sasaran program pengabdian ini adalah untuk anak tingkat SD kelas 2 di SD Muhammadiyah yang bertempat di kelurahan simatorkis, kecamatan Angkola Barat, kabupaten Tapanuli Selatan, Sumatera Utara. Pengabdian ini dilakukan melalui beberapa langkah tahapan yang terdiri dari perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Yang bertujuan untuk mengoptimalkan proses selama melaksanakan program tersebut. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode ceramah dan tanya jawab. Yang pasti kegiatan tersebut memberikan arahan kepada anak SD kelas 2 betapa pentingnya belajar matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan ini memperoleh beberapa kesimpulan yakni anak SD kelas 2 tersebut semakin minat untuk belajar terutama pelajaran matematika. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebagai upaya untuk menumbuhkan minat belajar matematika pada siswa. Contoh games yang bisa dilakukan dalam model kooperatif ini ada 2 yaitu games bundaran hitung angka, misalnya siswa itu dibuat dalam bentuk lingkaran kemudian satu persatu siswa tersebut mulai berhitung dan games pelangi matematika, misalnya dibuat terlebih dahulu kertas berwarna kemudian diisi dengan angka kemudian siswa tersebut memilih dua warna kemudian kedua kertas tersebut dikalikan, ditambah, dibagi, atau dikurang. Keberhasilan program ini Dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) siswa dapat lebih mudah mengingat angka dan berhitung dengan mudah sehingga melatih kreativitas siswa dan berdampak positif terhadap prestasi siswa.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Azni, Sarah Nur . (2011). *Perbandingan Antara Model Cooperative Learning dengan Pembelajaran Konvensional dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar*, Jakarta, Skripsi: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Hamzah, dkk. (2014). *Variabel Penelitian dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Ina Publikatama.
- Ibrahim, M. dkk. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Kompasiana.com (2013). *Mendekatkan Anak pada Matematika melalui sebelas ragam permainan kreatif*. diakses pada 24 Mei 2022, dari https://www.kompasiana.com/domingos/mendekatkan-anak-pada-matematika-melalui-sebelas-ragam-permainan-kreatif_5528717ff17e61a74f8b45c4
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Cetakan ke-5). Jakarta: Rajawali Pers.
- Sagala, Syaiful. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Slavin. E. R. (2005). *Cooperative learning teori, riset dan praktik*. Penerjemah: Narulita Yusron. Bandung: Nusamedia.
- Trianto. (2009). *Mendesain pembelajaran inovatif progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tukiran, Taniredja, dkk. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Warsono dan Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.