

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL TGT, STAD DAN JIGSAW TERHADAP PRESTASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Irfan¹, Syarifuddin², Miftahul Jannah³, Kharisma Romadhon⁴

^{1,4}Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia, ²³ STIQ Rakha Amuntai

e-mail: 121204082006@student.uin-suka.ac.id, 2Syarifuddin.stiq@gmail.com ³Miftarifai40@gmail.com ⁴21204082005@student.uin-suka.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan efek dari tiga model pembelajaran kooperatif yang berbeda Teams Games Tournaments (TGT), Student Teams Achievement Divisions (STAD), dan Jigsaw untuk mengidentifikasi model mana yang paling efektif. Dalam melakukan penelitian ini, teknik kuantitatif digunakan. Selama semester genap tahun pelajaran 2021–2022, seluruh siswa kelas IV SD Negeri 111 Palembang berpartisipasi dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data berbasis pengujian dan dokumentasi digunakan bersama dengan simple random sampling sebagai metodologi pengambilan sampel. Uji pendahuluan yang dilakukan adalah uji homogenitas dan uji normalitas. Bersama dengan aplikasi JASP, ANOVA satu arah digunakan dalam prosedur analisis data. Dengan skor pretest 59 dan skor posttest 72 untuk Jigsaw, 74 untuk Student Teams Achievement Divisions (STAD), dan 86 untuk Teams Games Tournaments (TGT), hasilnya menunjukkan adanya perubahan yang signifikan antara kedua fase penerapan pembelajaran kooperatif. model. Oleh karena itu model TGT adalah salah satu dari dua model yang lebih baik dalam penelitian ini.

Kata kunci: Pembelajaran Kooperatif, Prestasi Belajar, Pelajaran Matematika

Abstract

The purpose of this study was to compare the effects of three different cooperative learning models Teams Games Tournaments (TGT), Student Teams Achievement Divisions (STAD), and Jigsaw to identify which model was most effective. In conducting this study, quantitative techniques were used. During the even semester of the 2021–2022 academic year, all grade IV students at 111 elementary school Palembang participated in this research. Test and documentation-based data collection techniques are used in conjunction with simple random sampling as a sampling methodology. The preliminary tests carried out are homogeneity tests and normality tests. Along with the JASP application, one-way ANOVA is used in data analysis procedures. With a pretest score of 59 and a posttest score of 72 for Jigsaw, 74 for Student Teams Achievement Divisions (STAD), and 86 for Teams Games Tournaments (TGT), the results indicate a significant change between the two phases of implementing cooperative learning. type. The TGT model is therefore one of the two better models in the study.

Keywords: Cooperative Learning, Learning Achievement, Mathematics Subject

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah “mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa

kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokrasi.” Untuk mentransmisikan tujuan pendidikan bangsa, pendidikan membutuhkan proses pembelajaran. Menurut Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan guru kepada siswa untuk memfasilitasi proses pembelajaran, membantu mereka membangun karakter dan kemampuan, serta membentuk sikap dan keyakinan. Belajar adalah proses yang dapat dibantu secara efisien oleh anak. ¹²³.

Penerapan model pembelajaran terkini dengan demikian merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan standar pendidikan dan prestasi siswa.⁴ Siswa dituntut untuk bekerja dalam kelompok sebagai bagian dari paradigma pembelajaran kooperatif. Gaya belajar yang dikenal sebagai model kooperatif menempatkan penekanan kuat pada kolaborasi dan dukungan di antara kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat siswa dengan berbagai tingkat bakat. Pembelajaran kooperatif adalah strategi yang berguna untuk mengajar aritmatika kepada siswa dalam berbagai situasi. Selain itu, strategi pembelajaran kooperatif telah berhasil diterapkan dalam sains dan matematika, menurut Zakaria dan Zanaton. ⁵.

Guru membutuhkan model pembelajaran yang berbeda. Paradigma pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan alternatif untuk mengatasi ketimpangan sosial dan rendahnya prestasi belajar siswa. Prinsip yang mendasari pembelajaran kooperatif adalah konstruktivisme, maka variasi model pembelajaran kooperatif secara alami akan memindahkan kegiatan pembelajaran dari pusat instruktur (behaviorisme) ke pusat siswa (konstruktivisme). Siswa akan

¹ Septia Eka Cahya Arum, Sri Hariyani, dan Nyamik Rahayu, “Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika,” *Mathematics Education Journal* 1, no. 3 (t.t.): 124.

² Derziberto Derziberto, Pradipta Annuwarda, dan Rizki Nurhana Friantini, “Efektivitas Metode Student Teams Achievement Division Terhadap Prestasi Belajar Matematika di Tinjau dari Motivasi Belajar,” *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education* 2, no. 2 (t.t.): 90.

³ Ikhwan Fauzi, “Pembelajaran persepektif Psikologi Sufistik Imam Al-Ghazali dan Psikologi Humanistik Abraham Maslow dalam Pembentukan Kepribadian,” *Journal of Teaching and Learning Research* 1, no. 2 (2019): 78; Jannah, F., “Pendidikan Islam dalam sistem pendidikan nasional,” *Dinamika Ilmu.*, 2013; Samrin, “PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL DI INDONESIA” 8, no. 1 (2015).

⁴ Harfiani, R., & Fanreza, R., “Implementasi Model Pembelajaran Lesson Study Praktikum Wisata Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kreatif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media Dan Sumber Belajar Di Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Umsu,” *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2019): 135–54.

⁵ Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H., *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. (Jakarta: Bumi Aksara., 2021); Luthfiana Miranti, Riyadi Riyadi, dan Imam Sujadi, “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw II dan Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Barisan dan Deret Ditinjau dari Tipe Kepribadian Siswa SMK Kelas X di Kabupaten Klaten,” *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika* 3, no. 5 (2015): 520.

belajar lebih efektif dan menghargai prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif dengan lebih banyak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran kooperatif.⁶

Guru dapat memanfaatkan berbagai strategi pembelajaran kooperatif untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pendidikannya dan berpikir sendiri daripada hanya mendengarkan apa yang diajarkan (pembelajaran pasif). Agus Suprijono menegaskan model kooperatif itu bermacam-macam, antara lain: *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*, *Jigsaw*, *Group Investigation*, *Teams Games Turnaments (TGT)*, *Team Assisted Individualizaion (TAI)*, *Snowball Throwing*, *Numbered Head Together (NHT)*, *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Make a Mact*, *Think Pair Share (TPS)*, *Course Review Horay (CRH)*, *Talking Stick* dan Sebagainya⁷.

TGT, STAD, dan Jigsaw adalah tiga model kooperatif yang paling relevan untuk pembelajaran matematika dari berbagai model. Sebagai contoh, gambaran yang paling umum dari keempat model yang dipilih adalah sebagai berikut: Model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh TGT adalah metode pembelajaran yang sederhana untuk dilaksanakan yang menghargai usaha setiap siswa tanpa harus berbeda status, membayar setiap guru gaji yang adil, dan menggabungkan penguatan dan permainan. Selain menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja tim, keamanan, dan keterlibatan di antara peserta didik, kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan yang diintegrasikan ke dalam pendidikan TGT model kooperatif memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih efektif.⁸ Model pembelajaran tipe STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan kelompok kecil dan jumlah siswa yang beragam dalam setiap kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa. Karena menuntut kerja sama kelompok dan persaingan, pemanfaatan pembelajaran kooperatif dalam gaya STAD sangat penting. Untuk saling berbagi ilmu dan saling membimbing selama belajar, siswa membentuk kelompok belajar. Pembelajaran kooperatif Jigsaw adalah jenis pembelajaran kooperatif di mana anggota kelompok yang berbeda masing-masing bertanggung jawab untuk memahami dan menyampaikan kepada anggota kelompok lain bagian tertentu dari materi pembelajaran.⁹

⁶ Kukuh Andri Aka, "Komparasi Penerapan Model STAD dan TGT Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa (Studi pada Siswa Kelas V Mata Pelajaran PKN di SDN Bendo 1, Kec. Pare, Kab Kediri," *Profesi Pendidikan 2*, no. 2 (2015): 104; Sudana, I. P. A., & Wesnawa, I. G. A., "Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar IPA," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar 1*, no. 1 (2017): 1-8.

⁷ Fitria Nur Fiyani dan Mawardi Mawardi, "Keefektifan Model Pembelajaran Bamboo Dancing dan Jigsaw Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD," *JTAM: Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika 2*, no. 1 (April 2018): 77.

⁸ Nyoman Sudimahayasa, "Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, no. 1-3 (t.t.): 47.

⁹ Asnawi Asnawi, Muhammad Ikhsan, dan Hajidin Hajidin, "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division dan Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa SMP," *Jurnal Numeracy 7*, no. 1 (t.t.): 151-52; Esminto, E., Sukowati, S., Suryowati, N., & Anam, K.,

Dalam proses pendidikan, kemampuan siswa untuk belajar dengan sukses terkait erat dengan elemen internal, seperti faktor motivasi, serta keterampilan pribadi mereka yang unik. Dorongan seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar disebut motivasi belajar. Itu mungkin berbentuk kekuatan atau dorongan. Mempertimbangkan seberapa erat hubungan antara prestasi dan motivasi. Memperoleh informasi atau mengembangkan keterampilan dalam suatu mata pelajaran dikenal sebagai prestasi belajar, dan biasanya diukur dengan hasil tes atau angka yang diberikan guru. menjelaskan bahwa pencapaian tujuan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, emosional, dan psikomotor merupakan bagian dari proses pembelajaran. Selain itu, menurut Anuwanda et al. (2015), hasil tes terhadap sejumlah kemampuan dapat membantu menentukan tingkat pengetahuan materi pelajaran seorang siswa setelah mereka menyelesaikan kegiatan dan proses pembelajaran matematika. Hal ini mengarah pada kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil akhir dari suatu proses pembelajaran yang dapat dipersepsikan oleh siswa dalam bentuk nilai tes atau nilai numerik. .

Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohmatul dkk., dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC), *Student Teams Achievement Division* (STAD), dan *Jigsaw* secara Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMK PGRI 1 Ngawi” dengan hasil siswa yang dikenai CIRC lebih baik dari pada hasil belajar yang dikenai STAD. Hasil belajar siswa yang dikenai STAD sama baiknya dengan hasil belajar siswa yang dikenai *Jigsaw*. Hasil belajar siswa yang dikenai CIRC sama baiknya dengan hasil belajar siswa yang dikenai *Jigsaw*. Lalu penelitian yang dilakukan oleh Asnawi dkk., dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* dan Tipe *Jigsaw* Terhadap Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa SMP”. Sebagai konsekuensi dari penelitian tersebut, ditemukan bahwa siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan siswa yang diajar dengan model STAD berbeda tingkat prestasi belajar dan motivasinya.

Berdasarkan kajian terdahulu terhadap model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan *jigsaw* tersebut di atas serta observasi langsung terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif di SD Negeri 111 Palembang. Alternatif TGT, STAD, dan *jigsaw* disajikan oleh para peneliti sebagai tiga model pembelajaran kooperatif yang terpisah. Manakah dari ketiganya yang paling unggul dari segi hasil belajar ditentukan oleh pretest sebelum perlakuan dan postes sesudah perlakuan dengan menggunakan ketiga model pembelajaran kooperatif yang berbeda. Dalam hal ini, indikatornya adalah nilai anak. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan studi di bawah

“Implementasi model STAD dalam meningkatkan hasil belajar siswa.” *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*, 16-23, 1, no. 1 (2016).

judul berikut: Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Model TGT, STAD dan Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di SD Negeri 111 Palembang.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode kuantitatif. Informasi yang diperoleh dari penelitian ini berkaitan dengan prestasi akademik. Penelitian ini mengkaji dampak model pembelajaran TGT, STAD, dan Jigsaw terhadap pencapaian akademik, menjadikannya sebagai penelitian eksperimen. Desain Kelompok Kontrol *Pretest-Posttest*, yang merupakan penelitian yang terdiri dari dua kelas sampel sebelum diberikan perlakuan, digunakan dalam penelitian ini. Pretest pertama kali diberikan kepada peserta sampel penelitian untuk memastikan pengetahuan mereka sebelumnya tentang topik yang diteliti.¹⁰

Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 111 Palembang pada semester genap tahun pelajaran 2021–2022. Pemilihan SDN 111 Palembang ini berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah tersebut, dimana siswa biasanya mendengarkan guru menjelaskan materi sebelum diberikan soal latihan. Ini terutama berlaku untuk pelajaran matematika, di mana siswa biasanya mendengarkan guru menjelaskan materi. Berdasarkan data tersebut, peneliti bermaksud menerapkan model pembelajaran TGT, STAD, dan Jigsaw untuk mengamati bagaimana siswa SD Negeri 111 Palembang belajar matematika. Dengan model tersebut, peneliti berharap dapat menentukan model mana yang paling bermanfaat dari ketiga model tersebut dengan membandingkan peningkatan prestasi belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan model tersebut.

Simple Random Sampling adalah metode sampling yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian kuantitatif, yaitu penelitian berbasis populasi, dapat mengambil manfaat dari penerapan teknik ini. cara terbaik untuk mendapatkan data melalui pengujian dan dokumentasi¹¹ Dengan bantuan model pembelajaran TGT, STAD, dan Jigsaw dilakukan tes untuk mengetahui peningkatan sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam penelitian ini, ada total 20 pertanyaan pilihan ganda yang dibuat tes. Total 40 pertanyaan ada di *pretest dan posttest* sebagai hasilnya. Hasil evaluasi validitas rumus korelasi product moment, dependabilitas hasil, tingkat kesukaran hasil, dan hasil uji daya beda digunakan untuk menguji instrumen. 40 pertanyaan pilihan ganda dengan berbagai tingkat

¹⁰ Nurul Aisyah, Purwo Susongko, dan Mukhammad Aji Fatkhurrohman, "Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik," *Cakrawala: Jurnal Pendidikan* 13, no. 2 (2019).

¹¹ Muningsih, E., & Kiswati, S., "Sistem aplikasi berbasis optimasi metode elbow untuk penentuan clustering pelanggan," *Joutica: Journal of Informatic Unisla*, no. 3 (2018): 1; Rahman, R., & Maarif, S., "Pengaruh penggunaan metode discovery terhadap kemampuan analogi matematis siswa SMK Al-Ikhsan Pamarican Kabupaten Ciamis Jawa Barat.," *Infinity Journal*, 3, no. 1 (2014): 33-58.

kesulitan dimasukkan dalam ujian penelitian ini pada hasil belajar dari sebelum dan sesudah terapi. Tabel siswa di bawah ini memberikan gambaran data hasil belajar:

Tabel 1. Data Nilai Siswa

No	Nama	Pree-test	Post-test		
			TGT	STAD	Jigsaw
1	Bunga	70	90	90	80
2	Mei Lela	60	80	90	70
3	Edo Saputra	60	80	70	90
4	Putri Viona	70	100	80	80
5	M. Farhan	70	80	80	80
6	Haikal	60	80	70	80
7	Yusnia Lestari	60	90	70	70
8	Zalika Unari	60	90	70	70
9	Tia Triguna	40	90	60	50
10	Nia Puspita Sari	40	80	60	50

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Eksperimen dengan hipotesis digunakan untuk memvalidasi kesimpulan sementara. Syarat atau keadaan berikut mengatur bagaimana prosedur pengujian hipotesis dilakukan:

1. Uji Prasyarat

Dalam uji prasyarat, uji homogenitas dan normalitas digunakan. Dengan menggunakan uji normalitas, keempat sampel dievaluasi untuk melihat apakah mereka berasal dari populasi dengan distribusi teratur. Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah keempat variasi tersebut homogen atau tidak satu sama lain. Jika keempat pengujian sebelumnya berhasil, analisis data dapat dilanjutkan dengan melakukan uji analisis varians satu arah untuk mengevaluasi hipotesis (analisis varians satu arah; ANOVA satu arah).

a. Uji Normalitas

Temuan pengujian data hasil belajar siswa pada kenormalan dapat dilihat pada tabel di bawah ini, dengan taraf signifikansi 0,05. Jigsaw, TGT, dan STAD berasal dari populasi dengan distribusi normal.

Tabel 2. Assumption Checks

F	df1	df2	p
0.741	3.000	36.000	0.534

Uji asumsi Sapirowik digunakan dalam penelitian ini untuk melakukan uji normalitas data hasil belajar siswa. Jika nilai P tes lebih tinggi dari 0,05, hasilnya dianggap normal dan cukup. Menurut temuan uji normalitas, kelas yang telah mendapat perlakuan dengan menggunakan salah satu dari tiga model pembelajaran kooperatif, TGT, STAD, atau Jigsaw atau sampel kelas sebelum menerima perlakuan melalui pretest, dianggap normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah varians populasi saling homogen atau tidak. Dalam karya ini, uji Levenes digunakan sebagai uji homogenitas.

Tabel 3. Test for Equality of Variances (Levene's)

F	df1	df2	p
0.741	3.000	36.000	0.534

Hasil uji homogenitas kelas pra-perlakuan dan perlakuan menunjukkan bahwa variansi populasi adalah homogen.

1. Uji Hipotesis

Sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal dan yang variansnya homogen, menurut temuan uji prasyarat, yang digunakan untuk mengkonfirmasi hal ini. Sehubungan dengan hal tersebut, kajian pengujian hipotesis dengan menggunakan uji one way ANOVA mengungkapkan apa yang telah peneliti sajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. ANOVA - Prestasi

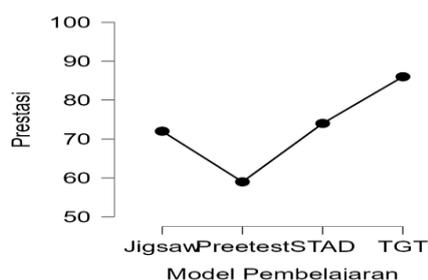
Cases	Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
Model Pembelajaran	3667.500	3	1222.500	10.656	< .001
Residuals	4130.000	36	114.722		

Note. Type III Sum of Squares

Berdasarkan hasil uji ANOVA tersebut di atas, ketiga model pembelajaran kooperatif berbeda satu sama lain karena nilai P value kurang dari 0,05.

2. Uji lanjut

Menurut hasil uji hipotesis ANOVA satu arah, terdapat perbedaan. Hasilnya, plot grafik deskriptif berikut diperiksa dalam uji ANOVA berikutnya:



Ketiga model pembelajaran kooperatif yang berbeda yang dijelaskan di atas menunjukkan bahwa ada signifikansi antara pretest sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan berdasarkan visibilitas ANOVA melalui plot uji deskriptif tersebut di atas.

PEMBAHASAN

1. Hipotesis

Di SD Negeri 111 Palembang, siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT, STAD, dan Jigsaw menunjukkan hasil belajar yang berbeda secara signifikan. Hasilnya, dengan menggunakan tiga model pembelajaran, nilai perolehan—yang sama dengan nilai pretest 59, model jigsaw nilai 72, model STAD nilai 74, dan nilai model TGT 86 merupakan standar yang digunakan. peneliti mengukur prestasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Membandingkan ketiga model tersebut dengan dua model lainnya, model TGT dapat menawarkan tingkat efektivitas yang tinggi.

2. Hasil Pengamatan peneliti

Berdasarkan pengamatan peneliti yang dilakukan sebelum menerapkan model kooperatif TGT, STAD, dan Jigsaw selama proses pembelajaran. Guru harus terlebih dahulu membujuk siswa agar mereka mau bertanya setelah peneliti melihat bahwa beberapa siswa takut untuk bertanya tentang tantangan dalam kelompok selama proses pembelajaran. Meskipun beberapa anak masih malu untuk mengajukan pertanyaan pada pertemuan berikutnya, para siswa terlihat lebih aktif. Peneliti menemukan bahwa beberapa kelompok belum selesai menyelesaikan tantangan yang diberikan berdasarkan pemaparan hasil diskusi kelompok. Akibatnya, tim tambahan harus berkontribusi pada solusi.

Peneliti menemukan bahwa pada awalnya sebagian siswa masih malu-malu atau ragu-ragu, hal ini sejalan dengan temuan penelitian selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, STAD, dan Jigsaw. Hal ini mendorong guru untuk melibatkan beberapa dari anak-anak ini dengan menyiapkan mereka untuk sukses dengan menantang mereka untuk melampaui lingkup pembelajaran kooperatif ini. Alhasil, dengan melakukan hal ini, lambat laun bisa menginspirasi anak untuk bersemangat, terutama saat belajar.¹²

¹² Hadi, S. H. S, "Pembelajaran Sosial Emosional Sebagai Dasar Pendidikan Karakter Anak Usia Dini," *Jurnal Teknodik*, 2011, 227-240.; Rohmatul Rohmatul, Erny Untari, dan Indra Puji Astuti, "Efektivitas

Persentase implementasi yang menunjukkan peningkatan yang cukup besar dari sebelum perlakuan ke setelah perlakuan menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berhubungan langsung dengan keberhasilan guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, STAD, dan Jigsaw. Hasil belajar siswa telah memperoleh manfaat dari penerapan kooperatif. Para siswa berinteraksi dengan baik satu sama lain, dan mayoritas dari mereka cukup berani untuk menyuarakan ide mereka dan menanggapi pertanyaan.

Saat menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif ini, TGT, STAD, dan Jigsaw dibandingkan satu sama lain dalam hal pencapaian; dalam situasi ini, hasil belajar menjadi tolok ukur utama. Dari perbandingan ini, tipe STAD mendapat rating 74, Jigsaw nilai 72, dan tipe TGT skor maksimal 86. Namun, menurut kami setiap model, karena tipenya, memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda. Karena ini konsekuensinya, kesesuaian dalam setting tertentu juga mempengaruhinya, khususnya dalam hal tingkat kinerja siswa dalam proses pembelajaran.¹³

Dengan demikian, secara psikologis model pembelajaran kooperatif tipe TGT menawarkan keuntungan yang signifikan bagi siswa, seperti: Pertama, memotivasi siswa untuk giat belajar karena tekanan dari anggota kelompok dan menyadari penilaian yang sedang berlangsung, Kedua, menghilangkan rasa takut anak untuk mengemukakan pendapat dan pendapat. menjawab pertanyaan, dan Ketiga, menumbuhkan keterampilan kerjasama siswa, berpikir kritis, dan kemampuan membantu teman. Hal ini sesuai dengan temuan Nur et al. (2000: 8), yang mencantumkan sejumlah keuntungan yang mungkin dialami siswa sebagai hasil penerapan pembelajaran kooperatif, termasuk harga diri yang lebih tinggi, kehadiran yang lebih baik, pemahaman mata pelajaran yang lebih baik, dan peningkatan motivasi belajar. Seiring dengan klaim yang dibuat oleh Wartono et al. (2004: 16), yang menyatakan bahwa kompetisi ini memungkinkan siswa dari semua tingkat kemampuan untuk menawarkan hasil tertinggi kepada kelompoknya jika mereka memberikan yang terbaik, dan juga dapat bertindak sebagai peninjau isi mata pelajaran.

KESIMPULAN

Dalam kelompok kecil beranggotakan empat siswa dengan kemampuan yang beragam, paradigma pembelajaran kooperatif menekankan kerjasama dan gotong royong. Bagi siswa dalam berbagai situasi, pembelajaran kooperatif merupakan metode yang efektif untuk mengajar matematika. Selain itu, menurut Zakaria dan Zanaton, penerapan model pembelajaran kooperatif dalam bidang sains dan matematika dinilai cukup berhasil.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC), Student Teams Achievement Division (STAD) dan Jigsaw secara Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMK PGRI 1 Ngawi,” *Journal Focus Action of Research Mathematic*, Desember 2021, 16.

¹³ Andi Khairuddin, “Perbandingan Model Jigsaw dengan TGT dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa SD Kabupaten Gowa,” *Metodik Didaktik* 15, no. 2 (t.t.): 16.

Tiga model kooperatif yang berkaitan dengan pembelajaran matematika adalah TGT, STAD, dan Jigsaw, dari sekian banyak model kooperatif. Ketika metodologi pembelajaran kooperatif ini diterapkan, TGT, STAD, dan Jigsaw dibandingkan dalam hal pencapaian; dalam hal ini, hasil belajar berfungsi sebagai tolok ukur utama. Berdasarkan perbandingan tersebut, tipe TGT mendapatkan skor tertinggi yaitu sebanyak 86, disusul tipe STAD dengan skor 74 dan Jigsaw dengan skor 72. Namun demikian, menurut kami setiap model, karena jenisnya, memiliki kelebihan dan kekurangan yang unik. Ini adalah akibat, oleh karena itu kesesuaian dalam konteks juga mempengaruhinya, terutama dalam hal tingkat kinerja siswa selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengimplementasikan pembelajaran kooperatif di dalam kelas, namun dengan cakupan kegiatan yang lebih luas. Peneliti percaya mereka dapat meningkatkan hasil belajar melalui ini, yang akan berdampak pada siswa. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas kajian pembelajaran kooperatif ini dengan jenis yang berbeda sehingga merupakan hasil perbandingan antar peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Jakarta: Bumi Aksara., 2021.
- Aka, Kukuh Andri. "Komparasi Penerapan Model STAD dan TGT Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa (Studi pada Siswa Kelas V Mata Pelajaran PKN di SDN Bendo 1, Kec. Pare, Kab Kediri)." *Profesi Pendidikan* 2, no. 2 (2015).
- Asnawi, Asnawi, Muhammad Ikhsan, dan Hajidin Hajidin. "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division dan Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa SMP." *Jurnal Numeracy* 7, no. 1 (t.t.).
- Cahya Arum, Septia Eka, Sri Hariyani, dan Nyamik Rahayu. "Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika." *Mathematics Education Journal* 1, no. 3 (t.t.).
- Derziberto, Derziberto, Pradipta Annuwarda, dan Rizki Nurhana Friantini. "Efektivitas Metode Student Teams Achievement Division Terhadap Prestasi Belajar Matematika di Tinjau dari Motivasi Belajar." *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education* 2, no. 2 (t.t.).
- Esminto, E., Sukowati, S., Suryowati, N., & Anam, K. "Implementasi model STAD dalam meningkatkan hasil belajar siswa." *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*, 16-23, 1, no. 1 (2016).
- Fauzi, Ikhwan. "Pembelajaran persepektif Psikologi Sufistik Imam Al-Ghazali dan Psikologi Humanistik Abraham Maslow dalam Pembentukan Kepribadian." *Journal of Teaching and Learning Research* 1, no. 2 (2019).
- Fiyani, Fitria Nur, dan Mawardi Mawardi. "Keefektifan Model Pembelajaran Bamboo Dancing dan Jigsaw Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD." *JTAM: Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika* 2, no. 1 (April 2018).
- Hadi, S. H. S. "Pembelajaran Sosial Emosional Sebagai Dasar Pendidikan Karakter Anak Usia Dini." *Jurnal Teknodik*, 2011, 227-240.

Irfan, Syarifuddin, Miftahul Jannah, Kharisma Romadhon : Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Model TGT, STAD dan Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar

- Harfiani, R., & Fanreza, R. "Implementasi Model Pembelajaran Lesson Study Praktikum Wisata Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kreatif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media Dan Sumber Belajar Di Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Umsu." *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2019): 135–54.
- Jannah, F. "Pendidikan Islam dalam sistem pendidikan nasional." *Dinamika Ilmu.*, 2013.
- Khairuddin, Andi. "Perbandingan Model Jigsaw dengan TGT dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa SD Kabupaten Gowa." *Metodik Didaktik* 15, no. 2 (t.t.).
- Miranti, Luthfiana, Riyadi Riyadi, dan Imam Sujadi. "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw II dan Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Barisan dan Deret Ditinjau dari Tipe Kepribadian Siswa SMK Kelas X di Kabupaten Klaten." *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika* 3, no. 5 (2015).
- Muningsih, E., & Kiswati, S. "Sistem aplikasi berbasis optimasi metode elbow untuk penentuan clustering pelanggan." *Joutica: Journal of Informatic Unisla*, no. 3 (2018): 1.
- Nurul Aisyah, Purwo Susongko, dan Mukhammad Aji Fatkhurrohman. "Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik." *Cakrawala: Jurnal Pendidikan* 13, no. 2 (2019).
- Rahman, R., & Maarif, S. "Pengaruh penggunaan metode discovery terhadap kemampuan analogi matematis siswa SMK Al-Ikhsan Pamarican Kabupaten Ciamis Jawa Barat." *Infinity Journal*, 3, no. 1 (2014): 33-58.
- Rohmatul, Rohmatul, Emy Untari, dan Indra Puji Astuti. "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Cooperative Integrated Rading and Composition (CIRC), Student Teams Achievement Division (STAD) dan Jigsaw secara Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMK PGRI 1 Ngawi." *Journal Focus Action of Research Mathematic*, Desember 2021.
- Samrin. "PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL DI INDONESIA" 8, no. 1 (2015).
- Sudana, I. P. A., & Wesnawa, I. G. A. "Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar IPA." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2017): 1–8.
- Sudimahayasa, Nyoman. "Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, no. 1–3 (t.t.).