

MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI MIPA SMAN 1 SUGIHWARAS

Rina Sahaya¹⁾, Ernia Duwi Saputri²⁾, Anis Umi Khoirotunnisa³⁾

¹ Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro
email: rina.sahaya@gmail.com

² Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro
email: ernia2saputri@gmail.com

³ Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro
email: anis.umi@ikipgribojonegoro

Abstract

This classroom action research was motivated by the low mathematics learning outcomes of students at SMAN 1 Sugihwaras. It was proven that in 2019 SMAN 1 Sugihwaras graduated 220 students with an average score of 31.13 in mathematics. The reason is the student not interest in learning Mathematics because learning uses conventional learning models. The solution to this problem is that researchers offer to use the Teams Games Tournament (TGT) learning model to increase students' interest and learning outcomes in Mathematics. This research was conducted on the circle equation material using critical data analysis techniques and descriptive analysis. The subjects of this research were students of class XI MIPA 3 at SMA Negeri 1 Sugihwaras in the 2019/2020 academic year which consisted of 36 students. By using the instrument pre-test and post-test questions were used to collect data on student learning outcomes, observation sheets and questionnaire on learning interest were used to collect data on student learning interest. The stages of this research are planning, action, observation, and reflection. The criterion indicator used is that students are said to be interested in learning Mathematics if they have a value of >30 on the interest questionnaire, and then the students said pass the Minimum Graduation Criteria (KKM) if they have a test score of ≥ 75 . From the research obtained the results: 1) student interest in learning class XI MIPA 3 has increased in percentage 61.11% from 36.11% to 97.22% of the total 36 students. 2) student learning outcomes increased 22.23% from 58.33% to 80.56% of the total 36 students. From the data above, the conclusions obtained from this research are: 1) The application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model can increase students' interest in learning mathematics, and 2) Application The Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve student learning outcomes.

Keywords: Interested In Learning, Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT)

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Matematika siswa SMAN 1 Sugihwaras. Dibuktikan pada tahun 2019 SMAN 1 Sugihwaras meluluskan 220 siswa dengan nilai rata-rata mata pelajaran matematika sebesar 31,13. Penyebabnya adalah kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran Matematika karena pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional. Solusi dari permasalahan ini adalah peneliti menawarkan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar Matematika siswa.. Penelitian ini dilakukan pada materi persamaan lingkaran dengan menggunakan teknik analisis data kritis dan analisis deskriptif. Subyek penelitian yaitu siswa kelas XI MIPA 3 di SMA Negeri 1 Sugihwaras tahun pelajaran 2019/2020 yang terdiri dari 36 siswa. Dengan menggunakan instrumen soal pre-test dan post-test untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa, lembar observasi dan angket minat belajar untuk mengumpulkan data minat belajar siswa. Tahapan penelitian ini yaitu perencanaan,

tindakan, observasi, dan refleksi. Indikator kriteria yang digunakan yaitu, siswa dikatakan berminat jika memiliki nilai >30 terhadap angket minat, sedangkan dikatakan lulus Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) jika nilai test soal ≥ 75 . Dari hasil penelitian diperoleh: 1) minat belajar siswa kelas XI MIPA 3 mengalami kenaikan prosentase, yaitu sebesar 61,11% dari 36,11% menjadi 97,22% dari total siswa 36 orang. 2) hasil belajar siswa meningkat sebesar 22,23% dari 58,33% menjadi 80,56% dari total siswa 36 orang. Dari data diatas, diperoleh kesimpulan yaitu: 1) Penerapan model Pembelajaran model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa, dan 2) Penerapan model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Minat Belajar, Hasil Belajar, Teams Games Tournament (TGT)

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, manusia dituntut untuk lebih produktif dalam kehidupan. Menurut Antonius (2006) Matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain. Dalam jurnal *National Council of Teachers of Mathematics* (John A. Van De Walle, 2008) menyatakan bahwa mereka yang memahami dan dapat mengerjakan matematika akan memiliki kesempatan dan pilihan yang lebih banyak dalam menentukan masa depannya.

SMAN 1 Sugihwaras merupakan satu-satunya Sekolah Menengah atas Negeri yang berada di kecamatan Sugihwaras. Menurut data yang diperoleh pada sekolah.data.kemendikbud.go.id pada tahun 2019, SMAN 1 Sugihwaras meluluskan 220 siswa dengan nilai rata-rata untuk mata pelajaran Matematika sebesar 31,13. Hal ini disebabkan Matematika kurang diminati karena pembelajaran di SMAN 1 Sugihwaras menggunakan model pembelajaran konvensional.

Team Games Tournament merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Menurut Depdiknas (2005: 15) pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran

kooperatif, paling tidak ada tiga tujuan yang hendak dicapai, salah satunya yaitu hasil belajar akademik. Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) memiliki lima komponen utama, yaitu: penyajian kelas, pembentukan kelompok, *game* (permainan), *tournament*, dan penghargaan kelompok. *Team Games Tournament* (TGT) juga memiliki kelebihan diantaranya pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu soal sehingga lebih membuat siswa lebih berminat terhadap pelajaran matematika, belajar lebih menarik karena dilakukan dalam bentuk permainan.

Berdasarkan data diatas, model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini merupakan upaya peneliti dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar Matematika siswa di SMAN 1 sugihwaras. Hal ini pula yang menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul: "Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Sugihwaras".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian tindakan dilakukan membentuk spiral yang dimulai

dari merasakan adanya masalah, menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan, melakukan observasi, mengadakan refleksi, melakukan rencana ulang, melaksanakan tindakan, dan seterusnya.

Sesuai dengan jenis penelitian tindakan kelas, penelitian ini menggunakan prosedur kerja dengan siklus spiral dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dengan setiap siklusnya peneliti akan melakukan kegiatan yang diawali dengan perencanaan, kemudian melakukan tindakan, observasi terhadap tindakan dan diakhiri dengan refleksi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner. Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari kuesioner minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada. Dalam penelitian ini, data sekunder adalah nilai rata-rata siswa mengenai hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Matematika.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, dokumentasi, lembar observasi, angket minat belajar siswa dan tes hasil belajar dengan *pre test* dan *post test*. Data yang didapat kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis kritis dan analisis deskriptif komparatif. Teknik analisis kritis yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup kegiatan mengungkap minat dan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar berdasarkan kriteria. Hasil analisis kritis tersebut dijadikan dasar dalam penyusunan perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya sesuai dengan tahapan yang ada. Analisis kritis mencakup tes evaluasi nilai dan kuisisioner yang dilakukan saat observasi

pembelajaran di kelas XI MIPA 3. Hal ini untuk mengetahui kondisi awal mengenai minat dan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran Matematika. Teknik komparatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah membandingkan hasil penelitian sebelum dengan sesudah diterapkan pembelajaran Matematika menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hasil komparasi tersebut untuk mengetahui indikator keberhasilan dan kekurangan dalam pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penelitian ini dikatakan berhasil jika terjadi peningkatan antara pre-test dibandingkan dengan post-test dengan syarat minimal 80% dari jumlah siswa yang diamati memiliki nilai pengetahuan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 75 , sedangkan untuk minat siswa minimal memiliki nilai > 30 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mengidentifikasi masalah yang terjadi di kelas XI-MIPA 3 SMAN 1 Sugihwaras, ditemukan masalah diantaranya yaitu: 1) siswa kurang berminat dalam pembelajaran matematika sebesar 36,11% siswa kelas XI MIPA 3, 2) sebesar 58,33% siswa kelas XI MIPA 3 SMAN 1 Sugihwaras memiliki hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil identifikasi masalah tersebut, peneliti berusaha untuk mengatasi masalah dengan menerapkan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan menggunakan satu siklus, hasil penelitian tindakan dengan menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan materi persamaan lingkaran dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti

melakukan perencanaan pelaksanaan tindakan berdasarkan pendataan masalah yang dilakukan sebelumnya, menyusun instrument penelitian dan juga melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrument penelitian. Dari hasil uji instrument didapat hasil bahwa 15 soal angket minat bernilai valid dengan hasil reliabilitas sebesar 0,8 yang berada dalam kriteria sangat tinggi, sedangkan uji validitas untuk lembar soal *post test* sebanyak 10 soal bernilai valid dengan nilai reliabilitas sebesar 0,773 dalam kriteria tinggi yang artinya angket minat belajar dan lembar soal *post test* dapat dijadikan instrument penelitian.

b. Tahap Tindakan

Tahap tindakan dimulai dari pertemuan pertama pada tanggal 4 Maret 2020. Pada pertemuan ini peneliti memberi latihan soal *pre test* untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Matematika. Dari hasil latihan soal *pre test*, didapat hasil sebanyak 21 siswa atau 58,33% dari 36 orang siswa kelas XI MIPA 3 SMAN 1 Sugihwaras lulus KKM (≥ 75).

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 10 Maret 2020. Pada pertemuan ini dilaksanakan turnamen. Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan turnamen adalah kegiatan awal (persiapan), kegiatan inti (pelaksanaan turnamen), dan kegiatan akhir (penghargaan kelompok).

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada 11 Maret 2020. Pada pertemuan ini peneliti memberikan latihan soal *post test*. Dari hasil latihan soal *post test* sebanyak 29 siswa atau 80,55% siswa kelas XI MIPA 3 SMAN 1 Sugihwaras lulus KKM (≥ 75).

c. Tahap Pengamatan (*Observe*)

Pengamatan dilakukan oleh peneliti (*observer*) pada penelitian ini, pengamatan dilakukan pada pertemuan pertama dan ketiga dimulai dari awal pembelajaran sampai dengan akhir pembelajaran. Adapun

pengamatan yang dilakukan peneliti meliputi:

1. Pengamatan minat siswa terhadap pembelajaran matematika sesudah diterapkan model pembelajaran Matematika *Teams Games Tournament* (TGT) didapat 35 siswa atau 97,22% dalam kriteria berminat terhadap pembelajaran Matematika (>30). Terjadi kenaikan sebesar 61,11% dibandingkan sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu sebesar 36,11%.
2. Pengamatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika sesudah diterapkan model pembelajaran Matematika *Teams Games Tournament* (TGT) didapat 29 siswa atau 80,56% lulus KKM (≥ 75). Terjadi kenaikan sebesar 22,23% dibandingkan sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu sebesar 58,33%.

d. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini peneliti membandingkan hasil sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan indikator keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil perbandingan tersebut diantaranya:

1. Prosentase siswa kelas XI MIPA 3 yang telah mencapai KKM hasil belajar yaitu aspek pengetahuan sudah mencapai 80,56%, sehingga sudah memenuhi syarat indikator keberhasilan tindakan yaitu minimal 80% dari 36 siswa kelas XI MIPA 3 telah mencapai KKM hasil belajar siswa aspek pengetahuan.
2. Prosentase siswa kelas XI MIPA 3 yang telah mencapai kriteria berminat dengan nilai >30 sudah mencapai 97,22%, sehingga sudah sangat memenuhi syarat indikator keberhasilan tindakan yaitu minimal 80% dari 36 siswa kelas XI

MIPA 3 telah mencapai kriteria minat pembelajaran Matematika.

Kedua perbandingan tersebut dijadikan acuan oleh peneliti dan *observer* untuk menentukan bahwa keseluruhan aspek penilaian dan pengamatan dalam pembelajaran ini telah mencapai indikator keberhasilan tindakan.

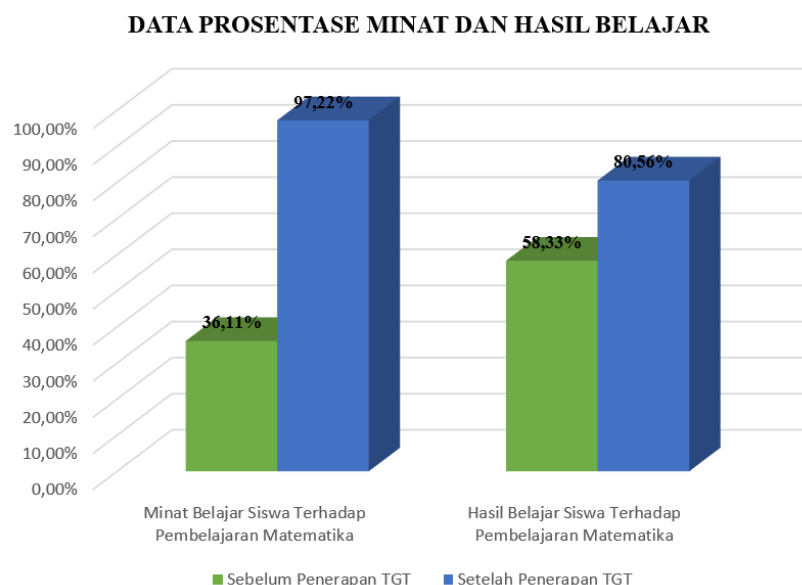
Peningkatan minat belajar pada penelitian ini bersesuaian dengan hasil penelitian Nur Hafizah (2013) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Gaems Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada pelajaran Geografi MA Al-Islah Sendangagung-Paciran-Lamongan.

Sementara itu peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian ini

bersesuaian dengan hasil penelitian Herdian (2016) yang menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rerata hasil belajar siswa mengalami kenaikan dari siklus I sampai siklus III. Peningkatan hasil belajar yang ditampakkan sebesar 1,09% dari siklus I ke siklus II dan 6,1% dari siklus II ke siklus III. Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian ini juga sesuai dengan penelitian Rabiatorol Khairiah (2018) yang menyimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Tabel 1 Data Prosentase Minat dan Hasil Belajar Matematika

Aspek yang diamati	Sebelum Penerapan TGT	Sesudah Penerapan TGT	Peningkatan
Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika	36,11%	97,22%	61,11%
Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika	58,33%	80,56%	22,23%



Gambar 1 Prosentase Minat Dan Hasil Belajar Siswa

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI MIPA SMAN 1 Sugihwaras dengan sampel kelas XI MIPA 3 materi pembelajaran persamaan lingkaran tahun pelajaran 2019/2020 dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran Matematika. Hal ini berdasarkan pembahasan pada bab IV bahwa terjadi peningkatan minat siswa sebesar 61,11% dari sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebesar 36,11% meningkat menjadi 97,22% setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI MIPA SMAN 1 Sugihwaras dengan sampel kelas XI MIPA 3 materi pembelajaran persamaan lingkaran tahun pelajaran 2019/2020 dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran Matematika. Hal ini berdasarkan pembahasan pada bab IV bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 22,23% dari sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebesar 58,33% meningkat menjadi 80,56% setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

DAFTAR RUJUKAN

- Antonius C.P. 2006. Memahami Konsep Matematika secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Depdiknas. 2005. Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Diknas.
- Herdian. 2016. Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) (Ptk Pada Siswa Kelas Xi Sman 1 Pagelaran Kab.Pringsewu - Lampung). Lampung: Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education, 3(5).
- Khairiah, Rabiatul. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V Min Medan Maimun T.A. 2017/2018. Medan: jurnal Universita Islam Negeri Sumatera Utara.
- Nur Hafizah & Ach. Fatchan, Satti Wagistina 2014. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di Ma Al-Islah Sendangagung-Paciran lamongan. Malang: jurnal-online.um.ac.id.
- Van De Walle, John. 2008. Matematika Sekolah Dasar dan Menengah Pengembangan Pengajaran. Jakarta-Erlangga.

