

ANALISIS MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TURNAMENTS*

Temasokhi Telaumbanua
SMP Negeri 1 Hiliduho

Abstract: *Team Games Tournaments type cooperative learning model is a learning model that is easy to apply, involves the activities of all students without any difference in status, involves the role of students as peer tutors and contains elements of the game. The research objectives: (1) To describe students' learning interest in the subject matter of statistics through the cooperative learning model of Team Games Tournaments (TGT) type. (2) To describe student learning outcomes in the aspect of understanding concepts, aspects of reasoning and communication as well as aspects of problem solving, especially the sub subject matter of statistics using the Team Games Tournaments (TGT) cooperative learning model. This research was carried out at SMP Negeri 1 Hiliduho with the research subjects being students of class VII-A in the Odd semester for the academic year 2021/2022, totaling 30 people. The method used in this study is an experimental research method with a quantitative paradigm, using a Pre Experimental design in the form of a One Shot Case Study. Research instruments: (1) Questionnaire. (2) Learning outcomes test.*

Submit:

Keyword : *Interest, Student Learning Outcomes, Cooperative Learning Model Type Team Games Tournaments.*

Review:

Publish:

Abstrak: Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnaments* merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Tujuan penelitian: (1) Untuk mendeskripsikan minat belajar siswa pada materi pokok statistika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnaments* (TGT). (2) Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa pada aspek pemahaman konsep, aspek penalaran dan komunikasi serta aspek pemecahan masalah khususnya sub materi pokok statistika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnaments* (TGT). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Hiliduho dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII-A semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 30 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan paradigma kuantitatif, menggunakan desain *Pre Eksperimental design* dalam bentuk *One Shot Case Study* Instrumen penelitian: (1) Angket. (2) Tes hasil belajar.

Key Word: Minat, Hasil Belajar Siswa, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Turnaments*.

Citation :

JURNAL SOMASI

SOSIAL HUMANIORA KOMUNIKASI

PENDAHULUAN

Sumberdaya Manusia (SDM) merupakan salah satu komponen yang membentuk kehidupan berdaya saing dalam dunia internasional Era globalisasi yang sangat membutuhkan manusia-manusia yang mampu menyesuaikan diri dengan kondisi tersebut. Kompetensi global yang mencakup kemampuan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi serta pribadi yang dilandasi dengan kompetensi moral merupakan modal utama yang tidak boleh tidak harus dimiliki oleh manusia agar mampu mempertahankan eksistensi dalam arus zaman yang harus berkembang. Pembentukan sumber daya manusia dimaksud hanya dapat dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan dalam hal ini berorientasi dalam upaya pembelajaran siswa disekolah sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku. Slameto (2010:2) bahwa: "Belajar merupakan proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Melalui berbagai model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran serta pendekatan pembelajaran yang dilaksanakan. Sehingga siswa ditempa untuk mampu mengembangkan potensi, dapat teraktualisasi secara optimal dan terarah. Wena (2011:2) mengemukakan bahwa "Guru sebagai komponen penting dari tenaga kependidikan, memiliki tugas untuk melaksanakan proses pembelajaran" dan juga Dimiyati dan Mudjiono (2006:297) mengatakan bahwa "pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar". Proses pembelajaran harus diupayakan secara efektif serta menarik minat siswa agar terjadi adanya perubahan tingkah laku siswa. Dalam proses belajar Guru harus dapat membimbing dan memfasilitasi siswa agar dapat melakukan proses tersebut. Jadi dalam hal ini dituntut keprofesionalan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang strategi bagi siswa.

Salah satu mata pelajaran yang sangat berperan penting dalam perkembangan IPTEK adalah mata pelajaran Matematika, Uno (2011:129-130) yang menyatakan bahwa, "Matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang usurnya logik dan intuisi. Senada dengan itu, Nurhadi (2004:203) menyatakan bahwa, "Belajar matematika berarti belajar ilmu pasti, belajar ilmu pasti berarti belajar

JURNAL SOMASI

SOSIAL HUMANIORA KOMUNIKASI

bernalar”. Berarti belajar matematika adalah suatu kegiatan menggunakan simbol-simbol yang membutuhkan penalaran.

Kenyataannya masih banyak ditemukan kelemahan dan kekurangan dalam pembelajaran matematika baik dari pihak Guru, siswa maupun perhatian pemerintah terhadap sekolah. Berdasarkan realita dilapangan minat belajar siswa masih kurang, dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang masih kurang jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Hal ini tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yakni faktor interm dan faktor eksterm. Faktor interm terdiri dari keadaan fisikologis yaitu kondisi fisik, kondisi panca indera, dan keadaan psikologi sedangkan faktor eksterm terdiri faktor lingkungan yaitu lingkungan alam, lingkungan sosial, serta faktor instrumental yaitu kurikulum, guru, sarana, dan fasilitas, administrasi.

Guru merupakan salah satu komponen utama atau pilar utama dalam memberhasilkan out-put pendidikan. Seorang guru yang professional harus mampu memilih dan menyesuaikan model, strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran disetiap materi pembelajaran sehingga akan membangkitkan minat belajar siswa dan hasil belajar sesuai dengan apa yang diharapkan (Sanjaya 2006: 6). Hal ini disebabkan karena guru tidak memperhatikan perkembangan dan perubahan minat dan hasil belajar siswa ketika menggunakan strategi, model dan metode pembelajaran tertentu. Menurut SK Menpan No. 84/Menpan/1993 dalam Suryosubroto (2002:7-8), salah satu tugas pokok guru adalah melaksanakan analisis hasil evaluasi belajar atau praktek. Berarti, setiap guru telah ditugaskan untuk menganalisis hasil evaluasi belajar. Dengan menganalisis hasil evaluasi belajar, maka guru pastinya akan terpancing untuk menerapkan berbagai strategi, model dan metode pembelajaran. Karena guru akan memperhatikan kapan minat dan hasil belajar siswa meningkat saat menggunakan suatu strategi, model dan metode pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil baik dalam jangka pendek maupun pada jangka panjang. Hal ini senada dengan pendapat Mulyasa (2006:210-212) yang mengemukakan bahwa, “keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dalam jangka pendek, jangka menengah dan jangka panjang.

JURNAL SOMASI

SOSIAL HUMANIORA KOMUNIKASI

Wena (2011:170) mengatakan bahwa “dilihat dari perilaku belajar siswa, akan ditemukan berbagai permasalahan. Misalnya ada siswa yang lambat memahami isi pembelajaran, ada siswa yang tidak bisa bekerja secara kelompok, ada siswa yang tidak mampu membuat suatu kesimpulan terhadap permasalahan, dan berbagai permasalahan yang lain”. Begitu beragamnya permasalahan siswa dalam belajar sehingga para ahli pembelajaran mengembangkan berbagai model pembelajaran. Adanya berbagai permasalahan belajar dan tersedia berbagai model pembelajaran untuk memadukan antara model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik model belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di lokasi penelitian dan sekaligus hasil wawancara dengan beberapa orang siswa informasi yang diperoleh adalah (1) Kurangnya minat belajar siswa, (2) Kurangnya fasilitas belajar yang tersedia, (3) Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, (4) Siswa menganggap pelajaran matematika sangat sulit untuk dipahami. Beberapa temuan yang sebagaimana terurai diatas tentu menjadi masalah dalam proses pembelajaran dan dapat berakibat fatal pada hasil belajar siswa dan juga pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta tidak sesuai prinsip KTSP. Muslich (2007:71) menyatakan bahwa : Prinsip dasar kegiatan belajar mengajar (KBM) pada KTSP yaitu berpusat pada siswa, mengembangkan keaktifan siswa, menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang, mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai dan belajar melalui berbuat. Oleh sebab itu , salah satu solusi untuk mengatasinya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament* untuk melaksanakan pembelajaran bervariasi dan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Menurut yamin Ansari “Pembelajaran kooperatif adalah merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran” artinya dengan diterapkannya model pembelajaran ini maka adanya rasa kerjasama dan minat belajar siswa. Slameto (2010:57) bahwa: Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan hasil belajar siswa pada aspek pemahaman konsep, aspek penalaran dan komunikasi serta aspek

JURNAL SOMASI

SOSIAL HUMANIORA KOMUNIKASI

pemecahan masalah khususnya pada materi pokok statistika, (2) Membuktikan secara signifikan minat belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Turnaments*.

Adapun yang menjadi manfaat dari penelitian ini adalah (1) Sebagai acuan kepada kepala sekolah dalam mengambil suatu kebijakan terhadap perbaikan pelaksanaan proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran. (2) Dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam memilih model pembelajaran yang tepat dalam setiap proses pembelajaran. (3) Dapat menambah pengetahuan dalam menulis karya ilmiah dan juga dalam melaksanakan tugasnya kedepan sebagai seorang guru yang professional.

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan paradigma kuantitatif, menggunakan desain *Pre Eksperimental design* dalam bentuk *One Shot Case Study* (Arikunto, 2006:85).

X . O

X = Perlakuan (*treatment*) yang diberikan
(variabel independen)

O = Observasi (variabel dependen)

Sebagai penelitian eksperimen, adapun langkah-langkah yang ditempuh peneliti saat melaksanakan penelitian yaitu (1) Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa Silabus, RPP, Kisi-kisi Tes, Tabel Pembobotan Tes, Tes Hasil Belajar dan Kunci Jawaban. RPP disusun dengan memperhatikan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnaments*. (2) Tes hasil belajar dan angket minat belajar siswa divalidasi secara logis kepada tiga orang pakar dan diolah hasilnya dengan memperhatikan tingkat reproduksibelnya. (3) Tes hasil belajar diujicobakan di sekolah lain dan diolah hasilnya dengan uji validitas, uji reliabilitas, perhitungan tingkat kesukaran, dan perhitungan daya pembeda Peneliti menetapkan subjek penelitian. (4) Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran tentang sub materi pokok matriks berdasarkan RPP yang telah disusun. (5) Setelah kegiatan pembelajaran selesai,peneliti memberikan angket minat belajar siswa dan tes hasil belajar kepada siswa. (6) Minat belajar siswa dan hasil belajar siswa yang diperoleh dianalisis dan seterusnya dideskripsikan dengan menggunakan tabel. Subjek penelitian ini adalah rombongan

JURNAL SOMASI

SOSIAL HUMANIORA KOMUNIKASI

belajar dari siswa Kelas VII-A SMP Negeri 1 Hiliduho Tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 30 orang. Pembelajaran berlangsung selama 2 siklus dimana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang berbentuk angka-angka yang diperoleh langsung dari subjek penelitian sehingga disebut juga data primer. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Angket. Angket dalam penelitian ini berbentuk angket tertutup yang berjumlah 20 butir dan disusun berdasarkan kisi-kisi angket. Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, angket terlebih dahulu divalidasikan kepada tiga orang guru bidang studiguru matematika atau dosen sebagai validator. Tidak dilakukan pengolahan hasil validasi angket, tetapi angket dinyatakan valid jika validator merekomendasikan bahwa angket dapat digunakan sehingga dinyatakan valid dan ditetapkan sebagai salah satu instrumen penelitian. (2). Tes hasil belajar. Tes hasil belajar berbentuk tes uraian sebanyak 8 butir soal yang disusun berdasarkan kisi-kisi tes. Tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar. Sebelum tes ditetapkan sebagai instrumen penelitian, terlebih dahulu dilakukan validitas dan uji coba instrument.

HASIL DAN PEMBAHASAN

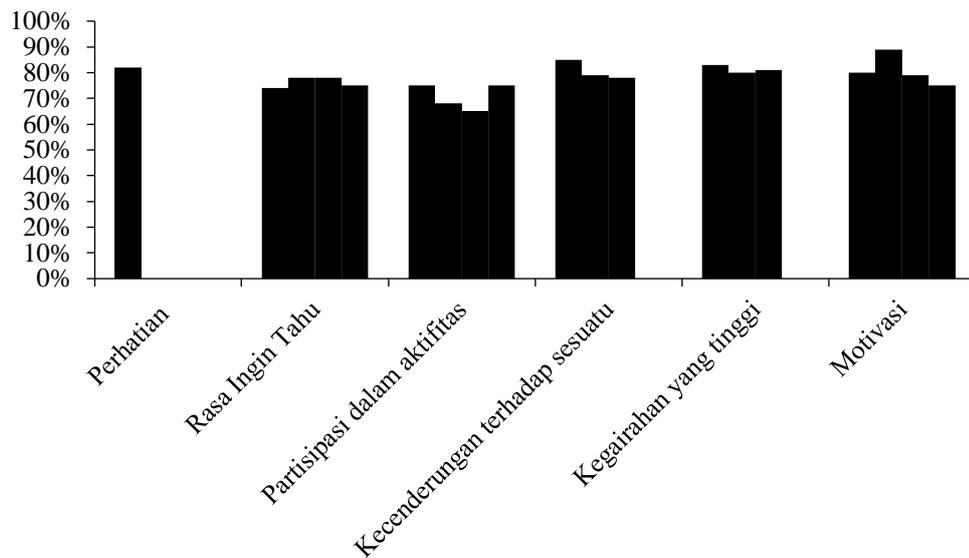
Hasil

Dari hasil pengolahan angket di dapatkan bahwa bahwa persentase minat belajar siswa kelas VII-A sebesar 78%. Hal ini berarti bahwa secara keseluruhan, minat belajar siswa kelas VII-A tergolong **sedang**.

Tabel 1. Deskripsi Minat Belajar Siswa Kelas Vii-A Smp Negeri 1 Hiliduho T.P 2021/2022

Nomor Urut	Indikator	Persentase	Klasifikasi
1	Perhatian	82	Tinggi
2	Rasa ingin tahu	76%	Sedang
3	Partisipasi dalam aktifitas	71%	Sedang
4	Kecenderungan terhadap sesuatu	80%	Tinggi
5	Kegairahan yang tinggi	81%	Tinggi
6	Motivasi	81%	Tinggi

Hasil dari tabel di atas dideskripsikan menggunakan diagram batang, seperti terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Grafik Minat Siswa

Dari grafik dapat terlihat bahwa minat belajar siswa paling rendah pada indikator 3 sub indikator 3 (memberi pendapat) yaitu 65% dan yang paling menonjol pada indikator 6 sub indikator 2 (senang mengerjakan soal di depan kelas) yaitu sebesar 89%.

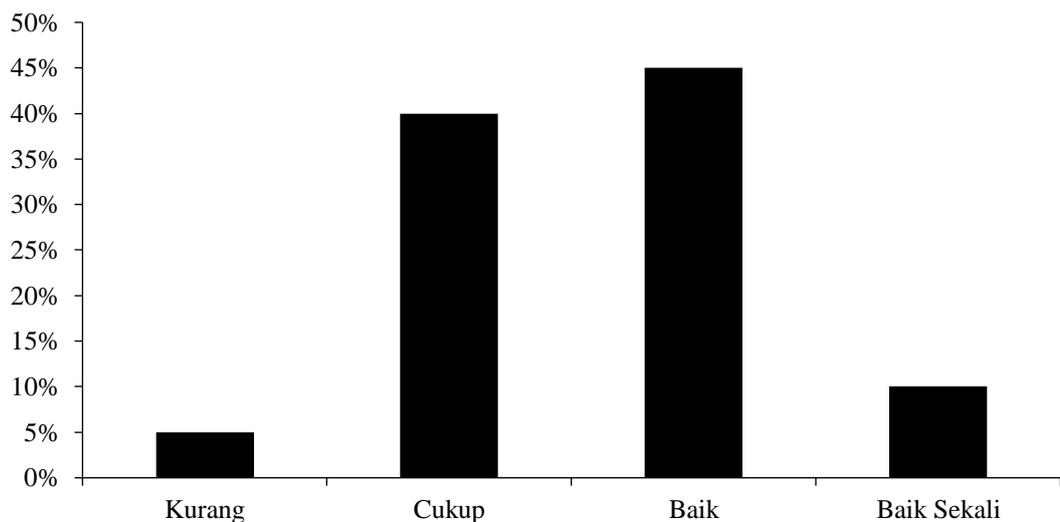
Dari pengolahan hasil belajar siswa diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah **77**. Hal ini berarti hasil belajar siswa tergolong **baik**.

Hasil perhitungan tersebut terlihat dari tabel berikut:

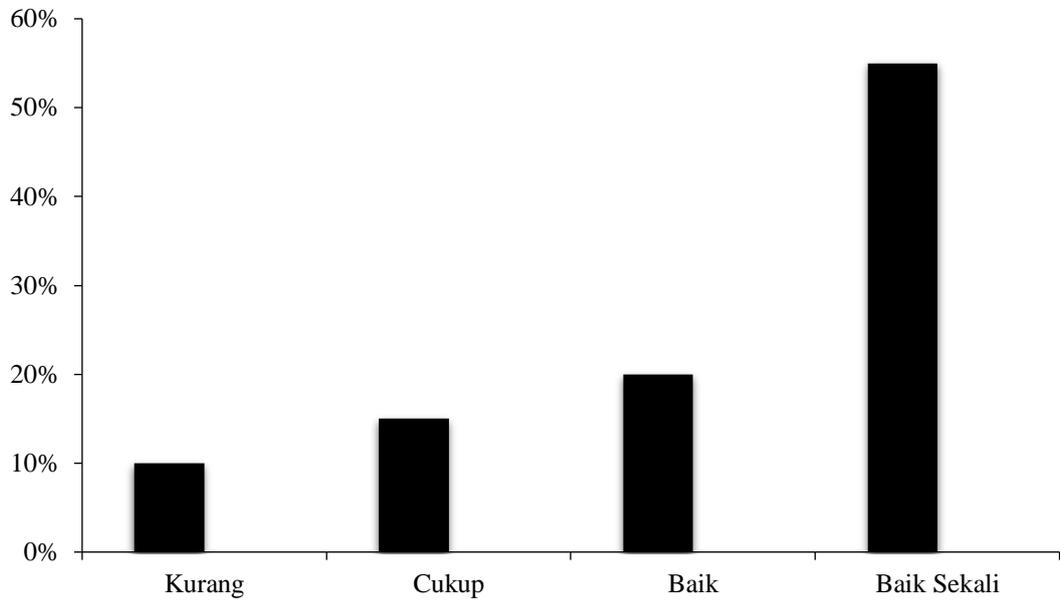
Tabel 2. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Kelas Vii-A Smp Negeri 1 Hiliduho T.P 2021/2022

Klasifikasi Hasil Belajar	Pemahaman Konsep		Penalaran dan Komunikasi		Pemecahan Masalah		Ketuntasan Belajar	
	Ih	%	Ih	%	Ih	%	Ih	%
Baik Sekali	2	0%	1	5%	3	5%	8	0%
Baik	9	5%	4	0%	6	0%		
Cukup	8	0%	3	5%	5	5%		
Kurang	1	%	2	0%	6	0%		
Tuntas Belajar							8	0%
Tidak Tuntas Belajar							2	0%

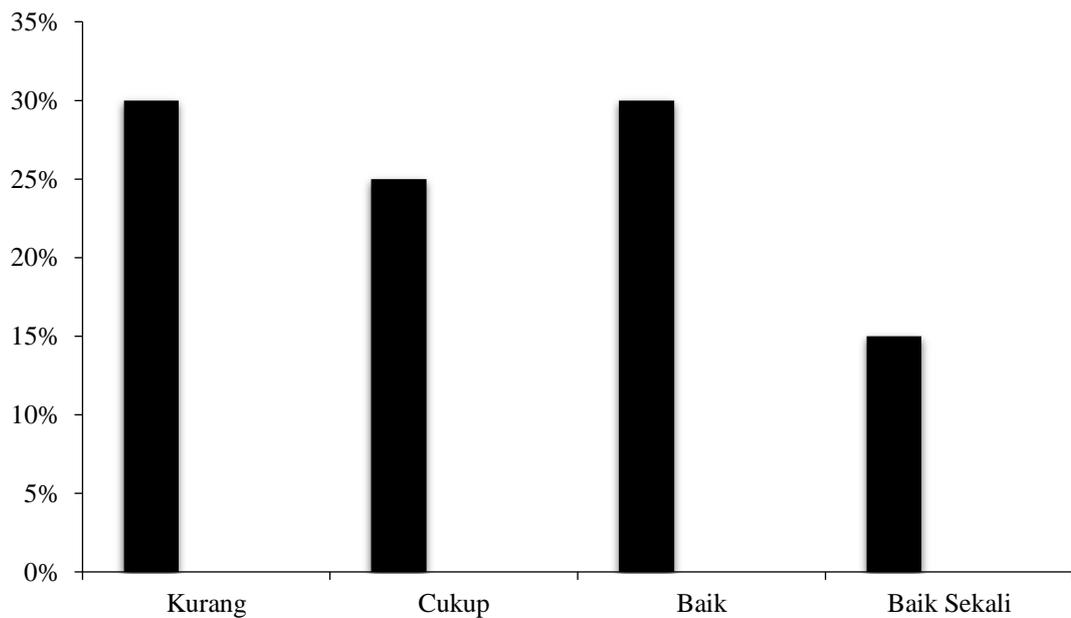
Berdasarkan tabel di atas, klasifikasi hasil belajar siswa untuk pemahaman konsep, penalaran dan komunikasi, pemecahan masalah serta ketuntasan belajar siswa dapat terlihat dari diagram batang berikut ini.



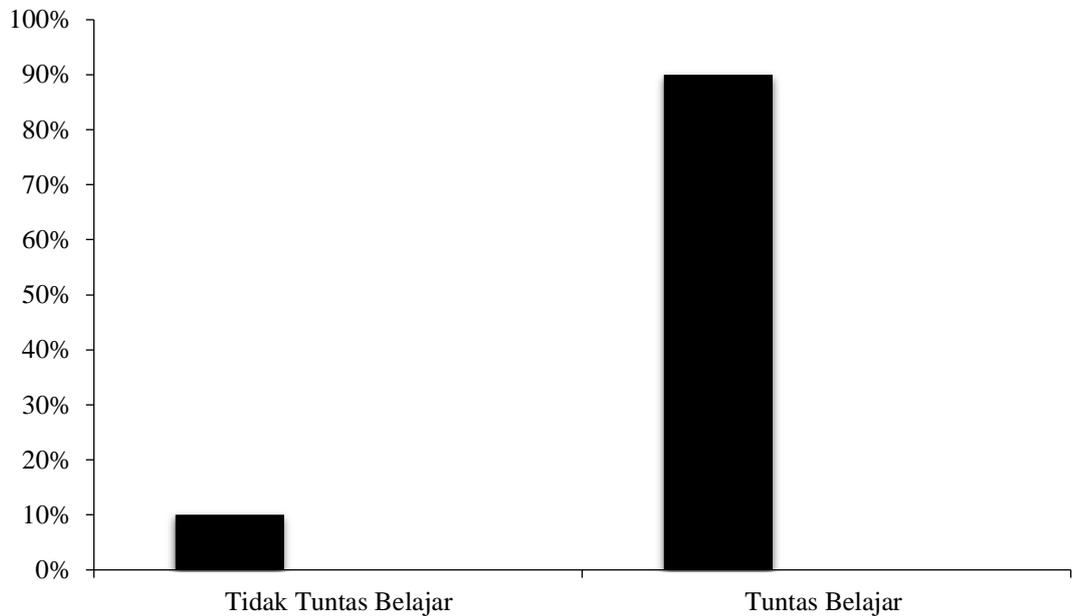
Gambar 2. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Pada Aspek Pemahaman Konsep



Gambar 3. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Pada Aspek Penalaran dan Komunikasi

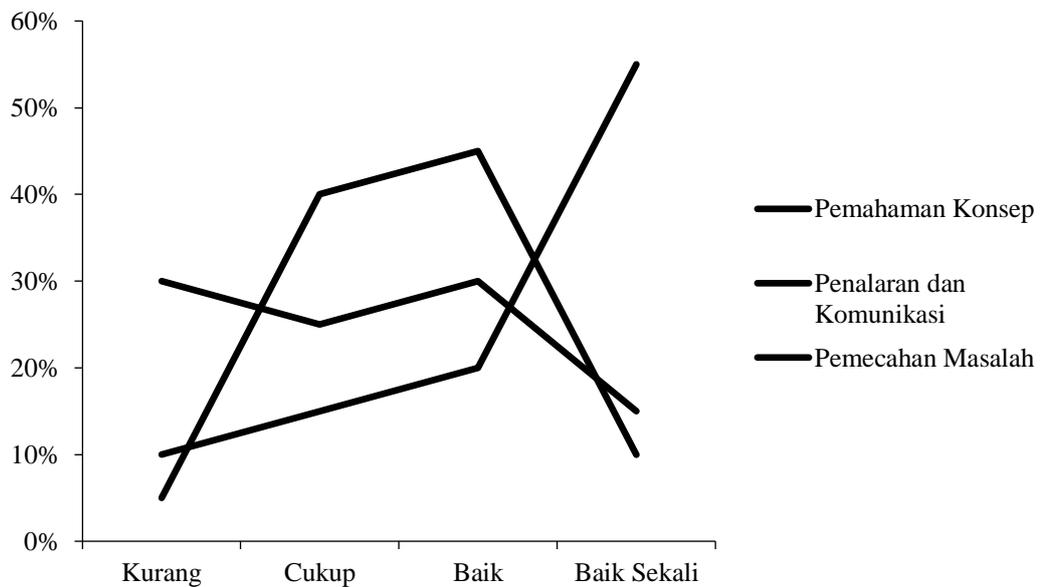


Gambar 4. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Pada Aspek Pemecahan Masalah



Gambar 5. Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa

Seterusnya grafik belajar siswa untuk tiap aspek penilaian terlihat dari gambar berikut:



Gambar 6. Grafik Hasil Belajar Siswa Tiap Indikator

Pembahasan

Seperti telah diuraikan pada pendahuluan, bahwa yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah guru belum pernah melaksanakan analisis hasil evaluasi belajar siswa dan siswa kurang berminat pada mata pelajaran matematika serta hasil belajar siswa yang masih kurang baik. Sehingga untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti melaksanakan penelitian dengan menganalisis minat dan hasil belajar siswa pada tiap aspek penilaian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnaments*. Dari hasil pengolahan data ditemukan rata-rata minat belajar siswa adalah 78% dan hasil belajar siswa sebesar 77. Di samping itu, dengan menganalisis hasil belajar siswa guru juga mengetahui letak kelemahan dan keunggulan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat diperbaiki pada pertemuan selanjutnya. Berdasarkan paparan data diperoleh temuan penelitian, yaitu (1) Dari hasil angket minat belajar siswa diketahui bahwa persentase minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika mencapai **78%**. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnaments* tergolong **sedang**. (2) Untuk aspek pemahaman konsep, ada 4 orang yang hasil belajarnya baik sekali, 12 orang hasil belajarnya baik, 11 orang yang hasil belajarnya cukup dan 3 orang yang hasil belajarnya kurang. Berarti hasil belajar siswa untuk aspek pemahaman konsep baik.

- a. Untuk aspek penalaran dan komunikasi, ada 13 orang yang hasil belajarnya baik sekali, 8 orang yang hasil belajarnya baik, 6 orang yang hasil belajarnya cukup dan 3 orang yang hasil belajarnya kurang. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada aspek penalaran dan komunikasi cukup baik.
- b. Untuk aspek pemecahan masalah, 5 orang yang hasil belajarnya baik sekali, 7 orang yang hasil belajarnya baik, 8 orang yang hasil belajarnya cukup dan 10 orang yang hasil belajarnya kurang. Hal ini berarti hasil belajar siswa untuk aspek pemecahan masalah baik.

Ada 28 orang siswa yang tuntas belajar dan 2 orang yang tidak tuntas belajar dari 30 orang jumlah warga belajar.

KESIMPULAN

Deskripsi minat belajar siswa pada materi pokok matriks menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnaments(TGT)* adalah sebagai berikut: (1) Persentase minat siswa secara keseluruhan adalah 78%, sedangkan pesentase tiap indikator bervariasi dari 71% hingga 82%, hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa tergolong **sedang**. (2) Deskripsi hasil belajar siswa pada aspek pemahaman konsep, aspek penalaran dan komunikasi serta aspek pemecahan masalah pada materi matriks menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnaments* adalah sebagai berikut (3) Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 77 tergolong **baik** dan persentase ketuntasan mencapai 90%. Hasil belajar siswa untuk pemahaman konsep tergolong baik , untuk aspek penalaran dan komunikasi tergolong baik sekali dan untuk aspek pemecahan masalah tergolong baik.

REFERENSI

- Dimiyati, Mudjiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah, S.B., Zain, A., 2006, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Muslich, Masnur, 2007, *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyasa, 2006, *Kurikulum Yang Disempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nurhadi, 2004, *Kurikulum 2004*. Jakarta: Grasindo.
- Suryosubroto B., 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sanjaya, Wina.2006 *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Slameto, 2010, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Uno, Hamzah B., 2011, *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wena, 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara