

**MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA
DENGAN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT(TGT) SISWA KELAS IX C SMP NEGERI 2 KALIWIRO
WONOSOBO TAHUN AJARAN 2013/2014**

Awan Prabowo¹⁾ dan Benedictus Kusmanto²⁾

^{1), 2)}Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

¹⁾ email: efitriyani56@yahoo.co.id

Abstract: The purposes of this research were to increase the student's interest and achievement in learning mathematics through cooperative learning type Team Games Tournament (TGT) in 9th grade students of SMP Negeri 2 Kaliwiro Wonosobo in year 2013/2014. This research was Classroom Action Research (CAR). The subjects in this research were 9th grade students of SMP Negeri 2 Kaliwiro Wonosobo. It consists of 29 students. The object of this research were the student's interest and achievement of learning mathematic through cooperative learning type Team Games Tournament (TGT). The results showed that after the application of Team Games Tournament learning approach, the student's interest and achievement in learning mathematics has increased. This can be shown by an increase in the percentage average questionnaire student's interest from 38,95% in pre-cycle to be 71,62% in cycle I, and became 78,61% in cycle II. The increasing in the percentage average viewed from the observation of student's interest in learning amounts 66.38% in cycle I became 85.34% in cycle II. The achievement in learning mathematic of students also increased. Judging from the average value of 58.48 in pre-cycle became 64.19 in cycle I, and became 80.90 in cycle II. While the percentage of completeness students (with KKM 70) also increased, namely the pre-cycle by 31,03% (9 students) were completeness became 51,72% (15 students) in cycle I. It increased again became 82.76% (24 students) were completeness in cycle II.

Keywords : The student's interest and achievement in learning mathematic, Team Games Tournament (TGT)

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia sudah semakin berkembang. Pemerintah pun ikut berperan dalam memajukannya. Di lain pihak, model pembelajaran, pendekatan, maupun teknik pembelajaran yang ada sudah semakin bermacam – macam. Keberagaman model – model pembelajaran tersebut memiliki tujuan yang beragam pula. Misalnya menggunakan model pembelajaran tertentu untuk membangkitkan minat belajar siswa. Seperti yang dikemukakan (Wina Sanjaya, 2011: 30) bahwa salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi.

Meskipun model pembelajaran sudah bervariasi, namun masih banyak guru yang belum menerapkannya. Mereka cenderung menggunakan pembelajaran konvensional, dimana guru merangkan dan siswa mendengarkan, guru mencatat di papan tulis dan siswa

menyalinnya. Apabila guru tetap mempertahankan menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa ada variasi model pembelajaran yang lain, maka siswa akan mengalami kebosanan dan kurang berminat dalam belajar. Akibatnya prestasi belajarnya kurang baik. Menurut (Slavin, 2010:35), dengan pengaturan kelas tradisional maka siswa yang mencapai kesuksesan hanya satu atau dua orang. Karena kesuksesan satu orang menurunkan kesempatan untuk sukses bagi yang lainnya. Sehingga siswa beranggapan bahwa pencapaian yang tinggi hanyalah untuk “orang – orang aneh” dan siswa kesayangan guru.

Untuk menghindari hal tersebut di atas, salah satu pembelajaran yang cocok diterapkan yaitu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menekankan cara belajar dengan membentuk kelompok. (Slavin, 2010:93) mengungkapkan bahwa tujuan dari penerapan pembelajaran kooperatif dalam mengajar yaitu mendorong dan membantu teman satu kelompok untuk belajar sehingga mencapai keberhasilan bersama.

Ada beberapa tipe model pembelajaran kooperatif. Berdasarkan pelaksanaan pembelajarannya, (Slavin,2010:11-17) membedakan tipe-tipe pembelajaran kooperatif menjadi beberapa, diantaranya 1) STAD dan TGT. Model pembelajaran tipe ini merupakan model genetik, dimana model tersebut aplikatif terhadap skala tingkat kelas, mata pelajaran, serta karakteristik sekolah dan kelas yang luas; 2) CIRC dan TAI. Model pembelajaran tipe ini hanya bisa digunakan pada mata pelajaran dan tingkat kelas tertentu saja; 3) Jigsaw II, GI, dan Co-op coop. Model kooperatif tipe ini adalah model spesialis tugas dimana bentuk pembelajaran kooperatif dirangsang agar siswa menjalankan peran – peran khusus dalam menyelesaikan seluruh tugas kelompok.

Dari ke semua tipe model pembelajaran kooperatif di atas mempunyai tujuan yang sama, yaitu memotivasi siswa agar dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan guru. Hanya saja pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT menambahkan unsur kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan turnamen game.

Berdasarkan informasi yang penulis peroleh dari guru bidang studi matematika kelas IX di SMP Negeri 2 Kaliwiro Wonosobo pada bulan Agustus 2013, permasalahan yang timbul pada pembelajaran matematika di kelas IX C adalah rendahnya minat belajar matematika yang berdampak buruk pada prestasi belajarnya. Dalam proses pembelajaran, siswa cenderung diam. Siswa kurang aktif bertanya meskipun mereka belum paham tentang materi yang diberikan dan tidak menjawab jika diberi pertanyaan. Akibatnya nilai

UTS mereka jelek. Hanya 31,03% (9 siswa) saja yang telah mencapai nilai 70,00 (sesuai KKM).

Jika melihat dari uraian di atas, maka pembelajaran yang akan penulis gunakan yaitu pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Pada pembelajaran TGT, siswa akan belajar bekerja sama di dalam kelompok dan adanya suatu game dan turnamen yang diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga prestasi belajarnya pun meningkat.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IX C SMP Negeri 2 Kaliwiro Wonosobo tahun ajaran 2013/2014? 2) Bagaimana pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas IX C SMP Negeri 2 Kaliwiro Wonosobo tahun ajaran 2013/2014?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada bulan Oktober – November 2013 di kelas IX C SMP Negeri 2 Kaliwiro Wonosobo Tahun Ajaran 2013/2014. Menurut (Suharmi, 2010:128), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (action research) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan minimal 2 siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari empat komponen tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan pengamatan, dan refleksi.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX C SMP Negeri 2 Kaliwiro Wonosobo Tahun Ajaran 2013/2014, yang berjumlah 29 siswa dengan 16 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Sedangkan objek penelitian ini adalah minat dan prestasi belajar matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik angket, teknik observasi, teknik tes, dan teknik dokumentasi. Angket digunakan untuk mengetahui minat belajar matematika siswa, observasi digunakan untuk memperoleh data guna memperkuat data yang diperoleh dari angket tentang minat belajar matematika siswa, tes digunakan untuk mengetahui prestasi belajar matematika, dan dokumentasi

digunakan untuk memperoleh data nilai kemampuan awal siswa. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti untuk mengambil data yaitu angket, lembar observasi, dan tes.

Sebelum digunakan untuk mengumpulkan data, instrument tersebut harus terlebih dahulu diuji cobakan terlebih dahulu untuk menjamin bahwa pengukuran dilakukan menggunakan pengukuran yang layak untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji coba terpakai dengan kata lain uji coba digunakan sekaligus pengambilan data untuk mengetahui validitas dan reliabilitas pada instrumen angket. Sedangkan pada instrumen tes, pengambilan data untuk mengetahui validitas, tingkat kesukaran, daya beda, dan realibilitas. Menurut (Suharsimi, 2010:59), sebuah tes dikatakan valid atau sah apabila tes tersebut mengukur apayang hendak diukur.

Rumus yang digunakan untuk mengukur validitas angket dengan menggunakan rumus korelasi product moment (Suharsimi, 2010:213), sedangkan pada tes menggunakan rumus point biserial (Anas, 2013:185). Rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas angket dengan menggunakan rumus Cronboach Alpha (Anas, 2013:208), sedangkan pada tes menggunakan rumus KR20 (Anas, 2013:254). Selain itu, instrumen tes perlu di uji tingkat kesulitan dan daya pembeda sebelum menguji reliabilitasnya (Anas, 2013:372,389).

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis data kualitatif untuk menganalisis minat belajar matematika siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT, yang diperoleh dari hasil angket dan didukung oleh hasil lembar observasi. Sedangkan untuk menganalisis data prestasi belajar matematika siswa menggunakan teknik analisis data kuantitatif.

Penelitian ini dikatakan berhasil jika telah memenuhi Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut. 1) meningkatnya minat belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dilihat dari peningkatan persentase angket minat dan observasi setiap siklus yang diamati, dengan rata-rata peningkatan dari siklus I ke siklus berikutnya minimal 5% dan rata-rata batas pencapaian di akhir siklus minimal 75%; 2) meningkatnya rata-rata nilai siswa yang dilihat dari tes prestasi belajar matematika di akhir siklus I dan siklus II, dengan rata-rata peningkatan dari siklus I ke siklus II minimal 5% dan banyaknya siswa yang tuntas belajar di akhir siklus minimal 75% dari seluruh siswa dengan KKM _ 70,00.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pengamatan guru dan hasil angket minat belajar matematika siswa pra-siklus diketahui bahwa minat belajar matematika siswa tergolong rendah. Sedangkan prestasi

belajar matematika yang diperoleh dari hasil nilai UTS pun rendah. Tes tersebut menghasilkan nilai rata-rata prestasi siswa sebesar 58,48 dengan banyaknya siswa yang tuntas adalah 9 siswa (31,03%) dari total 29 siswa di kelas IXC.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari 5 kali pertemuan, dengan rincian dua kali pertemuan penyampaian materi, satu kali pertemuan pemberian tugas kelompok, satu kali pertemuan pelaksanaan game dan turnamen serta satu kali pertemuan untuk tes.

Dari hasil angket, rata-rata persentase minat belajar matematika siswa pada pra-siklus sebesar 38,95% meningkat 32,67% menjadi 71,62% pada siklus I dan meningkat 6,99% menjadi 78,61% pada siklus II. Sedangkan dari hasil observasi, rata-rata persentase minat belajar matematika pada siklus I sebesar 66,38% meningkat 15,52% menjadi 81,90% pada siklus II. Dari hasil angket dan observasi di siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Dari hasil tes prestasi belajar matematika siswa pada siklus I dan siklus II pun mengalami peningkatan. Rata-rata nilai siswa pada pra siklus sebesar 58,48 dengan 31,03% (9 siswa tuntas), meningkat menjadi 64,19 dengan 51,19% (15 siswa tuntas) pada siklus I, dan menjadi 80,90 dengan 82,76% (24 siswa tuntas) pada siklus II, dari total siswa yang berjumlah 29 anak. Di akhir siklus II terlihat bahwa indikator keberhasilan dari penelitian ini telah terpenuhi.

Hal-hal yang perlu di perhatikan dalam penelitian ini yaitu 1) pada siklus I, hasil angket menunjukkan minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan yang besar, namun prestasi belajarnya hanya meningkat sedikit. Hal ini disebabkan karena siswa menilai diri sangat tinggi saat mengisi angket. Sehingga hasilnya tidak sesuai dengan kenyataan. Selain itu terdapat lima siswa yang nilainya lebih rendah dari pra siklus. Hal ini disebabkan karena siswa-siswa tersebut kurang paham akan materi yang diajarkan sehingga saat tes tidak bisa mengerjakan. 2) pada siklus II sudah tidak ada siswa yang nilainya turun. Tetapi terdapat lima siswa yang nilainya tetap. Hal ini jika dikaitkan dengan hasil angket pada siklus I ternyata kelima siswa itu skornya tidak berubah (tetap). Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa mempengaruhi prestasi belajarnya.

Dari pemaparan diatas, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat dan prestasi

belajar matematika siswa kelas IX C SMP Negeri 2 Kaliwiro Wonosobo tahun ajaran 2013/2014.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa kelas IX C SMP Negeri 2 Kaliwiro Wonosobo tahun ajaran 2013/2014.

Minat belajar siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) mengalami peningkatan hal ini terlihat dari hasil rata-rata lembar angket minat belajar siswa mengalami peningkatan dari pra-siklus 38,95%, meningkat pada siklus I menjadi 71,62% dan meningkat pada siklus II menjadi 78,61%.

Dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas IX C SMP Negeri 2 Kaliwiro Wonosobo. Nilai rata-rata pra-siklus sebesar 58,48 dengan persentase siswa tuntas sebesar 31,03% (9 siswa), meningkat menjadi 64,19 dengan persentase siswa yang tuntas sebesar 51,72% (15 siswa) pada siklus I, dan mengalami peningkatan kembali pada siklus II dimana persentase siswa yang tuntas sebesar 82,76% (24 siswa) dengan nilai rata-rata sebesar 80,90.

REFERENSI

- Sudijono. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*. (Terjemahan Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Ed.ref. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekata Praktik*. Ed.ref. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wina Sanjaya. 2011. *Srategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.