

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*(TGT) SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI IIS 4 SMA NEGERI 1 BANYUDONO TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Yulianto Dwi Cahyo N.¹⁾, Henny Ekana Ch.²⁾, Dhidhi Pambudi ³⁾

¹⁾Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika, FKIP, UNS

^{2), 3)} Dosen Prodi Pendidikan Matematika, FKIP, UNS

Alamat Korespondensi:

¹⁾yuliantodwi99@gmail.com, ²⁾henny_ekana@yahoo.co.id

³⁾pambudii@yahoo.com

Jl. Ir. Sutami No. 36A, Kentingan, Surakarta, Jawa Tengah 57126

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang meningkatkan minat dan hasil belajar matematika dan untuk mendeskripsikan peningkatan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI IIS 4 SMA Negeri 1 Banyudono dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah minat belajar, hasil belajar matematika pada aspek kognitif, dan pelaksanaan pembelajaran. Data minat belajar dan pelaksanaan pembelajaran diperoleh dari observasi selama pembelajaran, kemudian data hasil belajardiperoleh dari tes yang dilaksanakan pada tiap akhir siklus. Indikator kinerja penelitian ini yaitu setidaknya 70% siswa mempunyai minat belajar tinggi dan setidaknya 70% siswa mencapai KKM dan nilai rerata siswa meningkat. Berdasarkan hasil penelitian, siswa yang mencapai minat belajar tinggi meningkat dari tahap prasiklus, siklus I dan siklus II. Pada prasiklus, persentase siswa yang mencapai minat belajar tinggi yaitu 46,88% dari total siswa, kemudian pada siklus I meningkat sebesar 9,37% menjadi 56,25% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 18,75% menjadi 75%. Dari hasil tes siklus I, 37,50% dari total siswa mencapai KKM dan pada siklus II 71,875% siswa. Langkah pembelajaran TGT yang meningkatkan minat dan hasil belajar siswa yaitu 1) guru menyajikan materi, 2) siswa dikelompokkan oleh guru menjadi beberapa kelompok kecil, tiap kelompok terdiri dari empat siswa yang terdiri dari 1siswa dengan kemampuan tinggi, 2 siswa dengan kemampuan sedang, dan 1siswa dengan kemampuan rendah, tiap kelompok mendiskusikan permasalahan atau soal kemudian mempresentasikan hasil diskusi, 3) *game* dimainkan oleh empat siswa dari kelompok yang berbeda pada tiap meja, *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, *game* dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi oleh guru dan diskusi, 4) *tournament* dilaksanakan tiap pertemuan, tiap siswa dari tiap kelompok ditempatkan di meja turnamen dengan siswa dari kelompok lain yang kemampuan akademiknya setara, e) tim dengan rerata skor tertinggi diberikan penghargaan berupa surat penghargaan dan hadiah.

Kata Kunci : TGT, minat siswa, hasil belajar kognitif

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga memiliki kemampuan untuk menguasai, menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi mengikuti perkembangan jaman. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan peningkatan sumber daya manusia yang terlibat dalam proses belajar mengajar, yang dalam hal ini yaitu guru dan siswa dan perbaikan dalam sistem pembelajaran. Sebagai pendidik, guru harus selalu meningkatkan kemampuan dan keterampilan mengajar sehingga siswa mampu menerima dan memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematikakelas XI SMA Negeri 1 Banyudono pada hari Selasa, 18 Agustus 2015, kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran matematika terjadi di beberapa kelas XI SMA Negeri 1 Banyudono tahun ajaran 2015/2016 salah satunya pada kelas XI IIS 4. Hal ini didukung dengan hasil observasi awal yang dilakukan pada hari Senin, 24 Agustus 2015 di kelas XI IIS 4 SMA Negeri 1 Banyudono tahun ajaran 2015/2016 yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika masih kurang. Kurangnya minat belajar siswa tampak dari aktivitas belajar siswa seperti pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran terdapat siswa yang tidak memperhatikan, kemudian ketika terdapat siswa yang mengerjakan soal di papan tulis, siswa yang lain yang seharusnya

memperhatikan dan mengoreksi apabila terjadi kesalahan namun justru tidak memperhatikan dan berbicara dengan teman yang lain. Selain itu ketika guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami, siswa tidak ada yang bertanya namun ketika siswa diminta untuk mengerjakan soal, siswa belum bisa. Dari data hasil observasi prasiklus yaitu 46,88% dari 32 siswa mempunyai minat belajar matematika tinggi.

Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian siswa, sehingga siswa kurang berminat untuk mempelajarinya. Oleh karena itu diperlukan suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa sehingga pembelajaran lebih optimal, jika siswa tersebut menunjukkan keseriusannya dalam mempelajari matematika sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi untuk belajar. Minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut berkonsentrasi terhadap suatu benda atau kegiatan tertentu [1]. Siswa mempunyai minat belajar yang tinggi akan selalu berusaha mencari, menggali dan mengembangkan informasi terkait dengan hal yang diminatinya.

Minat belajar yang rendah mengakibatkan siswa tidak menyukai pelajaran yang ada sehingga sulit berkonsentrasi dan sulit mengerti isi mata pelajaran dan akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar. Dari data ulangan harian siswa, 9,375% dari 32 siswa mencapai nilai KKM yaitu 3 dengan skala nilai 4.

Minat dapat dilihat melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada yang lainnya, dapat pula dilihat melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu hal cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap hal tersebut.

Untuk meningkatkan minat belajar dapat dilakukan dengan menggunakan variasi pada model pembelajaran yang digunakan. Hal ini bertujuan agar minat belajar siswa meningkat dari pembelajaran sebelumnya dan dapat berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung yang nantinya dapat memperoleh hasil belajar yang baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Berkaitan dengan hal di atas dan setelah berdiskusi dengan guru, salah satu alternatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika pada aspek kognitif siswa kelas XI IIS 4 yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas XI IIS 4 SMA Negeri 1 Banyudono tahun ajaran 2015/2016 dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas XI

IIS 4 SMA Negeri 1 Banyudono tahun ajaran 2015/2016.

Susanto berpendapat bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya [1]. Dalam penelitian ini, aspek-aspek minat belajar yang diamati yaitu perhatian, ketertarikan, partisipasi serta perasaan senang. Kemudian makna hasil belajar menurut Susanto yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar [1]. Sedangkan hasil belajar menurut Sudjana yaitu kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya [2]. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menggunakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen [3].

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras

yang berbeda. Slavin mendeskripsikan komponen-komponen TGT adalah sebagai berikut [4].

Presentasi di Kelas

Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas oleh guru. Ini merupakan pengajaran langsung dengan metode pembelajaran ceramah atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi guru bisa juga memasukkan presentasi audiovisual dalam presentasi. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka kegiatan diskusi serta dalam *tournament* akademik.

Tim

Tim terdiri dari empat sampai lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan

pemahaman apabila tim ada yang membuat kesalahan.

Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberikan perhatian dan respek mutual yang penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antar kelompok, rasa harga diri, penerimaan terhadap siswa-siswa yang tidak *mainstream*.

Game

Gamenya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan *game* hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang dituliskan pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

Pada *tournament* pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja *tournament* tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor mereka mencapai kriteria tertentu. Tiga kriteria penghargaan, yang didasarkan pada skor rata-rata tim. Kriteria Penghargaan yang Disarankan

<i>Criteria (Team Average)</i>	<i>Award</i>
30 – 40	Good Team
40 – 45	Great Team
45–ke atas	Super Team

[5]

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Banyudono yang beralamat di Jembungan, Banyudono, Boyolali pada kelas XI IIS 4 tahun ajaran 2015/2016 semester gasal. Penelitian ini dimulai dari bulan Agustus 2015 sampai Maret 2016. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS 4 SMA Negeri 1 Banyudono tahun ajaran 2015/ 2016. Sumber data dalam penelitian ini adalah informan, yaitu guru matematika kelas XI dan siswa kelas XI IIS 4 SMA Negeri 1 Banyudono dan dokumen yang berhubungan dengan masalah penelitian, yaitu data siswa kelas XI

IIS 4, nilai matematika siswa kelas XI IIS 4 sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data minat belajar siswa berupa persentase skor minat belajar siswa dimana minat belajar siswa dibagi menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah. Data tersebut diperoleh dari observasi minat belajar siswa selama pembelajaran siklusnya dan ditentukan tingkat minat belajarnya sesuai dengan skor yang diperoleh. Observasi (atau pengamatan) adalah cara pengumpulan data dimana peneliti (atau orang yang ditugasi) melakukan pengamatan terhadap subjek penelitian demikian hingga si subjek tidak tahu bahwa dia sedang diamati [6]. Data pelaksanaan pembelajaran TGT berupa data deskriptif pelaksanaan pembelajaran menggunakan teknik observasi yang dilakukan pada setiap pertemuan pada pembelajaran dengan model pembelajaran TGT. Data hasil belajar matematika siswa pada aspek kognitif yang diperoleh dari tes yang dilakukan pada akhir tiap siklus, sedangkan untuk data prasiklus diperoleh dari nilai ulangan sebelumnya. Metode tes adalah cara pengumpulan data yang menghadapkan sejumlah pertanyaan-pertanyaan atau suruhan-suruhan kepada subyek penelitian [6].

Validasi data minat belajar siswa, peneliti menggunakan triangulasi penyidik, yaitu dengan cara membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dengan jalan memanfaatkan peneliti atau pengamat lainnya [7]. Dalam

penelitian ini, triangulasi penyidik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi dari 2 orang yang berbeda. Data dikatakan valid jika 2 orang menghasilkan data yang sama atau masih dalam satu kategori. Validasi data pengamatan kegiatan siswa dan guru selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT)digunakan teknik triangulasi penyidik. Triangulasi penyidik disini dengan membandingkan hasil observasi dari 4 observer yang berbeda. Data dikatakan valid jika minimal 3 observer menghasilkan hasil pengamatan yang sama.Selanjutnya untuk validasi data hasil belajar siswa, peneliti juga menggunakan triangulasi penyidik dengan menunjuk satu mahasiswa matematika untuk menjadi korektor hasil pekerjaan siswa, kemudian hasilnya akan dibandingkan dengan hasil koreksi peneliti. Jika hasil pengamatan yang dilakukan oleh dua korektor hasilnya sama maka data yang didapat dikatakan valid, akan tetapi jika data yang dihasilkan tidak sama maka dilakukan peninjauan kembali informasi untuk melihat perbedaan-perbedaan yang terjadi kemudian dicari kesepakatan untuk menyamakan hasil.

Analisis hasil observasi minat belajar siswa untuk jawaban “Ya” akan diberi skor 1 dan jawaban “Tidak” akan diberi skor 0. Selanjutnya dihitung persentase hasil observasi minat belajar siswa pada tiap pertemuan dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{skor capaian}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : persentase minat belajar siswa
 Skor capaian : jumlah skor indikator yang diperoleh siswa
 Skor maksimal:jumlah skor maksimal indikator

Setelah itu dicari rata-rata persentase yang diperoleh oleh setiap siswa kemudian dikategorikan berdasarkan pedoman Tabel Kategori Minat Belajar.

Tabel Kategori minat belajar

Persentase yang diperoleh (P)	Kategori
$0\% \leq P < 33,33\%$	Rendah
$33,33\% \leq P < 66,67\%$	Sedang
$66,67\% \leq P \leq 100\%$	Tinggi

Pada penelitian ini dilaksanakan tes pada akhir tiap siklus. Untuk hasil tesprasiklus diambil dari hasil ulangan siswa pada pertemuan sebelumnya.Tujuan dari pengambilan nilai ulangan adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika sebelum pelaksanaan tindakan. Tes diselenggarakan setiap akhir siklus yaitu setelah dua pertemuan pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.Analisis hasil tes dimulai dengan mengoreksi pekerjaan masing-masing siswa berdasarkan rubrik penilaian yang telah dibuat. Dari hasil yang diperoleh dihitung persentase siswa yang mencapai KKM dan yang belum mencapai KKM. Untuk mengetahui peningkatan nilai rata-rata siswa yaitu nilai rata-rata sesudah tindakan dikurangi nilai nilai

rata-rata sebelum tindakan. Hasil pengamatan pada penelitian ini diperoleh data deskripsi pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diperoleh melalui lembar observasi yang merupakan hasil pengamatan dari 4 observer. Analisis hasil pengamatan dimulai dengan menelaah lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dengan melihat terlaksana tidaknya langkah-langkah yang telah tertulis pada lembar observasi. Dari analisis hasil observasi pelaksanaan pembelajaran, dapat diketahui tentang pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang meliputi terlaksana tidaknya langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan dalam RPP serta kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Tindakan yang diberikan dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila telah memenuhi indikator keberhasilan, yaitu berdasarkan hasil observasi minat belajar siswa, setidaknya 70% siswa mempunyai minat belajar yang tinggi dan berdasarkan hasil tes tertulis, nilai rata-rata siswa meningkat dari nilai awal sebelum menggunakan model pembelajaran TGT dan setelah menggunakan model pembelajaran TGT pada tiap siklus dan setidaknya 70% siswa mencapai KKM.

Tahap pelaksanaan tindakan yang direncanakan untuk tiap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT adalah (a) Guru membuka pembelajaran dan mengecek presensi siswa. (b) Guru menyampaikan materi, tujuan

pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang pembelajaran yang akan digunakan yaitu menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT). (c) Guru memberikan motivasi. (d) Guru melakukan apersepsi. (e) Guru menjelaskan pada siswa sekilas tentang materi. (f) Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. (g) Guru membagi siswa dalam kelompok yang heterogen terdiri dari 4 – 6 siswa. (h) Guru membagikan LK pada masing-masing kelompok. (i) Guru meminta siswa untuk mendiskusikan permasalahan yang ada pada LK dengan kelompok yang sudah ditentukan dan guru memantau selama diskusi berlangsung. (j) Guru meminta beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. (k) Guru memberikan pengarahan tentang *gametournament* dengan aturan main murid mengambil kartu soal yang telah disediakan di meja tournament sebagai pembaca dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu (misal 3 menit). Siswa dari tim lain di sebelah kirinya sebagai penantang I boleh menantang pembaca soal jika mau atau boleh melewatinya, apabila penantang I melewati maka penantang II yaitu siswa di sebelah kiri penantang I boleh menantang dan seterusnya, apabila semua penantang atau melewati maka penantang terakhir membuka jawaban. Siswa yang menjawab benar berhak menyimpan kartu. (l) Guru meminta masing-masing siswa menuju meja *game* yang telah ditentukan. (m) Guru memantau siswa dalam berjalannya *game*. (n) Guru melakukan

pengolahan nilai yang dikumpulkan siswa saat *tournament*. (o) Guru memberikan penghargaan untuk kelompok yang memiliki total nilai *game* tertinggi. (p) Guru membantu siswa untuk menyimpulkan pembelajaran. (q) Guru menginformasikan garis besar pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan prasiklus, siswa yang mempunyai minat belajar matematika pada kategori tinggi yaitu sebesar 46,875% atau sebanyak 15, siswa dengan minat belajar matematika sedang yaitu sebanyak 11 siswa atau sebesar 34,375% kemudian siswa dengan minat belajar rendah yaitu sebanyak 6 siswa atau sebesar 18,75% dan siswa yang mencapai nilai KKM pada ulangan harian hanya 3 siswa atau sebesar 9,375% dari 32 siswa. Dari hasil observasi dan data nilai ulangan harian siswa prasiklus maka dilaksanakan tindakan I yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa dan hasil belajar siswa pada aspek kognitif yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelas XI IIS 4 SMA Negeri 1 Banyudono.

Setelah dilaksanakan tindakan I, diperoleh hasil bahwa siswa yang mempunyai minat belajar matematika pada kategori tinggi mengalami peningkatan sebesar 9,375% dari prasiklus yaitu menjadi 56,25% atau sebanyak 18 siswa, sedangkan 11 siswa pada kategori minat belajar sedang atau 34,38% dan 3 siswa pada kategori minat

belajar rendah atau sebesar 9,38%. Kemudian sebanyak 13 siswa atau 40,63% dari 32 siswa mencapai KKM dengan rata-rata nilai siswa 2,42. Jika dibandingkan dengan prasiklus, pada siklus I minat belajar matematika siswa pada kategori tinggi dan hasil belajar pada aspek kognitif siswa mengalami peningkatan. Namun peningkatan tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 70% siswa memiliki minat belajar tinggi, 70% siswa mencapai KKM dan rata-rata nilai siswa meningkat. Sehingga setelah dilakukan refleksi siklus I maka dilakukan tindakan lanjutan yaitu siklus II. Hal-hal yang perlu diperbaiki pada siklus I antara lain tidak adanya pemberian motivasi dari guru terhadap siswa dalam pembelajaran. Selanjutnya ketidaksesuaian alokasi waktu yang telah direncanakan dengan pelaksanaan. Hal ini dikarenakan guru kurang cermat dalam mengatur waktu pada tiap tahapan pelaksanaan pembelajaran sehingga terdapat langkah-langkah pembelajaran yang tidak terlaksana, pada pertemuan pertama siklus I alokasi waktu diskusi yang terlalu lama, selain itu mayoritas kelompok masih bingung dengan pertanyaan pada lembar kerja sehingga guru harus menjelaskan kembali pada siswa terkait lembar kerja sehingga berakibat pada langkah pembelajaran yang lain antara lain pemberian penghargaan kepada kelompok dengan nilai *game* tertinggi yang tidak terlaksana karena kekurangan waktu. Siswa masih bingung dengan tata cara *tournament* pada *game* pertama. Perbaikan dari kekurangan-kekurangan pada siklus I

antara lain supaya siswa lebih termotivasi maka guru harus memberikan motivasi kepada siswa. Kemudian guru harus mengatur waktu pada saat pelaksanaan pembelajaran sehingga langkah-langkah pembelajaran dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan perencanaan, dan melakukan perbaikan pada lembar kerja siswa sehingga siswa tidak bingung ketika mengerjakan.

Setelah dilaksanakan tindakan II dengan memerhatikan refleksi dari siklus I, diperoleh hasil bahwa siswa yang mempunyai minat belajar matematika pada kategori tinggi mengalami peningkatan sebesar 18,75% pada siklus II yaitu menjadi 75% atau sebanyak 24 siswa, kemudian 8 siswa pada kategori minat belajar sedang atau sebesar 25% dan tidak ada siswa yang mempunyai minat belajar rendah. Kemudian sebanyak 23 siswa atau 71,875% dari 32 siswa nilai tes akhir siklus mencapai KKM dengan rata-rata nilai siswa 3,04. Pada pelaksanaan siklus II waktu pelaksanaan pembelajaran sedikit melebihi jam pelajaran yaitu pada tahap *rekognisi* kelompok atau pemberian penghargaan pada kelompok yang mempunyai skor tertinggi hingga kegiatan penutup, sehingga ketika bel berbunyi pembelajaran belum selesai. Pada hasil tes siklus II terdapat beberapa siswa yang nilainya menurun jika dibandingkan dengan hasil tes siklus I, hal ini dikarenakan siswa kurang teliti dalam mengerjakan soal dan kurang cermat memahami soal sehingga nilai yang didapat tidak maksimal. Jika dibandingkan dengan siklus I, pada siklus II minat belajar

matematika siswa pada kategori tinggi dan hasil belajar pada aspek kognitif siswa mengalami peningkatan dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar matematika siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan yang pertama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa dan hasil belajar matematika siswa kelas XI IIS 4 SMA Negeri 1 Banyudono tahun pelajaran 2015/2016. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa minat belajar matematika siswa pada kategori mengalami peningkatan dari tahap prasiklus, siklus I dan siklus II. Pada tahap prasiklus siswa dengan minat belajar kategori tinggi yaitu 46,88% dari total siswa kelas XI IIS 4, kemudian pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 9,37% menjadi 56,25% dari total siswa dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 18,75% menjadi 75% dari total siswa. Dari rata-rata hasil tes siklus I, 37,50% dari total siswa mencapai KKM mata pelajaran matematika yang awalnya 9,375% dan pada tes siklus II 71,875% siswa yang mencapai KKM. Hasil minat belajar dan hasil belajar matematika siswa pada siklus II telah memenuhi indikator yang telah ditetapkan. Kedua, proses pembelajaran dengan

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat meningkatkan minat belajar matematika dan hasil belajar yaitu dengan langkah-langkah antara lain: (a) Presentasi materi oleh guru, materi yang akan dipelajari pertama-tama dijelaskan oleh guru dan siswa memperhatikan serta diberikan kesempatan bertanya jika siswa belum paham dengan materi pembelajaran. (b) Tim, siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok kecil dengan anggota tiap kelompok yaitu empat siswa yang terdiri dari siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Pembagian kelompok didasarkan pada nilai ulangan siswa pada materi sebelumnya. Pada kegiatan diskusi, siswa diminta untuk mendiskusikan lembar kerja yang dibagikan guru, setelah selesai diskusi beberapa kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya sedangkan kelompok lain memberikan tanggapan atau masukan. (c) *Game*, *game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan oleh 4 orang siswa dari kelompok yang berbeda pada tiap meja. (d) *Tournament*, sebuah struktur dimana *game* berlangsung yang dilaksanakan pada tiap pertemuan. Tiap-tiap siswa akan ditempatkan di mejaturnamen dengan siswa dari kelompok lain yang kemampuan akademiknya setara. Jadi, dalam satu mejaturnamen akan diisoleksi siswa-siswa homogen

(kemampuan setara) yang berasal dari kelompok yang berbeda. Aturan *tournament* sebagai berikut, murid mengambil kartu soal yang telah disediakan di meja *tournament* sebagai pembaca dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu. Siswa dari tim lain di sebelah kirinya sebagai penantang I boleh menantang pembaca soal jika mau atau boleh melewatinya, apabila penantang I melewati maka penantang II yaitu siswa di sebelah kiri penantang I boleh menantang dan seterusnya, apabila semua penantang atau melewati maka penantang terakhir membuka jawaban. Siswa yang menjawab benar berhak menyimpan kartu. Setelah selesai turnamen, siswa kembali ke kelompok masing-masing untuk menghitung skor dari masing-masing anggota kelompok yang diperoleh pada saat turnamen. (e) Penghargaan, tim dengan rerata skor tertinggi diberikan surat penghargaan dan hadiah.

Saran dari penelitian ini adalah Kepada guru yaitu guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa serta sebagai variasi pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh terhadap pembelajaran. Kepada sekolah yaitu pihak sekolah hendaknya memberikan sosialisasi dan menganjurkan guru untuk menerapkan model, atau strategi pembelajaran yang kiranya dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan proses pembelajaran di kelas, sehingga guru dapat menentukan solusi yang tepat untuk

mengatasi permasalahan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Susanto, A. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada.
- [2] Sudjana, N. (2014). *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [3] Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [4] Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning, Teori, Riset, dan Praktik*. Terj. Nurulita. Bandung: Nusa Media.
- [5] Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada.
- [6] Budiyono. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.
- [7] Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.