

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA MELALUI *TEAM GAMES TOURNAMENT* SISWA KELAS III MI MUHAMMADIYAH NGADIPURO I DUKUN MAGELANG

Saras Putri Utami dan Esti Harini
Program Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

Abstract

This study aims to describe and explain the process of improving the implementation of learning mathematics through Learning Model Team Games Tournament (TGT) to increase interest and class III student achievement MI Muhammadiyah Ngadipuro 1 Dukun, Magelang. The research was conducted in the form of action research that consists of two cycles. Subjects were grade III and this is the object of interest and study mathematics achievement through learning models Team Games Tournament. Data collection techniques using interest questionnaire sheet, observation sheets interests and achievement tests. Test instrument covering the validity and reliability testing. From the research that has been done shows as follows. First cycle test results indicate an improvement when compared with the initial values of students. The average initial value was 49.7 students increased to 57.5. Second cycle test results indicate an improvement when compared to the test cycle I. The average value of the first cycle is 57.5 increased to 67.5. It can be concluded that the interests and achievements of students studying mathematics class III MIM Ngadipuro 1 Dukun, Magelang increased.

Keywords: Interests, Achievement, Team Games Tournament.

PENDAHULUAN

Rendahnya minat dan prestasi belajar siswa menjadi penyebab utama peneliti melakukan penelitian di MI Muhammadiyah Ngadipuro 1 Dukun, Magelang. Rendahnya prestasi belajar siswa di MI Muhammadiyah Ngadipuro 1 Dukun terlihat pada hasil rata – rata UTS siswa yaitu 49, sedangkan KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran matematika adalah 65. Rendahnya minat belajar siswa dikarenakan siswa cenderung merasa tidak senang apabila dihadapkan dengan mata pelajaran matematika dan lebih senang bermain dengan teman sebaya dari pada harus mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Informasi tersebut diperoleh dari wali kelas 3 MI Muhammadiyah Ngadipuro 1 Dukun.

Upaya untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika perlu segera dilakukan oleh guru dengan menciptakan inovasi pembelajaran. Banyak alternatif yang bisa dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika diantaranya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang menerapkan

permainan dalam pelaksanaan pembelajarannya. Oleh karena itu, pembelajaran ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa yang masih senang bermain. Dengan pembelajaran matematika melalui model pembelajaran TGT, diharapkan siswa dapat lebih minat dalam belajar matematika dan berdampak positif terhadap prestasi belajar matematika.

Bimo Walgito (2004: 38) mendefinisikan minat sebagai suatu keadaan dimana seseorang memiliki perhatian yang besar terhadap suatu objek yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari hingga akhirnya membuktikan lebih lanjut tentang objek tersebut. Sedangkan menurut Muhibin (2003: 139) minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Apabila seseorang mempunyai minat yang tinggi terhadap sesuatu hal maka akan terus berusaha untuk melakukan sehingga apa yang diinginkannya dapat tercapai sesuai dengan keinginannya (Laila Fajarwati, 2010: 10).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru (Depdiknas, 2008: 896). Oemar Hamalik (2007: 159) mengemukakan bahwa hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat pembelajaran tingkah laku siswa. Menurut Nana Sudjana (2006: 22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Matematika merupakan terjemahan dari "*mathematics*" (Inggris) atau "*wishunde*" (Belanda) (MK. Alamsyah, 2004: 15). Dalam matematika suatu generalisasi sifat, teori / dalil itu belum dapat diterima kebenarannya sebelum dibuktikan secara deduktif (Laila Fajarwati, 2010: 17). Berdasarkan beberapa definisi tersebut, prestasi belajar matematika adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu dalam proses pembelajaran matematika.

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah *Teams-Games-Tournament* (Wartono, 2004: 16). Selanjutnya, Wartono menjelaskan dalam *Teams-Games-Tournament* siswa memainkan pengacakan kartu dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh poin pada skor tim mereka. Permainan ini berupa pertanyaan-

pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Pertanyaan-pertanyaan yang dimaksud adalah pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran yang dirancang untuk mengetes kemampuan siswa dari penyampaian pelajaran kepada siswa di kelas. Setiap wakil kelompok akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai tersebut. Permainan ini dimainkan pada meja-meja turnamen. Rachmat (2007: 1) menyatakan ada 5 komponen utama dalam TGT yaitu: penyajian kelas, kelompok, game, turnamen, penghargaan kelompok.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah proses pelaksanaan pembelajaran matematika melalui model pembelajaran TGT agar dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III MI Muhammadiyah Ngadipuro I Dukun, Magelang?

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan yaitu model penelitian tindakan kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto (2010: 16). Ada 4 tahap dalam PTK yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di kelas III MI Muhammadiyah Ngadipuro I Dukun, Magelang selama 4 minggu.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi minat dan tes prestasi belajar. Lembar observasi minat belajar siswa terdiri dari 7 (tujuh) indikator yaitu (1) Mendengarkan penjelasan peneliti, (2) membaca modul yang diberikan oleh peneliti, (3) Mengerjakan LKS yang diberikan oleh peneliti, (4) mengikuti games yang dirancang oleh peneliti, (5) Mengikuti turnamen yang dirancang oleh peneliti, (6) bekerjasama dengan baik dalam kelompok, dan (7) mengikuti kuis dengan tertib.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama proses pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa dibagi dalam 2 kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang siswa. Pembagian kelompok dilakukan oleh peneliti dengan memperhatikan prestasi siswa.

Pada pertemuan pertama peneliti membagikan LKS, peneliti menginstruksikan kepada siswa untuk berdiskusi dan mengerjakannya dengan teman sekelompoknya.

Pada saat siswa berdiskusi dan mengerjakan LKS, peneliti berkeliling untuk membimbing kelompok yang mengalami kesulitan saat mengerjakan LKS. Ada kelompok yang terlihat agak ramai, ada siswa yang enggan mengerjakan dan mengajak bergurau dengan teman sekelompoknya, sehingga peneliti mendekati dan mencoba menasehati agar mau ikut berdiskusi dan mengerjakan LKS. Setelah selesai mengerjakan LKS, peneliti meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompoknya. Siswa yang ditunjuk pun segera maju di depan mempresentasikan hasil diskusinya, sedangkan kelompok yang lain memperhatikan dan menanggapi. Setelah presentasi selesai, peneliti bersama dengan siswa mengoreksi jawabannya dan siswa yang belum paham dapat bertanya. Pada akhir pertemuan peneliti bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang dipelajari pada hari itu.

Pada pertemuan kedua peneliti mengajak siswa untuk melaksanakan game matematika yang telah dirancang oleh peneliti, dalam pertemuan ini peneliti menjelaskan bagaimana aturan dalam pelaksanaan game. Setelah siswa jelas dengan penjelasan peneliti kemudian siswa melaksanakan game matematika dengan sangat antusias. Kemudian pertemuan ketiga peneliti mengadakan kegiatan turnamen, sama dengan pertemuan kedua peneliti menjelaskan peraturan dalam menjalankan turnamen, setelah siswa jelas dengan penjelasan peneliti kemudian siswa melaksanakan turnamen dengan antusias. Pada pertemuan terakhir peneliti mengadakan kuis dan memberikan penghargaan.

Pada siklus I, pelaksanaan belajar kelompok belum dapat optimal karena ada beberapa siswa yang bergurau dengan teman lainnya dan enggan mengerjakan tugas kelompoknya sendiri. Sedangkan pada siklus II, pelaksanaan belajar kelompok dapat berjalan dengan lebih baik. Siswa sudah tidak ada yang bergurau dengan temannya dan terlihat antusias terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi minat menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran matematika dengan metode TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Tabel 1. Perbandingan Minat Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Indikator Lembar Observasi Minat Belajar	Siklus	
		I	II
1	Mendengarkan penjelasan peneliti.	30 %	40 %
2	Membaca modul yang diberikan oleh peneliti.	35 %	45 %
3	Mengerjakan LKS yang diberikan oleh peneliti.	45 %	55 %
4	Mengikuti games yang dirancang oleh peneliti.	80 %	90 %
5	Mengikuti turnamen yang dirancang oleh peneliti.	75 %	85 %
6	Bekerjasama dengan baik dalam kelompok.	40 %	50 %
7	Mengikuti kuis dengan tertib.	25 %	35 %
Rata-rata		47,14 %	57,14 %

Berdasarkan data yang diperoleh dari lembar observasi minat peneliti dapat menyimpulkan bahwa minat belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas III MI Muhammadiyah Ngadipuro 1 Dukun, Magelang mengalami peningkatan. Penelitian ini berakhir setelah pelaksanaan siklus II karena telah mencapai indikator keberhasilan yang telah diterapkan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas III MI Muhammadiyah Ngadipuro 1 Dukun, Magelang dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT minat belajar matematika siswa dapat meningkat dan telah sesuai indikator keberhasilan.

SIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus dilaksanakan dalam empat kali pertemuan. Secara umum proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berjalan dengan lancar dan mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Sehingga pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa kelas III MI Muhammadiyah Ngadipuro I Dukun, Magelang.

DAFTAR PUSTAKA

Bimo Walgito. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta : Andi Offset.

- Depdiknas. 2008. *Pola Induk Pengembangan Silabus Berbasis Kemampuan Dasar Sekolah Menengah Umum (SMU) Pedoman Khusus Model 3 Matematika*. Jakarta : Direktorat PMU.
- Fajarwati, Laila. 2010. *Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Terpadu Model Hubungan / Terkait (Connected Model) Siswa Kelas III SD Negeri Borobudur 02 Kab – Magelang Tahun Ajaran 2009 / 2010*. *Skripsi S1*. Yogyakarta : Prodi Matematika, FKIP, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.
- MK Alamsyah. 2004. *Matematika SMK I*. Bandung : Armico.
- Muhibin Syah. 2003. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 2006. *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Rachmat. 2007. *Bagaimana Melaksanakan PTK Metode Team Games Tournament (TGT)*.online. hasmansulawesi01.blogspot.com.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Wartono, dkk. 2004. *Materi Pelatihan Terintegrasi Sains (buku 4)*. Proyek PSPP Depdiknas. Jakarta. Online. hasmansulawesi01.blogspot.com