

ANALISIS MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)

Dias Ayu Larasati*¹, Sutirna², Indrie Noor Aini³

^{1,2,3} Universitas Singaperbangsa Karawang, JL. HS. Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Kec. Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat, Indonesia
*1710631050061@student.unsika.ac.id

Diterima: 27 Desember, 2021; Disetujui: 15 Juni, 2022

Abstract

The aims of this research is to know the improvement of students' interest mathematic with teams games tournament (TGT) learning model. The background of this research is the lowest of students' interesting in learning mathematic on SMP Islam Al- Mu'min. the research used quasi experiment method and descriptive quantitative technique. The population of this research is all the students of eight grade on SMP Islam Al-Mu'min, while the sample is student of eight A. The instrument that used in this research is non-test instrument named quitionnare. The quitionnaire is about the students interest after they learn used TGT model with 11 questions. The result of this research is the percentage of student's interest is positive with the value is 76,62% in each indicator. It's mean most of the student have interest in learning mathematics with TGT.

Keywords: Students' Interest Of Mathematic, Teams Games Tournament (TGT)

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan dari minat siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika di SMP Islam Al-Mu'Min. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan teknik deskriptif kuantitatif persentase. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII, sedangkan sampel yang digunakan adalah kelas VIII A. Instrumen non test dalam penelitian ini yaitu angket. Ada 11 pernyataan dalam angket yang digunakan untuk melihat peningkatan minat siswa menggunakan model pembelajaran TGT. Hasil dari penelitian ini memperoleh respon yang positif sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dengan persentase rata-rata yaitu 74,62% yang menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik mempunyai minat belajar matematika dengan model TGT.

Kata Kunci: Minat Belajar Matematika, Teams Games Tournament (TGT)

How to cite: Larasati, D. A., Sutirna, S., & Aini, I. N. (2022). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5 (4), 1015-1022.

PENDAHULUAN

Matematika ialah ilmu dasar yang harus dikuasai setiap peserta didik sekaligus dengan kemampuan berfikir kritis, kreatif, dan logis. Diantara beberapa ilmu, pelajaran yang dipelajari pada hampir semua tingkatan Pendidikan adalah matematika (Depdiknas, 2006). Tetapi,

sebagian peserta didik menganggap matematika sebagai pelajaran yang sukar dibandingkan pelajaran yang lain.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika sukar untuk dipelajari serta gurunya kebanyakan kurang menyenangkan, membosankan, menakutkan, dan sebagainya. Karena peserta didik diharuskan untuk mendengar dan mencatat penjelasan guru, Sebagian guru lebih aktif menjelaskan materi dan beberapa peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini yang membuat pembelajaran masih bersifat *teacher centered* (Karimah, Rusdi, & Fachruddin, 2017). Terdapat beberapa peserta didik yang belum minat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika bagi peserta didik adalah pembelajaran yang terlalu banyak rumus serta berhubungan dengan hitungan dan angka. Kebanyakan peserta didik tidak berminat belajar pelajaran matematika sehingga peserta didik tidak memahami pelajaran tersebut.

Karena kurangnya keinginan untuk mempelajari matematika dapat mempengaruhi minat belajar. Mulai dari pendidikan dasar, matematika adalah pelajaran wajib di sekolah-sekolah (Widyastuti, Wijaya, Rumite, & T Marpaung, 2019). Khairani (Rohmasari, 2017) mengemukakan bahwa pengaruh minat sangat besar terhadap aktivitas belajar, sehingga dapat menyelesaikan kesulitan-kesulitan dalam proses pembelajaran dan mendorong individu untuk bersungguh-sungguh. Menurut Slameto (Purnamasari, 2014) berbagai penelitian yang ada menyebutkan bahwa minat memiliki peran dalam keberhasilan berbagai bidang ilmu kehidupan.

Hasil pengamatan yang dilakukan pada salah satu SMP di Kabupaten Bekasi ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu mayoritas peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan soal, kurangnya antusias, rendahnya minat dan kurang aktif nya peserta didik dalam pembelajaran. Pembelajaran yang inovatif belum optimal digunakan karena model atau metode yang guru gunakan tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Model pembelajaran tersebut mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dengan materi yang diajarkan, dan peserta didik cenderung tidak aktif pada saat pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penyebab rendahnya minat belajar peserta didik di atas yakni, strategi pembelajaran guru yang masih monoton, kurangnya alat peraga yang digunakan oleh guru, peserta didik selalu dituntut mendengar dan mencatat penjelasan guru. Hal inilah yang membuat peserta didik kurang berminat terhadap pembelajaran, Biasanya pada pembelajaran yang tidak diminati biasanya peserta didik akan terkesan pasif atau malas mengikuti pembelajaran (Sholehah, Handayani, & Prasetyo, 2018)

Model Pembelajaran yang bisa dilakukan agar pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan adalah dengan mengaplikasikan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada saat pembelajaran matematika. Model pembelajaran yang mudah diterapkan di dalam kelas, dapat melibatkan seluruh siswa, dan terdapat unsur permainan. Model pembelajaran TGT dan STAD memiliki persamaan. Perbedaannya hanya menambahkan aspek kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan berupa turnamen (Rohmasari, 2017).

Permainan othello adalah salah satu permainan yang bisa digunakan oleh guru pada saat pembelajaran. Permainan Othello adalah salah satu permainan sederhana yang mengajarkan tentang strategi konsentrasi (Amalia, 2014). Pada 1 buah set permainan Othello terdapat papan Othello dan 32 disk dengan warna yang berbeda. Permainan ini dapat dilakukan oleh 2 orang/kelompok. Sebelum permainan dimulai pada papan Othello diletakkan 4 buah disk, yaitu

2 disk hitam dan 2 disk putih. setiap pemain akan diberikan 16 buah disk dan pemain bebas memilih warna apa yang mereka inginkan. diakhir permainan, pemain yang mendapatkan jumlah disk terbanyak akan memenangkan permainan. Berdasarkan pada pemaparan yang telah dipaparkan, peneliti akan melakukan penelitian dalam rangka meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran matematika menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan dengan judul “Analisis Minat Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*”.

METODE

Metode kuasi eksperimen dipilih pada penelitian ini dengan deskriptif kuantitatif persentase ialah teknik penelitian yang memperoleh data dekriptif berdasarkan persentase jawaban peserta didik yang terdiri dari 4 indikator minat belajar melalui kuesioner yang diselesaikan oleh peserta didik. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII, sedangkan sampel yang digunakan adalah kelas VIII A. Instrumen non test dalam penelitian ini yaitu angket. Ada 11 pernyataan dalam angket yang digunakan untuk melihat peningkatan minat siswa menggunakan model pembelajaran TGT.

Tabel 1. Angket Minat Belajar

N O	PERNYATAAN	RESPON			
		SS	S	TS	STS
INDIKATOR : RASA SENANG					
1.	Saya senang mengikuti pembelajaran matematika				
2.	Saya malas belajar matematika karena guru kurang menyenangkan dalam mengajar				
INDIKATOR : KETERTARIKAN BELAJAR					
3.	Saya tidak tertarik dengan tugas matematika yang diberikan guru				
4.	Pada saat guru memaparkan materi saya memahami materi tersebut				
5.	Saya menunda dalam mengerjakan tugas/PR matematika				
6.	Walaupun membutuhkan waktu yang lama saya tetap menyelesaikan soal-soal matematika yang sulit				
INDIKATOR : MENUNJUKKAN PERHATIAN SAAT BELAJAR					
7.	ketika guru sedang memaparkan materi matematika saya memperhatikan				
8.	ketika guru memaparkan materi saya tidak mencatat materi tersebut				
9.	Saya merasa malu untuk bertanya				
10.	Saya kurang aktif dalam diskusi kelompok saat pelajaran matematika				
INDIKATOR KETERLIBATAN DALAM BELAJAR					
11.	Saya malu untuk mengerjakan soal di depan kelas dan menjelaskan ke teman yang lain				

Berikut penilaian untuk masing-masing pernyataan adalah:

Tabel 2. Penilaian Untuk Masing-Masing Pernyataan

Pernyataan Positif (Favorable)		Pernyataan Negative (Unfavorable)	
Sangat Setuju	(SS) = 4	Sangat Setuju	(SS) = 4
Setuju	(S) = 3	Setuju	(S) = 3
Tidak Setuju	(TS) = 2	Tidak Setuju	(TS) = 2

Sangat Tidak Setuju	(STS) = 1	Sangat Tidak Setuju	(STS) = 1
---------------------	-----------	---------------------	-----------

Pengolahan data yg diperoleh melalui Microsoft Excel menurut rumus persentase Sudijono yaitu:

$$P = fn \times 100\%$$

Keterangan:

P: Presentase Jawaban

f: Frekuensi Jawaban

n: banyaknya responden

Berikut kriteria persentase :

Tabel 3. Kriteria Penafsiran Presentase Jawaban Angket

Kriteria	Penafsiran
76-100%	Tinggi
51-75%	Cukup
26-50%	Kurang
0-25%	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sesudah melakukan pembelajaran dengan model TGT, peneliti memberikan angket kepada peserta didik untuk diisi. Angket yang dibagikan merupakan angket minat belajar yang di dalamnya terdapat 4 indikator. Setelah angket diisi oleh peserta didik dengan jumlah responden 25 peserta didik, peneliti menganalisis data hasil angket tersebut yang hasilnya terdapat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik

No	Indikator	Banyak Pernyataan	Skor	Persentase	Keterangan
1	Rasa Senang	2	153	76.5	Tinggi
2	Ketertarikan Untuk Belajar	4	312	78	Tinggi
3	Menunjukkan Perhatian Saat Belajar	3	234	78	Tinggi
4	Keterlibatan Dalam Belajar	2	132	66	Cukup
Total		11	831	74.62	Cukup

Berdasarkan hasil kuesioner yang ditampilkan pada tabel 4. Dapat dilihat bahwa tiga dari empat indikator yang diuji memperoleh hasil yang tinggi. Seperti rasa senang yang mendapat persentase sebesar 76,5%, ketertarikan untuk belajar dan menunjukkan perhatian saat belajar yang memperoleh persentase yang sama sebesar 78%. Namun untuk indikator keterlibatan dalam belajar, persentase yang diperoleh sebesar 66%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis angket, terdapat dua indikator dengan persentase tertinggi. Indikator tersebut adalah ketertarikan untuk belajar dan menunjukkan perhatian saat

belajar. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa ketika siswa mengikuti pembelajaran matematika yang didalamnya terdapat permainan akan memicu ketertarikan siswa untuk ikut belajar. Sebagaimana pendapat Koriaty & Agustani (2016) yang menyatakan bahwa permainan edukasi dalam pembelajaran dapat merangsang motivasi dan ketertarikan siswa terhadap suatu pokok bahasan.

Selain ketertarikan siswa untuk belajar, Indikator yang memperoleh persentase tertinggi hasil dari analisis angket adalah menunjukkan perhatian saat belajar. Dengan diperolehnya hasil persentase yang tinggi oleh indikator ini menunjukkan bahwa permainan yang digunakan dalam pembelajaran, dalam hal ini papan otello, berhasil menarik minat siswa sehingga siswa memberi perhatian terhadap pembelajaran. Sebagaimana menurut Syah (Sholehah et al., 2018) ketika peserta didik menaruh minat yang besar terhadap pembelajaran matematika akan menunjukkan perhatian lebih banyak terhadap pembelajaran tersebut daripada peserta didik lainnya dan memungkinkan peserta didik tersebut untuk belajar lebih rajin.

Pada saat pembelajaran dilakukan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)*, peserta didik mampu belajar dengan bersemangat, mampu berinteraksi dengan teman kelompoknya, dan mampu menerima perbedaan dan dapat bertukar pikiran dengan teman kelompoknya. Menurut Flora Siagian (2015) salah satu faktor agar terlaksananya tujuan pembelajaran adalah dengan cara meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran matematika. Penggunaan model TGT membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak membosankan dan dapat berpengaruh positif.

Hal tersebut didukung oleh perolehan persentase indikator perasaan senang yang menempati posisi persentase kedua terbesar dengan perolehan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa senang ketika mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan model TGT. Permainan kelompok yang digunakan pada model TGT menghilangkan rasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Seperti menurut penelitian Nirmalasari (2016) yang menunjukkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran TGT membuat lebih bersemangat, dan dapat menghilangkan rasa bosan saat proses kegiatan belajar mengajar.

Perasaan senang yang dirasakan siswa saat proses pembelajaran secara tidak langsung menambah minat siswa terhadap pembelajaran. Sebagaimana menurut Dwi Utami (2013) yang menyebutkan bahwa pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik adalah pembelajaran yang menyenangkan. Karena pembelajaran yang menyenangkan akan memudahkan pencapaian dalam tujuan pembelajaran.

Indikator terakhir pada angket minat belajar yang dibagikan adalah indikator keterlibatan peserta didik dalam belajar. Indikator ini memperoleh persentase yang sedikit lebih rendah apabila dibandingkan dengan persentase yang diperoleh indikator lain. Meskipun lebih rendah indikator keterlibatan peserta didik masih di dalam kategori cukup. Yang artinya pengetahuan peserta didik akan pembelajaran matematika itu masih dalam kategori cukup. Menurut Supriatna (Puspita & Fauziah, 2019) bahwa salah satu hal yang menjadi faktor peserta didik berminat dalam pembelajaran adalah pengetahuan yang dimilikinya. Peserta didik yang berminat pada salah satu pelajaran maka peserta didik tersebut memiliki pengetahuan yang luas tentang pelajaran yang disukai nya dan manfaatnya di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pernyataan untuk indikator keterlibatan siswa yang digunakan dalam angket. Disebutkan bahwa peserta didik merasa malu bila harus mengerjakan soal di depan kelas dan menjelaskan kepada teman temannya. Hal ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa

masih berada dalam kategori cukup. Karena malu mengerjakan soal di depan kelas merupakan salah satu tanda peserta didik kurang percaya diri. Sebagaimana pendapat Delina, Afrilianto, & Rohaeti (2018) yang menyatakan bahwa sikap malu menjawab soal di depan kelas merupakan gambaran bahwa mereka kurang merasa percaya pada kemampuan diri mereka sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada peserta didik kelas VIII dapat meningkatkan minat belajar. Peserta didik tertarik dan perhatian pada pembelajaran. serta merasa senang terhadap pembelajaran. Peserta didik juga bisa berinteraksi dengan baik dan lebih aktif pada proses pembelajaran, serta mampu bertoleransi dalam berdiskusi antar teman kelompoknya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini dengan rasa hormat peneliti mengutarakan terima kasih kepada seluruh pihak yang mendukung sehingga peneliti bisa menyelesaikan penelitian. Terkhusus kepada dosen pembimbing yang telah membimbing dan memeberikan arahannya, ayah dan ibu yang telah mendoakan dan memberikan motivasi serta peneliti ucapkan kepada seluruh peserta didik yang sudah bersedia menjadi subjek dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, C. (2014). *Final Paper 2014 Othello Sosys (Solar System) version: Media Pembelajaran Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar Final Paper 2014*. 1–10.
- Delina, Afrilianto, M., & Rohaeti, E. E. (2018). Confidence Siswa Smp Melalui Pendekatan. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inofatif*, 1(3), 281–288. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.281-288>
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Depdiknas.
- Dwi Utami, W. Y. (2013). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Teka-Teki. *Jiv*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.21009/jiv.0801.1>
- Flora Siagian, R. E. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 122–131. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>
- Karimah, A., Rusdi, R., & Fachruddin, M. (2017). Efektifitas media pembelajaran matematika menggunakan software animasi berbasis multimedia interaktif model tutorial pada materi garis dan sudut untuk siswa SMP/Mts kelas VII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 9–13. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.9-13>
- Koriaty, S., & Agustani, M. D. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKL SMK Negeri 7 Pontianak. *Jurnal Edukasi*, 14(2), 277–288.
- Nirmalasari, J. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Bahasa Sma Negeri 1 Driyorejo Gresik. *Mahasiswa Mandarin Unesa*, 1–6. Retrieved from <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/15862>
- Purnamasari, Y. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) The Influence Of Teams Games-Tournament (Tgt) Cooperative

- Learning On Self Regulated Learning As Well As Mathematical Reasoning And Connection Abilities Of SMPN 1 Tasikmalaya Student. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1).
- Puspita, T., & Fauziah, I. R. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa Smp Kelas Viii Di Kota Bandung Terhadap Pembelajaran Matematika. *Journal on Education*, 01(02), 174–178.
- Rohmasari, D. N. (2017). *Minat Siswa Terhadap Pelajaran Matematika dan Hubungannya Dengan Metode Pembelajaran dan Efikasi Diri*.
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Karangroto 04 Semarang. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237–244. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16494>
- Widyastuti, Wijaya, A. P., Rumite, W., & T Marpaung, R. R. (2019). Minat Siswa Terhadap Matematika Dan Hubungannya dan Hubungannya Dengan Metode Pembelajaran dan Efikasi Diri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 83–100.

