

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT

Dinda Putri Pertiwi, S. Pd.¹, Dra. Anik Kirana, M. Pd.², Sri Suratni, S.Pd³.

^{1,2}Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia,
³SMA Negeri 6 Surabaya, Indonesia

¹ppg.dindapertiwi91@program.belajar.id, ²anikkirana_fbs@uwks.ac.id, ³srtnisri76@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas XI pada Materi Matematika Tingkat Lanjut SMAN 6 Surabaya. Matematika sendiri merupakan pembelajaran yang menjadi hal yang menakutkan bagi peserta didik. Oleh karena itu pendidik harus bisa selalu meningkatkan minat belajar peserta didik agar dapat memperoleh hasil belajar yang memenuhi KKM. Peserta didik yang selalu merasa bosan dan monoton dalam pembelajaran yang dilakukan akan menyebabkan penurunan minat belajar dan berpengaruh pada hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dalam minat belajar peserta didik setelah dilakukannya model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Pada angket minat belajar siklus 1 meningkat menjadi 87% dan pada siklus 2 menjadi 90%. Pada hasil belajar siklus 1 meningkat menjadi 89,70% dan pada siklus 2 menjadi 96,67%. Hal ini membuktikan bahwa minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada kelas XI SMAN 6 Surabaya.

Kata kunci: *Teams Games Tournament (TGT), Minat Belajar, Matematika, Pembelajaran Kooperatif*

Abstract: *This research aims to implement the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model to increase students' interest in learning in class XI in Advanced Mathematics Material at SMAN 6 Surabaya. Mathematics itself is a learning that is scary for students. Therefore, educators must be able to always increase students' interest in learning in order to obtain learning outcomes that meet the KKM. Students who always feel bored and monotonous in their learning will cause a decrease in interest in learning and affect learning outcomes. The results of this research show an increase in students' interest in learning after implementing the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. In the cycle 1 learning interest questionnaire it increased to 87% and in cycle 2 it became 90%. In cycle 1 learning outcomes increased to 89.70% and in cycle 2 to 96.67%. This proves that students' interest in learning can be increased by using the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model in class XI SMAN 6 Surabaya*

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), interest in learning, Mathematics, Cooperative learning*

1. PENDAHULUAN

Setiap peserta didik harus memiliki ilmu dasar yang dikuasai dalam pendidikan yaitu matematika guna melatih kemampuan berfikir kritis, kreatif dan logis. Dimana beberapa ilmu pelajaran disetiap pendidikan semua tingkatan adalah matematika. Namun sebagian peserta didik menganggap matematika sebagai pelajaran yang sukar dibandingkan pelajaran yang lainnya. Pada kenyataannya, dilapangan sering menunjukkan bahwa pelajaran matematika sukar di pelajari dikarenakan terkadang guru kurang kreatif mengajar, tidak seru, membosankan, menakutkan dan sebagainya. Karena peserta didik diharuskan untuk mendengar dan mencatat penjelasan guru, sebgai guru lebih aktif menjelaskan materi dan beberapa peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini yang membuat pembelajaran masih bersifat TCL (Teacher Centered Learning).

Keunggulan dalam pendidikan matematika membutuhkan kesetaraan / harapan yang tinggi serta dukungan yan kuat untuk semua peserta didik. Berbagai latar belaaakang kehidupan sosial maupun dipelosok perlu mendapatkkan kesetraan pendidikan matematika. Begitupun siswa yang memiliki potensi dan bakat dalam maytematika, mereka harus diberikan pendalaman soal soal matematika yang menantang. Sehingga bakat dan minat siswa harus di dukung dan di tingkatkan agar memiliki kesempatan dan bimbingan yang mendukung potensi yang di miliki. Karena kurangnya keinginan untuk mempelajari matematika dapat mempengaruhi minat balajar, dimulainya kurikulum merdeka belajar matematika bukan hanya wajib namun tingkat lanjut dimana siswa akan lebih fokus dan khusus materi lebih dalam dan kompleks.

Dalam jurnal matematika Aini (2019), Khairani mengemukakan bahwa pengaruh minat belajar sangat besar pengaruhnya pada aktivitas belajar sehingga dapat mneyelesaikan kesulitan dalam proses pembelajaran dan mendorong individu untuk sungguh sungguh dalam meningkatkan minat balajar yang memiliki peran keberhasilan berbagai bidang ilmu kehidupan salah satunya matematika. Oleh karena itu hasil pengamatan dan pengalaman mengajar PPG Prajabatan 2024 yang dilakukan kegitan PPL di SMAN 6 Surabaya ditemukan masalah dalam proses pembelajaran, yaitu mayoritas peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan soal, kurangnya antusias, minat dan aktif yang rendah dalam pembelajaran. Pembelajaran yang inovatif juga belum optimal digunakan karena model atau metode guru yang digunakan tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Model pembelajaran tersebut mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dengan materi yang diajarkan dan peserta didik yang cenderung tidak aktif pada saat pembelajran. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut penyebab rendahnya minat belajar peserta didik adalah strategi pembelajaran guru kurang tepat, peserta didik hanya diberikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) tanpa dijelaskan sehingga sifat monoton, malas serta pasif sehingga ini mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Menurut Rusman kompetensi professional berkenaan dengan kemampuan memilih model, strategi pembelajaran. Sehingga dengan *cooperatif learning* proses penerimaan dan pemahaman peserta didik akan semakin mudah dan cepat terhadap materi yang dipelajari. Hal ini dikarenakan keberhasilan belajar bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh melainkan karena aktivitas kelompok belajar yang terstruktur dengan baik.

TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta siswa dapat belajar lebih relaks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini salah satu model yang menitikberatkan permainan dan turnamen dalam mencapai ketuntasan belajar. TGT yang saya gunakan adalah permainan yang digunakan peserta didik lebih aktif di papan tulis untuk maju mengerjakan soal soal yang sudah disiapkan. Sehingga siswa merasa seru dan menyenangkan diharapkan terciptanya perasaan senang dari dalam diri siswa maka secara otomatis minat belajar matematika siswa juga meningkat. Dengan meningkatnya minat belajar matematika siswa maka siswa akan lebih giat lagi belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Sehingga dengan diterapkannya strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT maka diharapkan minat dalam mempelajari matematika pada diri siswa meningkat.

Berdasarkan pada pemaparan diatas maka peneliti akan melakukan penelitian dalam rangka Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini dilakukan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini berfokus pada meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika Tingkat Lanjut di SMAN 6 Surabaya. Manfaat PTK ini menurut Arikunto (dalam Ginanjar, 2016) adalah inovasi pendidikan yang tumbuh dari guru yang merupakan ujung tombak pelaksanaan lapangan.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Sumber data yang diperoleh berasal dari kelas XI 3 SMAN 6 Surabaya.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan ialah angket minat belajar dan hasil tugas mandiri. Penelitian ini menggunakan angket minat belajar peserta didik yang nantinya akan diisi oleh peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik tentang pembelajaran yang diterapkan. Pada hasil tugas mandiri digunakan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik tentang materi yang diberikan.

Teknik analisis data yang digunakan berupa teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data Respon peserta didik untuk meningkatkan minat belajar di dapatkan dari tanggapan peserta didik tentang pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. Kriteria yang diperhatikan berupa pendapat selama proses pembelajaran dan hasil yang di dapat. Angket berupa skala Likert dengan menggunakan empat jawaban yang berupa sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Pernyataan yang diberikan berupa refleksi tentang pembelajaran yang sudah dilakukan pada saat itu. Langkah pertama dalam menganalisis data respon peserta didik adalah melakukan rekapitulasi data respon peserta didik yang nantinya akan dijumlahkan, lalu dipresentasikan dan terakhir di rata-rata untuk menghitung mengetahui kriteria penilaian respon minat belajar peserta didik.

Rumusnya:

- a. Merikapitulasi data respon siswa

Tabel 1. Rekapitulasi data Respon Siswa

No.	Pernyataan	Frekuensi Pilihan				Jumlah Penilaian	Persentase Penilaian
		SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)		
Rata- Rata							

Keterangan:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat Setuju

- b. Menghitung jumlah respon siswa

$$Jp = (Fss \times 4) + (Fs \times 3) + (Fts \times 2) + (Fsts \times 1)$$

Keterangan:

- Jp = Jumlah penilaian respon siswa
- Fss = Frekuensi jawaban sangat setuju
- Fs = Frekuensi jawaban setuju
- Fts = Frekuensi jawaban tidak setuju
- $Fsts$ = Frekuensi jawaban sangat tidak setuju

- c. Menghitung persentase respon siswa

$$Prs_i = \frac{Jp}{Jp_{maks}} \times 100\%$$

Keterangan:

- Prs_i = Persentase respon siswa
- Jp = Jumlah penilaian respon siswa
- Jp_{maks} = Jumlah penilaian maksimal respon siswa

- d. Menghitung rata- rata persentase respon siswa

$$KRS = \frac{\sum_{i=1}^{15} Prs_i}{15}$$

Keterangan:

- Prs_i = Persentase respon siswa
- KRS = Rata- rata Persentase respon siswa
- $i = 1- 15$ (pernyataan)

Tabel 2. Kriteria Penilaian Respon Siswa

Interval Nilai	Keterangan
$85\% \leq KRS$	Sangat positif
$70\% \leq KRS < 85\%$	Positif
$50\% \leq KRS < 70\%$	Kurang positif
$KRS < 50\%$	Tidak positif

Pada data hasil tugas mandiri diperoleh dari hasil pengerjaan lembar tugas mandiri yang diberikan selama kegiatan pembelajaran. Hasil tersebut lalu direkap dengan skor yang sudah ditetapkan pada pedoman penilaian. Setelah itu nilai akhir peserta didik akan dikategorikan untuk membuat kesimpulan yang mengacu pada nilai KKM. Nilai peserta didik dikatakan “Tuntas” jika ≥ 75 dan jika nilai peserta didik < 75 maka dikatakan “Tidak Tuntas”.⁸² Selanjutnya menghitung banyak siswa yang telah tuntas.

$$\text{persentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah peserta didik tuntas}}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Menentukan ketuntasan klasikal dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika lebih dari atau sama dengan 80% dari jumlah siswa maka dapat dikatakan telah tuntas secara klasikal.
2. Jika kurang dari 80% dari jumlah siswa maka dikategorikan tidak tuntas secara klasikal.

Setelah semua data terkumpul, maka analisis data dapat dilakukan. Proses analisis data dapat dilakukan dengan menelaah dan mengelompokkan data yang sudah diperoleh. Setelah hasil analisis data selesai, data akan dideskripsikan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

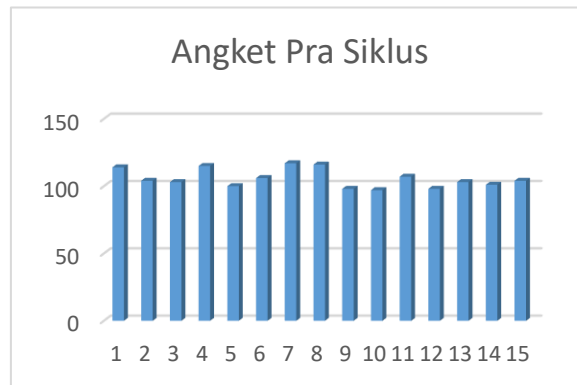
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pra siklus

Observasi dilakukan pada materi Konsep skalar dan vektor yang dilakukan pada kegiatan mengajar mandiri. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui dinamika yang ada pada peserta didik kelas XI 3 SMAN 6 Surabaya. Dinamika ini berupa minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran dilakukan. Hal ini termuat dalam kegiatan pembentukan kelompok, penyampaian materi, pengerjaan LKPD hingga menarik kesimpulan sehingga data dapat dikumpulkan perihal keluhan peserta didik dalam proses pembelajaran yang diberikan. Dari hasil pra siklus ditemukan bahwa banyak peserta didik yang mengalami penurunan minat belajar. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang selalu berpusat pada kelompok dan LKPD. Menurut Slavin (2010) manfaat pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Torunament antara lain sebagai alternatif dalam menciptakan kondisi kelas yang lebih bervariasi dalam kegiatan pembelajaran serta dapat membantu guru untuk menyelesaikan permasalahan tentang rendahnya minat belajar peserta didik, rendahnya aktivitas proses belajar peserta didik serta rendahnya hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian hasil penelitian yang diperoleh pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa

Gambar 1. Angket Pra Siklus

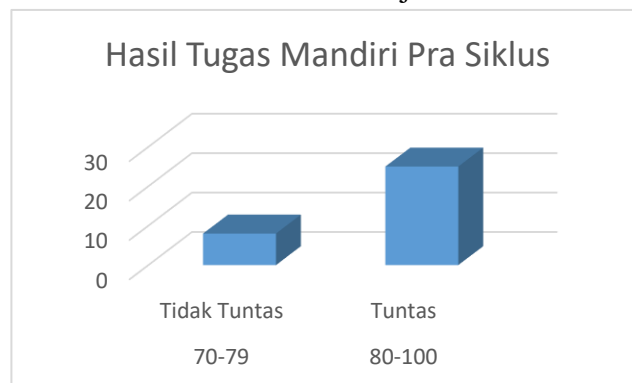


Presentase rata- rata angket minat belajar peserta didik turun menjadi 80%.

Tabel 3. Hasil Belajar Pra Siklus

No	Rentang Nilai	Ketuntasan	Jumlah Siswa
1	70-79	Tidak Tuntas	8
2	80-100	Tuntas	25

Gambar 2. Hasil Belajar Pra Siklus



Presentase hasil tugas mandiri berada pada rata- rata 79,85%. dengan 8 peserta didik yang melakukan remidi. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik berada pada tahapan positif dan hasil belajar berada pada kriteria tidak tuntas.

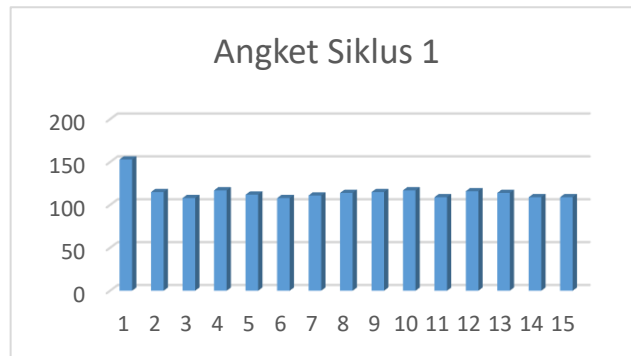
Berdasarkan hasil pra siklus ini diputuskan bagi guru untuk menggunakan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dalam pembelajaran matematika tingkat lanjut kelas XI untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SMAN 6 Surabaya.

Deskripsi Siklus 1

Dalam tahapan ini, siklus 1 dilakukan dalam satu sesi pertemuan dengan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) materi Vektor Ruang Dimensi 2. Selama kegiatan peserta didik mengerjakan serangkaian permasalahan yang diberikan,

menerima tugas individu, bertanya aktif untuk menyelesaikan games yang diberikan dan melakukan refleksi pembelajaran. Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran tersebut diperoleh bahwa

Gambar 3. Angket Siklus 1

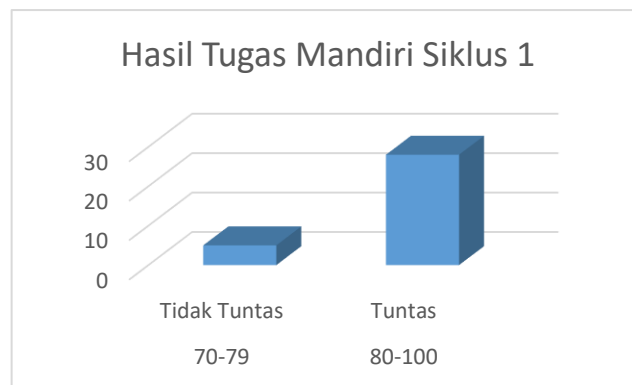


Presentase rata- rata angket minat belajar peserta didik meningkat menjadi 87% .

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus 1

No	Rentang Nilai	Ketuntasan	Jumlah Siswa
1	70-79	Tidak Tuntas	5
2	80-100	Tuntas	28

Gambar 4. Hasil Belajar Siklus 1



Presentase hasil tugas mandiri berada pada rata- rata 89,70%. dengan 5 peserta didik yang melakukan remidi. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik berada pada tahapan sangat positif dan hasil belajar berada pada kriteria tuntas.

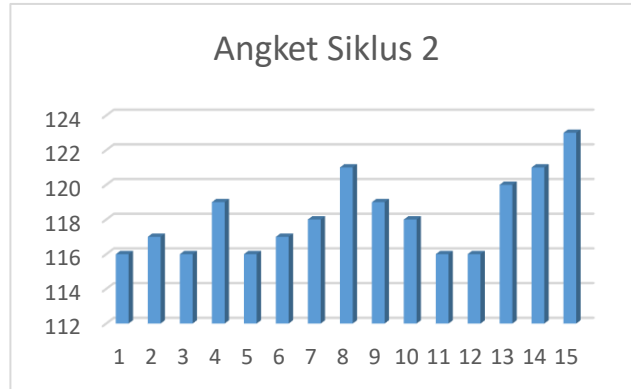
Berdasarkan hasil siklus 1 terlihat bahwa terjadinya peningkatan dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) pada materi Vektor Ruang Dimensi 2. Hasil menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan yaitu 5 siswa yang tidak tuntas, maka dapat dikatakan penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berhasil meningkatkan minat pembelajaran peserta didik kelas XI SMAN 6 Surabaya.

Deskripsi Siklus 2

Setelah dilakukan penelitian pada siklus 1 terdapat peningkatan yang dialami oleh peserta didik dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT), namun peneliti masih

ingin melihat seberapa konsisten hasil penelitian ini. Diharapkan peserta didik selalu mengalami peningkatan agar semakin berkurang peserta didik yang tidak tuntas. Pada kegiatan siklus 2 dilakukan sama dengan yang sudah diterapkan pada siklus 1 tetapi berbeda materi. Pada siklus 2 ini peneliti menyampaikan materi tentang Vektor Ruang Dimensi 3. Setelah pembelajaran dilaksanakan diperoleh bahwa

Gambar 5. Angket Siklus 2

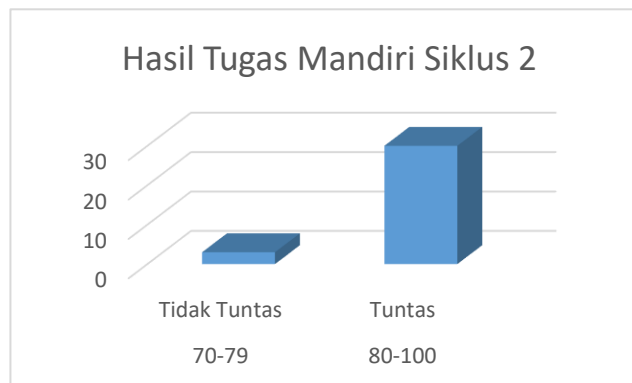


Presentase rata- rata angket minat belajar peserta didik meningkat menjadi 90%.

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus 2

No	Rentang Nilai	Ketuntasan	Jumlah Siswa
1	70-79	Tidak Tuntas	3
2	80-100	Tuntas	30

Gambar 6. Hasil Belajar Siklus 1



Presentase hasil tugas mandiri berada pada rata- rata 96,67% dengan 3 peserta didik yang melakukan remidi. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik berada pada tahapan sangat positif dan hasil belajar berada pada kriteria tuntas.

Berdasarkan hasil yang di peroleh pada kegiatan pra siklus hingga siklus ke 2 ini diperoleh data bahwa presentasi rata- rata minat peserta didik berada pada angka 96,67% dengan 30 peserta didik yang sudah Tuntas. Maka dapat dibuktikan dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe team games

tournament (TGT) telah meningkat untuk meningkatkan minat belajar. Oleh karena itu penelitian akan berhenti pada siklus 2.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan mulai dari observasi sampai siklus 2, menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI 3 SMAN 6 Surabaya. Hal ini dapat dilihat dari mulai siklus 1 dan siklus 2 minat belajar peserta didik pada siklus 1 meningkat sebesar 87% dan pada siklus 2 sebesar 90%. Keberhasilan tersebut dikarenakan pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif, kritis dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Model pembelajaran tersebut menjawab kesulitan yang dihadapi peserta didik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- R. (2013). *Model Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Sekolah Menengah Atas*. Jakarta : Depdiknas.
- Karimah, A. R. (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)*, 9-13.
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Adimata.
- Mufidah, L. (2015). *Skripsi: "Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah yang Memperhatikan Metakognisi Untuk Meningkatkan Literasi Matematis Peserta didik SMP Pada Materi SPLDV*. Surabaya: UINSA SURABAYA.
- Septiani, A. (2019). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*,, 1.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*, 45-53.