

## PENGARUH METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

<sup>1</sup>M. Ardiansyah\*, <sup>2</sup>Mohamad Lutfi Nugraha, <sup>3</sup>Barda Hudaya

<sup>1</sup>Universitas Indraprasta PGRI

<sup>2</sup>Universitas Indraprasta PGRI

<sup>3</sup>Universitas Indraprasta PGRI

*Email:* m.ardiansyah\_unindra@yahoo.co.id

---

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Teams games tournament* terhadap hasil belajar matematika, mengetahui pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar matematika, dan mengetahui pengaruh interaksi metode *teams games tournament* dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik di Pusat Kegiatan Belajar Mengajar (PKBM) Perti Jakarta Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan quantitative dengan desain Eksperimen. Purposive sampling digunakan dalam pengambilan sample sebanyak 20 orang partisipan untuk setiap kelompok (kontrol dan eksperimen). Test yang digunakan berbentuk pilihan ganda berjumlah 25 soal dengan 2 alternatif jawaban. Anova dua jalur digunakan untuk menganalisis data. Hasil analisa menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan metode *Teams games tournament* mendapatkan hasil belajar matematika yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang diajarkan dengan metode ekspositori, siswa dengan minat belajar yang tinggi mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa minat rendah, serta terbukti juga adanya interaksi antara penggunaan metode *Teams games tournament* dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Matematika, Metode *Teams Games Tournament*, Minat Belajar

---

---

### 1. Pendahuluan

Tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi dan minat belajar dalam diri seseorang, baik dalam bentuk kekuatan dan juga keterampilan. Perkembangan yang terjadi pada seseorang sangatlah bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun masyarakat sekitar, hal ini bisa kita sebut sebagai sumber daya manusia yang bermanfaat dan dapat menunjukkan kualitas hidup seseorang. Kualitas hidup seseorang merupakan refleksi atau gambaran dari

hasil belajar mereka, hal ini disebabkan bagaimana mereka dapat menarik manfaat lebih dari aktifitas yang dilakukannya sebagai bentuk perubahan dalam dirinya melalui pelatihan atau pengalaman yang disebut belajar.

Belajar adalah bagian interaksi dari kegiatan penting yang dilakukan oleh seseorang dalam memenuhi kebutuhannya, seorang siswa belajar dengan tujuan mendapatkan ilmu, meraih cita-cita, ataupun tuntutan pekerjaan dikemudian hari. Salah satu faktor keberhasilan belajar siswa dapat

dilihat dari berbagai aspek, dan secara sederhana semua aspek tersebut terangkum di dalam hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa merupakan dasar evaluasi pengajar dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar di kelas, karena hal ini merupakan tolak ukur dalam menentukan keberhasilan proses belajar dan mengajar di dalam kelas. Proses belajar dan mengajar yang tidak berjalan dengan baik, sangatlah mengganggu siswa dalam menyerap pelajaran mereka di dalam kelas, sehingga minat dalam proses pembelajaran itupun berkurang. Karena banyak siswa yang membutuhkan dorongan lebih dalam menyerap materi yang diberikan di dalam kelas, salah satu pelajaran yang membutuhkan hal tersebut adalah pelajaran matematika. Matematika merupakan suatu ilmu yang mempunyai sifat universal. matematika adalah suatu ilmu pasti yang yang bisa dijadikan alat analisis bagi proses penemuan ilmu pengetahuan.

Pada proses kegiatan belajar mengajar baik yang sedang berlangsung maupun yang sudah selesai, sering dijumpai sebagian siswa yang belum mengerti dan memahami materi yang disampaikan guru. Hal ini dikarenakan kondisi peserta didik yang lelah, haus, lapar, tidak konsentrasi dalam belajar, bosan dan tidak ada motivasi belajar sehingga siswa tidak siap mengikuti pelajaran matematika.

Matematika masih menjadi materi pelajaran yang tidak disukai siswa karena terlalu banyak rumus yang harus dipelajari dan bersifat pasti. Artinya rumus yang digunakan harus sesuai supaya mendapatkan hasil yang baik. Selain itu, masih adanya sistem belajar yang tidak melihat kemampuan siswa, siswa dituntut untuk segera memahami materi walaupun ada dari

mereka yang masih belum memahami materi tersebut. Hal inilah yang membuat siswa tidak ada minat didalam mempelajari matematika. Dengan ini peran seorang guru sangat dibutuhkan untuk mencari strategi yang tepat guna untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa terutama dalam pelajaran matematika di PKBM-Perti-Jakarta Barat.

Guru diharapkan mampu memegang peranan yang penting dalam mengubah paradig pendidikan menjadi lebih baik. Sejalan dengan tugas dan kewajiban sebagai pendidik, guru melaksanakan tugas kinerja pendidikan dalam membimbing, dan mengajar. Dalam pengajaran matematika yang paling penting adalah proses Pembelajarannya dilakukan dengan cara yang unik dan menyenangkan, sehingga membuat anak betah karena seperti sedang bermain. Namun, selama ini guru masih mengalami kendala dalam pengajaran. Siswa sering merasa bosan dengan pengajaran guru yang terkesan monoton. Ditambah lagi minimnya penguasaan materi yang dimiliki guru menjadi kendala yang berarti dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini untuk menumbuhkan potensi dan minat peserta didik dalam belajar khususnya matematika. Metode pembelajaran ini lebih mengedepankan kerja sama tim sehingga tidak membuat siswa jenuh selama belajar. Selain itu metode pembelajaran kooperatif juga memiliki banyak keunggulan yang bermanfaat bagi siswa antara lain menumbuhkan kemampuan kerja sama, berfikir kritis dan mengembangkan sikap sosial siswa. *Team Games Tournament* (TGT)

adalah salah satu model yang ada dalam metode kooperatif.

*Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menggunakan permainan dalam kegiatan belajarnya, dengan menggunakan model ini diharapkan siswa tidak mudah jenuh dan dapat menangkap materi yang diberikan dengan baik. Selain itu guru juga dapat mengasah kreatifitas dalam mengajar di dalam kelas, karena pada model ini guru dapat menerapkan beberapa metode pengajaran dalam satu rencana pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan dan minat siswa dalam belajar matematika.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Pusat kegiatan belajar mengajar (PKBM) Perti yang berlokasi di Jl. Tawakal raya no. 99 kel. Tomang kec. Grogol Petamburan Jakarta Barat. kegiatan PKBM Perti berlangsung pada malam hari yaitu hari selasa dan kamis. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, yaitu dengan memberikan jenis perlakuan yang berbeda pada dua kelompok belajar siswa. Hasil belajar yang merupakan data dari penelitian itu dikelompokkan menjadi hasil belajar kelas eksperimen dan hasil belajar kelas kontrol.

Manipulasi variabel dalam penelitian ini dilakukan pada variabel bebas yaitu pembelajaran matematika dengan metode *team games tournament* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas

kontrol. Sebelum diberi perlakuan, terlebih dahulu akan dilihat kemampuan awal dari sampel penelitian yang akan dikenai perlakuan, baik dari kelompok eksperimen maupun kontrol. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus yaitu pada pembelajaran matematika dengan metode *Teams games tournament*, sedangkan pada kelompok kontrol diberikan pembelajaran matematika dengan metode ekspositori. Pada akhir eksperimen kedua kelompok tersebut di ukur dengan menggunakan alat ukur yang sama, yaitu tes hasil belajar matematika pada pokok bahasan Barisan dan deret.

Pada penelitian ini data yang digunakan adalah sampel dari kelas A dan B Pusat kegiatan belajar mengajar (PKBM) Perti Jakarta sebanyak 63 siswa yang terdiri dari siswa kelas eksperimen 32 siswa dan kelas kontrol sebanyak 31 siswa. Dari kedua kelas tersebut akan diambil 20 Siswa tiap kelas sebagai sampelnya, sehingga total keseluruhan sample penelitian ini berjumlah 40 siswa. Dari sampel tersebut diperoleh nilai atau skor hasil belajar siswa yang diberikan metode *team games tournament* dan siswa yang diberikan metode *ekspositori* melalui tes.

Hasil pengukuran tersebut diukur, dianalisa dan dibandingkan dengan tabel uji statistik inferensial dengan menggunakan anova dua jalur. Namun sebelumnya telah dilakukan uji normalitas dengan uji chi-kuadrat, dan uji homogenitas. Rancangan penelitian dapat dilihat pada tabel 22.

**Tabel 22 Rancangan Penelitian**

Minat Belajar	Model Pembelajaran		Jumlah
	TGT (A <sub>1</sub> )	Konvensional (A <sub>2</sub> )	
	Tinggi (B <sub>1</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>1</sub>	
Rendah (B <sub>2</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>
<b>Jumlah</b>	A <sub>1</sub>	A <sub>2</sub>	<b>Total</b>

Keterangan:

A1 : Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament*

A2 : Model pembelajaran konvensional

B1 : Minat belajar siswa tinggi

B2 : Minat belajar siswa rendah

A1B1: Hasil belajar matematika dengan model pembelajaran *Teams games tournament* dan minat belajar siswa tinggi

A2B1: Hasil belajar matematika siswa dengan metode konvensional dan minat belajar siswa tinggi

A1B2: Hasil belajar matematika dengan model pembelajaran *Teams games tournament* dan minat belajar siswa rendah

A2B2: Hasil belajar matematika siswa dengan metode konvensional dan minat belajar siswa rendah

### 3. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil belajar matematika yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*

Pengukuran data hasil belajar matematika menggunakan instrumen tes obyektif bentuk pilihan ganda dengan 2 pilhan jawaban sebanyak 25 butir soal. Masing-masing butir soal apabila jawaban benar di beri skor 1 dan jika salah di beri skor 0. Sehingga

rentang perolehan skor responden adalah 0 sampai dengan 25 responden kelompok eksperimen sebanyak 20 siswa yang diajarkan dengan model *Team games tournament*. Skor empiris tertinggi 20 dan terendah 11. Dari perhitungan statistik diperoleh nilai rata-rata 15,9 median 16 modus 14 standar deviasi 2,64 dan varians 6,99.

b. Hasil belajar matematika siswa yang belajar dengan model *Ekspositori*

Pengukuran data hasil belajar matematika menggunakan tes pilihan ganda dengan 2 pilihan jawaban sebanyak 25 butir soal. Jika jawaban benar di beri skor 1 dan jika salah di beri skor 0. Sehingga rentang perolehan skor partisipan adalah 0 sampai dengan 25 partisipan kelompok eksperimen sebanyak 20 siswa yang diajarkan dengan model ekspositori. Skor tertinggi 19 dan terendah 9 dengan nilai rata-rata 14, median 14, modus 13, standar deviasi 2,82 dan varians 8,00.

c. Hasil belajar matematika siswa yang belajar dengan model *Team games tournament* dan minat belajar tinggi

Skor empiris tertinggi 20 dan terendah 12. Dari perhitungan statistik diperoleh nilai rata-rata 16,5 median 16,5, modus 16, standar deviasi 2,83, dan varians 8,05.

d. Hasil belajar matematika siswa yang belajar dengan model *Ekspositori* dan minat belajar tinggi

Skor tertinggi 19 dan terendah 11, dengan nilai rata-rata 15,2, median 15, modus 15, standar deviasi 2,82, dan varians 7,95.

e. Hasil belajar matematika siswa yang belajar dengan model *team games tournament* dan minat belajar rendah

Skor tertinggi 18 dan terendah 8, dengan nilai rata-rata 11,2 median 12, modus 12, standar deviasi 2,87 dan varians 6,43.

f. Hasil belajar matematika siswa yang memiliki minat belajar tinggi

Skor tertinggi 17 dan terendah 9, dengan nilai rata-rata 12,8 median 13 modus 13 standar deviasi 2,39 dan varians 5,73.

g. Hasil belajar matematika siswa yang memiliki minat belajar rendah

Skor tertinggi 17 dan terendah 7, dengan nilai rata-rata 10,8 median 11 modus 12 standar deviasi 3,25 dan varians 6,82.

Tabel 23 Hasil Penelitian

Minat belajar siswa	Model pembelajaran (A)		Total
	TGT (A <sub>1</sub> )	Ekspositori (A <sub>2</sub> )	
Minat belajar tinggi (B <sub>1</sub> )	n = 10	n = 10	n = 20
	x = 16,5	x = 15,2	x = 15,85
	s = 2,83	s = 2,45	s = 2,64
Minat belajar rendah (B <sub>2</sub> )	n = 10	n = 10	n = 20
	x = 15,4	x = 12,8	x = 14,10
	s = 2,82	s = 2,39	s = 2,60
Total	n = 20	n = 20	n = 40
	x = 31,9	x = 28	x = 14,98
	s = 1,32	s = 2,42	s = 2,62

Dari hasil penghitungan data, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Metode *team games tournament* (A) terhadap Hasil belajar Matematika siswa (Y). Dengan nilai  $F_{hitung} = 7,265$  lebih besar dari pada  $F_{tabel} = 2,87$ . Hasil ini menunjukkan bahwa metode *team games tournament* lebih baik diaplikasikan dibandingkan metode ekspositori dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Sehingga guru dapat mengimplementasikan metode TGT dalam menyelesaikan masalah siswa dalam pembelajaran matematika. Minat belajar yang rendah dapat menimbulkan kesulitan dalam proses pembelajaran matematika. Oleh karena itu, guru harus menginspirasi dan memberi semangat sehingga Minat belajar peserta didik meningkat. Selanjutnya terdapat Interaksi antara metode *team games tournament* (A) dengan Minat belajar (B). Hal ini

terlihat dari nilai  $F_{hitung} = 3,076$  lebih besar dari pada  $F_{tabel} = 2,87$ , dengan interaksi sebagai berikut:

- Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika menggunakan metode *team games tournament* dan minat belajar dengan hasil belajar Metode *team games tournament* dan minat belajar rendah dengan mendasar pada  $t_0 = 5,014$ ,  $sig = 0,000 < 0,05$ . Hasil ini menunjukkan belajar dengan menggunakan Metode *team games tournament* dan minat belajar tinggi lebih tinggi.
- Tidak terdapat perbedaan hasil belajar Metode ekspositori dan minat belajar tinggi dengan hasil belajar Metode ekspositori dan minat belajar rendah dengan mendasar pada  $t_0 = 0,214$ ,  $sig = 0,418 > 0,05$ . Hasil ini menunjukkan bahwa metode ekspositori dan minat belajar rendah lebih tinggi.

- c. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika Metode *team games tournament* dan Minat belajar tinggi dengan hasil belajar Metode ekspositori dan Minat belajar tinggi dengan mendasar pada  $t_0 = 3,471$ ,  $sig = 0,000 < 0,05$ . Dari hasil ini terlihat hasil belajar Metode *team games tournament* dan Minat belajar tinggi lebih tinggi.
- d. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika Metode *team games tournament* dan minat belajar rendah dengan hasil belajar metode ekspositori dan Minat belajar rendah dengan mendasar pada  $t_0 = 1,103$ ,  $sig = 0,000 < 0,05$ . Dari hasil ini terlihat hasil belajar Metode *team games tournament* dan minat belajar rendah lebih tinggi. Hasil di atas menguatkan pendapat yang menyatakan bahwa model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan peran serta peserta didik untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan belajarnya sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *team games tournament* sangat bagus untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika dan minat yang tinggi juga mampu meningkatkan hasil belajar.

Hasil ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang sudah diteliti oleh Seran, dkk. yang mengatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *team games tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar dengan nilai t-test lebih besar dari t-table ( $2.47 > 1.67$ ).

#### 4. Kesimpulan

Dari hasil penghitungan data, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan metode *Teams games tournament* mendapatkan hasil belajar matematika yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang diajarkan dengan metode ekspositori, siswa dengan minat belajar yang tinggi mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa minat rendah, serta terbukti juga adanya interaksi antara penggunaan metode *Teams games tournament* dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. Sehingga diharapkan metode ini dapat diimplementasikan oleh para guru dalam pembelajaran matematika untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa khususnya siswa di PKBM Perti Jakarta Barat.

#### 5. Referensi

- 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>
- Anggraeni, S. W. and Alpian, Y. (2019) 'Penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar', *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. doi: 10.25273/pe.v9i2.5086.

- Nurhasanah, S. and Sobandi, A. (2016) 'MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. doi: 10.17509/jpm.v1i1.3264.
- Seran, E. B., Ladyawati, E. and Susilohadi, S. (2019) 'PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA', *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*. doi: 10.36456/buana\_matematika.8.2.:1749.115-120.