
Pengaruh Metode Team Game Tournament terhadap Minat Belajar Matematika di SDIT Al Fatih Depok

INFO PENULIS INFO ARTIKEL

Nuki Pratiwi ISSN: 2963-8933
SDIT Al Fatih Depok Vol. 1, No. 3, Oktober 2022
nukipratiwipgsd@gmail.com <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>

Usrotun Makfiah
SDIT Al Fatih Depok
usrotun87@gmail.com

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Pratiwi, N., & Makfiah, U. (2022). Pengaruh Metode Team Game Tournament terhadap Minat Belajar Matematika di SDIT Al Fatih Depok. *Arus Jurnal Pendidikan*, 1 (3), 34-38.

Abstrak

Minat belajar adalah bagian dalam sebuah proses pembelajaran yang sangat diharapkan oleh seorang guru untuk mengetahui kesukaan siswanya dalam proses pemberian materi pada saat pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik metode Team Game Tournament selama proses kegiatan belajar mengajar dapat mempengaruhi minat belajar matematika siswa pada mata pelajaran Matematika. Penelitian ini termasuk dalam pengertian kuantitatif. Peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap variabel yang ditentukan. Sumber penelitian adalah siswa kelas V SDIT Al Fatih Depok yang berjumlah 50 siswa. Dengan Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh Metode Team Game Turnament terhadap Minat belajar Matematika siswa pada mata pelajaran Matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ dan $F\text{-hitung} = 1238,668$.

Kata Kunci: Kata kunci: Team Game Turnament, Minat Belajar, Matematika

Abstract

Interest in learning is part of a learning process that is expected by a teacher to find out the preferences of his students in the process of providing material during learning. The purpose of this study was to determine how well the Team Game Tournament method during the process of teaching and learning activities can affect students' interest in learning mathematics in Mathematics. This research is included in the quantitative sense. Researchers want to know whether there is an effect on the specified variable. The source of the research is the fifth grade students of SDIT Al Fatih Depok, totaling 50 students. The results of the study indicate that the influence of the Team Game Tournament Method on students' interest in learning Mathematics in Mathematics subjects has an effect on student learning outcomes. This is evidenced by the acquisition of $\text{sig} = 0.000 < 0.05$ and $F\text{-count} = 1238,668$.

Key Words: Team Game Tuornament, Interest In Learning Mathematics

A. Pendahuluan

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh Bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan khususnya pendidikan dasar dan menengah. Untuk itu peningkatan mutu pendidikan nasional merupakan kebutuhan yang seharusnya menjadi prioritas utama dalam program pembangunan bangsa. Fenomena rendahnya mutu pendidikan secara sistematis dapat ditelaah dari aspek input, proses, dan output. Perbaikan, pengembangan, dan inovasi pendidikan ketiga aspek tersebut membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas.

(Nurbaya, 2011:1) Dalam proses pendidikan tersebut tentunya sangat terkait erat dengan kegiatan belajar mengajar yang terjadi di dalamnya. Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses pembelajaran antara guru dan siswa. Pembelajaran merupakan upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa lainnya. Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan faktor yang dapat mempercepat terjadinya proses perubahan dalam masyarakat dan mempengaruhi kehidupan manusia baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dalam usaha pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, matematika yang merupakan salah satu bidang ilmu memegang peranan penting serta mempunyai andil yang sangat besar terhadap perkembangan ilmu-ilmu yang lain. Mengingat pentingnya peranan matematika tersebut, maka hasil belajar matematika di sekolah perlu mendapat perhatian yang sungguh-sungguh dari semua pihak yang terkait. Keberhasilan dalam proses belajar-mengajar matematika tidak terlepas dari kesiapan peserta didik dan kesiapan pengajar, peserta didik dituntut mempunyai minat terhadap pelajaran matematika demikian juga pengajar dituntut menguasai materi yang akan diajarkan serta mampu memilih metode pembelajaran yang tepat sehingga akan tercipta interaksi edukatif yang baik menuju kearah 3 peningkatan hasil belajar matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru kelas V SDIT Al Fatih Kota Depok bahwa tingkat kemampuan siswa untuk memahami dan mengerti pelajaran matematika masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata matematika kelas V semester genap tahun ajaran 2021/2022 hanya 62,32 sedangkan standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 65. Hal ini disebabkan oleh karena guru masih melaksanakan proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dimana siswa bertindak sebagai pelaku pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa hanya mendengarkan saja hal-hal yang disampaikan oleh guru dan kurang mendapatkan kesempatan untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Melihat kenyataan tersebut di atas maka diperlukan suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar aktif dan menemukan serta memahami konsep-konsep pelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru karena adakalanya siswa lebih mudah belajar.

Pembelajaran kooperatif merupakan model yang sangat tepat digunakan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Pembelajaran kooperatif sangat cocok digunakan dalam kelas yang memiliki kemampuan siswa yang bervariasi karena dengan mencampurkan para siswa dengan kemampuan yang beragam tersebut, maka siswa yang kurang akan sangat terbantu dan termotivasi siswa yang lebih. Demikian juga siswa yang lebih akan semakin terasah pemahamannya. Dalam pembelajaran kooperatif siswa bekerja dalam kelompok-kelompok dimana siswa dapat saling membantu, saling mendiskusikan pelajaran dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai, mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik dan meningkatkan rasa harga diri, serta menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing sehingga tumbuh kesadaran bahwa para siswa belajar untuk berpikir, menyelesaikan masalah dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuannya tanpa ada rasa malu-malu dan takut salah.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) adalah suatu model pembelajaran berbasis sosial di mana siswa yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi dikelompokkan menjadi satu kelompok kemudian para siswa berlomba dalam game akademik sebagai wakil kelompoknya dengan wakil kelompok lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Game akademik adalah suatu permainan yang dirancang untuk menciptakan perlombaan atau kompetisi antar siswa terkait pemahaman siswa atas materi yang telah dipelajari.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) yang berisi game akademik mampu mendorong semua anggota kelompok untuk terlibat dalam

pengerjaan tugas kelompoknya. "Dalam TGT setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi" (Miftahul Huda, 2012: 116). Melalui model pembelajaran tersebut siswa yang berkemampuan rendah dapat berperan aktif dalam pembelajaran melalui kelompoknya. Taniredja (2014: 72-73) menyatakan salah satu kelebihan TGT adalah menambah motivasi belajar siswa dan materi pelajaran dapat dipahami secara mendalam. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dalam pembelajaran matematika memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang kondusif, siswa dapat berpartisipasi aktif dan dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu berdasarkan uraian tersebut di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Metode Teams Games Tournaments Terhadap minat belajar Matematika pada siswa kelas V SDIT Al Fatih Depok.

B. Metodologi

Penelitian ini termasuk pada penelitian kuantitatif asosiatif. Populasi dalam penelitian ini peneliti menggunakan seluruh siswa kelas V terdiri atas 2 kelas, berjumlah 50 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Al Fatih Depok tahun ajaran 2022/2023, pada bulan Agustus-September 2022. Sampel pada penelitian ini menggunakan Non Probabilty Sampel dengan Sampling Jenuh (Boring Sampling). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dengan penyebaran kuesioner kepada seluruh sampel dalam penelitian ini.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Uji Normalitas Data

Berikut disajikan hasil analisis uji normalitas data

Tabel 1. Uji Normalitas Data

Statistic	Unstandardized Residual
N	50
Normal Parameters ^{a,b}	
Mean	,0000000
Std. Deviation	2,32020350
Most Extreme Differences	
Absolute	,157
Positive	,056
Negative	-,157
Test Statistic	,157
Asymp. Sig. (2-tailed)	,310 ^c

Berdasarkan tabel 1 kolom Asymp. Sig. (2-tailed), Kolmogorov-Smirnov Nilainya sebesar 0,310 dengan demikian lebih besar dari $\alpha = 0,05$, sehingga H_0 diterima, artinya bahwa data dari semua sampel pada penelitian ini berasal dari populasi terdistribusi normal.

2. Uji Regresi Berganda

Setelah melakukan analisis uji hipotesis pengaruh menggunakan bantuan SPSS berikut disajikan hasil analisis regresi uji hipotesis penelitian ini.

Tabel 2. Hasil Analisis Koefisien korelasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,981 ^a			

Tabel 3. Hasil Analisis Varians

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	6807,096	1	6807,096	1238,668	,000 ^b
	Residual	263,786	48	5,495		
	Total	7070,880	49			

Tabel 4. Hasil Analisis Koefisien Regresi

Model	B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
(Constant)	14,195	2,649		5,359	,000
1 Tame Game Tournament	1,032	,029	,981	35,195	,000

Sumber : Data Olahan SPSS Penelitian Tahun 2022

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa koefisien korelasi ganda korelasi variabel bebas Metode Team Game Tournament (X) terhadap Minat Belajar Matematika (Y) adalah sebesar 0,981. Dari perhitungan tersebut diperoleh bahwa koefisien korelasi tersebut signifikan, dengan kata lain bahwa terdapat korelasi yang signifikan variabel bebas Metode Team Game Tournament (X) terhadap Minat Belajar Matematika (Y) adalah sebesar 0,981. Sedangkan koefisien determinasi sebesar 0,963. Menunjukkan bahwa besarnya kontribusi Metode Team Game Tournament (X) terhadap Minat Belajar Matematika (Y) adalah sebesar 9,63% dan sisanya karena pengaruh faktor lain.

Sedangkan pengujian signifikansi garis regresi tersebut adalah diketahui persamaan garis regresi yang mempresentasikan pengaruh variabel X terhadap variabel Y yaitu $\hat{Y} = 14,195 + 1,032 (X)$, dengan memperhatikan hasil perhitungan yang ada pada tabel 4, menurut ketentuan yang ada kriteria signifikansi tersebut adalah "jika nilai sig. $< \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak", yang berarti bahwa nilai sig. $0,000 < \alpha = 0,05$ koefisien regresi tersebut signifikan, dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas X terhadap variabel terikat Y.

Pada tabel terlihat bahwa nilai sig = $0,000 < 0,05$ dan F-hitung = 1238,668 maka H_0 ditolak yang berarti bahwa koefisien regresi tersebut signifikan, dengan kata lain bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas Pembelajaran daring (X) terhadap Minat Belajar Matematika (Y). Dari hasil pengujian regresi tersebut maka bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas Metode Team Game Tournament (X) terhadap Minat Belajar Siswa (Y).

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Metode Team Game Tournament terhadap Minat Belajar Matematika. Dari deskripsi hasil analisis data di atas berdasarkan hasil analisis korelasi diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,981 setelah dilakukan pengujian dengan program SPSS terbukti bahwa koefisien korelasi tersebut signifikan. Hal ini berarti bahwa terdapat korelasi variabel bebas X (Metode Team Game Tournament) terhadap variabel terikat Y (Minat Belajar Matematika).

Sedangkan dari analisis regresi diperoleh persamaan garis regresi $\hat{Y} = 14,195 + 1,032 (X)$. Nilai konstanta = 14,195, menunjukkan bahwa siswa dengan Metode Team Game Tournament dapat meraih hasil belajar yang baik. Sedangkan nilai koefisien regresi sebesar 1,032 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif variabel bebas X (Metode Team Game Tournament) terhadap variabel terikat Y (Minat Belajar Matematika). Setelah dilakukan pengujian linearitas garis regresi dengan menggunakan program SPSS diperoleh bahwa garis regresi tersebut linear.

Dari pengujian signifikan koefisien regresi yang juga dilakukan dengan program SPSS diperoleh bahwa koefisien regresi tersebut signifikan yaitu ditunjukkan oleh nilai sig. $0,000 < \alpha = 0,05$ dan F-hitung = 1238,668 regresi tersebut signifikan, yang berarti benar bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas X (Metode Team Game Tournament) terhadap variabel terikat Y (Minat Belajar Matematika).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Pengaruh Metode Team Game Tournament terhadap Minat Belajar Matematika pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V di SDIT Al-Fatih Depok.

E. References

- Isjoni. (2011). Pembelajaran kooperatif: Meningkatkan kecerdasan komunikasi antar peserta didik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miftahul Huda. (2014) *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miljam, S. (2015). *Populasi dan Sampel dalam Penelitian Kuantitatif (online)*. (http://sandimilzam.blogspot.com/2015/06/v-behaviorurldefaultvmlo_71.html) diakses 10 Oktober 2021. Pukul 09.10 WIB.
- Ngalim Purwanto. (2000) *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Noor, J. (2014). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Robert E. Slavin. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Simanihuruk, L., Simarmata, J., Sudirman, A., Hasibuan, M. S., Safitri, M., Sulaiman, O. K., ... & Sahir, S. H. (2019). *E-learning: Implementasi, strategi dan inovasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sumardi Suryabarata. (2008) *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wina Sanjaya. (2013) *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.