|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournamen) Terhadap Peningkatkan Minat Belajar Siswa  Asri Fuji Rahayu1, Uus Manzilatusifa2, Cucu Lisnawati3  123Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Langlangbuana | | |
|  | | |
| Article Info |  | Abstract |
| Keywords | This research is motivated by the low learning interest of students in economic subjects. Students who have an interest in learning tend to be diligent in taking lessons, look active and enthusiastic in participating in learning and look happy and are always involved in learning activities. The efforts of teachers in carrying out learning activities at this time have not been oriented towards increasing students' interest in learning. Based on these problems, it is necessary for new innovations in learning that aim to find a learning model that is suitable to increase students' learning interest, namely the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model. The purpose of this study was to determine the application and influence of the team game tournament learning model on the learning interest of students in the eleventh grade of IIS 1. This study was an experimental study that was quantitative. This research was conducted using the Quasi experimental method with the design of Non Equivalent Control Group. The population of this study were all students of class XI IIS (IPS) at SMAN 11 Bandung. The sample in this study was determined purposively so that students of class XI IIS 1 were chosen as the experimental class and students of class XI IIS 5 as the control class. The instruments used in this study are RPP sheets, observation guidelines, and questionnaire sheets. The data collected was then analyzed using SPSS assistance. Based on the results of data analysis shows that there are differences in learning interests of students between the control class and the experimental class with the treatment model of Teams Games Tournament learning. The average learning interest of students in the experimental class is 38.49 and the control class is 30.27. Therefore, it can be said that the application of the Cooperative Teams Games Tournament type learning model can significantly influence students' learning interest in economic subjects. |
| *Teams Games Tournament Learning Model, Student Learning Interest* |
| Correspondence Author | How to Cite |
| 1fujirahayuasri@gmail.com  2uusmanzilatusifa01@mail.com  3cuculisnawati76@gmail.com | Rahayu, AF., Manzilatusifa, U., Lisnawati, C. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournamen) Terhadap Peningkatkan Minat Belajar Siswa. JP2EA, Vol. 4, No. 2, Des. 2018, 113-119. |

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal paling penting dalam kehidupan manusia bahkan bisa dikatakan sudah menjadi sebuah kebutuhan, dimana pendidikan merupakan tolak ukur bagi manusia untuk menentukan derajat manusia itu sendiri. Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia mengalami perubahan dari tahun ke tahun.

Sistem pendidikan nasional diharapkan harus mampu menjamin peningkatan mutu dan efesiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah dan berkesinambungan.

Salah satu jalur pendidikan formal adalah SMA (Sekolah Menengah Atas). Sekolah bertanggungjawab untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki beberapa tujuan sebagaimana yang ditetapkan dalam PP No. 29 tahun 1990 pasal 2 (1) yaitu, meningkatkan pengetahuan peserta didik untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi untuk mengembankan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian, serta meningkatkan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya dan alam sekitarnya.

Dalam implementasi standar proses pendidikan, guru merupakan komponen yang sangat penting, sebab keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan sangat tergantung pada guru sebagai ujung tombak

Guru sebagai unsur pokok penanggungjawab terhadap pelaksanaan dan pengembangan proses belajar mengajar, diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan transformasi ilmu pengetahuan dari guru ke peserta didik.

Ada beberapa indikator peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi, hal ini dapat dilihat dari indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian dalam belajar, bahan pelajaran dan guru yang menarik, semangat belajar, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Contoh, seorang peserta didik yang menaruh minat besar terhadap mata pelajaran ekonomi akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada peserta didik lainnya. Maka dari itu, karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan peserta didik tersebut untuk belajar lebih giat, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

Dari hasil penelitian awal yang dilakukan pada pembelajaran ekonomi di kelas XI IIS 1 di SMAN 11 Bandung ditemukan permasalahan yang berkaitan dengan faktor internal yang mempengaruhi pembelajaran yakni rendahnya minat belajar peserta didik terhadap pelajaran ekonomi. Rendahnya minat belajar peserta didik dapat dilihat pada data hasil pembagian angket awal yang telah disebarkan pada kelas XI IIS 1

Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa minat belajar peserta didik memang rendah jika dilihat dari kategori minat belajar.

Rendahnya minat belajar peserta didik juga dapat dilihat pada saat pembelajaran di kelas, peserta didik terlihat bermalas-malasan, mudah bosan dan tidak bergairah, para peserta didik pun terlihat seperti tidak senang atau terpaksa mengikuti pembelajaran yang terlihat dari kurang maksimalnya peserta didik saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Respon dan perhatian peserta didik pun terhadap kegiatan pembelajaran

Selain itu, rendahnya minat peserta didik dalam belajar ekonomi juga dipengaruhi oleh pemahaman peserta didik tersebut terkait belajar ekonomi.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran tersebut, peneliti akan mencoba menggunakan metode pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournamen) untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.

Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Team Games Tournamen) merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 peserta didik yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya game dan turnamen akademik. Langkah-langkah model pembelajaran ini pun menunjang keterlibatan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran, dan karena di dalam penerapannya ada game maka pembelajaran akan lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan rasa senang peserta didik saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, untuk menarik minat peserta didik didalam penerapan TGT ada unsur tournament dan reinforcement atau penghargaan.

## Rumusan masalah

# Masih rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi

1. Kurangnya variasi mengajar yang digunakan oleh guru sehingga tidak menarik minat peserta didik
2. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru

## Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Team Game Tournamen).
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Games Tournament) terhadap Minat Belajar Peserta didik.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan minat belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

# KAJIAN LITERATUR

## Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournamen)

Menurut Arends dalam Suprijono (2013: hal 46) “model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas”.

Menurut Joice & Weil dalam Isjoni (2013: hal, 50) “model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya”.

Dari pendapat ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang di rancang untuk menciptakan pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## Minat Belajar

Slameto (2014: Hal. 180), mendefinisikan minat sebagai suatu rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat dengan hubungan tersebut, minat akan semakin besar. Cara paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subyek yang baru adalah dengan memanfaatkan minat peserta didik yang lain.

Minat merupakan rasa ketertarikan terhadap suatu hal ataupun aktifitas yang muncul dari dalam diri peserta didik. Adanya minat dalam diri peserta didik untuk belajar dapat memberikan pengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam belajar.

Khairani (2013: Hal. 135) mengungkapkan bahwa minat yang timbul bersumber dari pengenalan dengan lingkungan, atau hasil berinteraksi dan belajar dengan lingkungan.

# METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif karena pengumpulan data dilakukan dilapangan. Menurut Nana Syaodih (2013, Hal. 17) menyatakan bahwa “penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang paling dasar. Ditunjukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia”.

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan RPP, observasi, dan angket. Setiap teknik pengumpulan data dijelaskan sebagai berikut:

1. Perangkat Pembelajara**n.** Perangkat pembelajaran adalah seperangkat pedoman yang digunakan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Observasi. Observasi merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk mengukur hal-hal yang berkenaan dengan prilaku manusia, proses kerja, dan lainnya dalam sebuah penelitian. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung subyek penelitian dilapngan, untuk memperoleh informasi dan gambaran yang lebih jelas mengenai minat belajar peserta didik kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 11 Bandung.
3. Angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data tertulis yang berisi pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden guna untuk mendapatkan data berupa informasi yang diperlukan dalam penelitian ini. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk melihat minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran ekonomi, apakah semangat belajar minat belajarnya tinggi, sedang, atau rendah. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berisi pernyataan-pertanyaan untuk melihat minat belajar peserta didik sesuai dengan indikator-indikator minat belajar, yang merupakan hasil perlakuan yang dirasakan peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan model yang biasanya diterapkan oleh guru ekonomi di kelas tersebut.

# HASIL DAN PEMBAHASAN

## Hasil penelitian

Analisis data observasi Lembar obervasi pada penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran di kelas eksperimen berlangsung pada setiap pertemuannya. Adapun yang bertindak sebagai observer pada penelitian ini adalah satu orang guru yang mengajar ekonomi di sekolah. Tujuan dilakukannya observasi ini yaitu untuk melihat bagaimana penerapan model dan memberikan penilaian terhadap kesesuaian antara proses pembelajaran yang berlangsung dengan langkah-langkah Pembelajaran TGT.

Berdasarkan Tabel 4.13, secara keseluruhan guru telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan pembelajaran TGT yang telah disususun dalam RPP. Namun tidak seluruh langkah pembelajaran dapat dilakukan dengan baik dan sempurna. Hal ini dapat terlihat pada persentase aktivitas pembelajaran pada pertemuan pertama, dimana guru tidak sepenuhnya melaksanakan langkah-langkah pembelajaran yang telah disusun. Untuk itu perlulah adanya refleksi agar pada pembelajaran selanjutnya dapat dibenahi lagi, hal ini dapat dilihat pada Tabel 4.15.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik dengan pembelajaran TGT , setelah terlaksananya penelitian maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data antara lain adalah ; 1) Analisis minat belajar awal peserta didik, 2) Analisis peningkatan minat belajar peserta didik setelah memperoleh pembelajaran TGT dan 3)Analisis peningkatan minat belajar peserta didik yang memperoleh pembelajaran TGT dan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.

## Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh dari penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. Model Pembelajaran Teams Games Tournament merupakan salah satu cara untuk mempengaruhi minat belajar peserta didik. Model pembelajaran Teams Games Tournament ini diterapkan pada kelas eksperimen sebagai bentuk perlakuan untuk melihat perubahan minat belajar peserta didik, sedangkan untuk kelas control diterapkan pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru ekonomi di sekolah tersebut yakni dengan menggunakan metode diskusi.

Pada penelitian ini terdapat hipotesis yang berkenaan dengan minat belajar peserta didik. Hipotesis, yaitu Terdapat perbedaan peningkatan minat belajar yang signifikan melalui pembelajaran TGT, diterima.

Untuk melihat pengaruh dari penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament dalam penelitian ini digunakan instrumen yaitu lembar angket dan pedoman observasi. Berdasarkan hasil observasi tersebut yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IIS 1 mengalami peningkatan yang baik dari setiap pertemuannya dimana seluruh kegiatan pembelajaran yang sudah disusun telah terlaksana dengan baik oleh guru dan peserta didik.

# KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada Bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament di kelas eksperimen dapat terlaksana dengan sangat baik. Adapun penerapan model pembelajaran tersebut dapat dilihat hasilnya dari data hasil perhitungan observasi dimana diketahui rata-rata nilainya adalah 95,83%.
2. Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen yaitu kelas XI IIS 1 SMAN 11 juga dapat dilihat dari hasil nilai pretest-postest dengan menggunakan uji Paired Sample T-test.
3. Perbedaan peningkatan minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat hasilnya dari rata-rata indeks gain, setelah perlakuan di kelas eksperimen yaitu kelas XI IIS 1 SMAN 11 Bandung mengalami perubahan yang cukup tinggi dibandingkan sebelum mendapat perlakuan dan dibandingkan dengan hasil akhir rata-rata minat belajar peserta didik kelas kontrol.

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian serta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran ekonomi, maka peneliti memberikan saran kepada guru dan peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Saran untuk kepala sekolah. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan untuk mensosialisasikan dan memotivasi guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Institusi terutama kepada kepala sekolah harus mendukung pelaksanaan KBM, misalnya dengan memberikan pelatihan atau workshop kepada guru-guru, serta menyediakan buku, sumber, dan bahan ajar sebagai penunjang dalam pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang kondusif, inovatif, dan menyenangkan.
2. Saran untuk guru/teman sejawat. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan para guru dilapangan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar serta dapat dijadikan sebagai acuan model pembelajran yang kreatif dan produktif di dalam meningkatkan minat belajar peserta didik karena minat merupakan tahap awal dari siklus belajar, sehingga guru harus mampu membangkitkan minat belajar peserta didik untuk memperlancar proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan yang diharapkan. Model pembelajaran TGT diharapkan dapat diterapkan oleh guru karena model ini memiliki kelebihan diantaranya yaitu dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen atau games berjenis edukasi, dan peserta didik dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.
3. Saran untuk peneliti selanjutnya. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini tidak hanya dijadikan sebagai referensi semata namun diharapkan juga untuk dapat dikembangkan lagi menjadi penelitian yang sempurna. Model pembelajraan kooperatif tipe TGT diharapkan peneliti nantinya bisa digunakan pada mata pelajaran yang lain dengan model atau desain yang lebih baru yang tidak hanya dapat meningkatkan minat belajar tetapi dapat meningkatkan kompetensi-kompetensi lainnya sesuai dengan yang diharapakan .

# REFERENSI

Christz, Heny (2011). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. [online]. Tersedia http://heny-christz.blogspot.co.id/2011/11/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt.html. [25 Januari 2018].

Dahar, Ratna Wilis. (2011). Teori-teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Erlangga

Djamarah. (2002). Psikologi Belajar. Jakarta : Rineka Cipta

Hafiz, Nur. (2013). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di MA Al-Islah Sendangagung-Paciran-Lamongan. Malang : Jurnal UNM

Huda, Miftahul. (2013). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarata : Pustaka Belajar.

Huda, Miftahul. (2012). Cooperative Learning. Yogyakarta : Pustaka Belajar

Khairani, Makmun. (2013). Psikologi Belajar. Yogyakarta : Aswaja Presindo

Majid, Abdul. (2016). Strategi Pembelajaran. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Ngalimun. (2014). Strategi dan Model-Model Pembelajaran. Yogyakarta : Aswaja Pressindo

Isjoni, H. (2013). COOPERATIVE LEARNING. Bandung : ALFABETA.

Prasetyaningsih, Ika. (2010). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Aktivitas dan Prstasi Belajar Kimia Peserta didik Kelas X SMA Negeri 1 Nglames Pada Pokok Bahasan Hidro Karbon. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Negeri Malang, Malang.

Rusman. (2014). Strategi Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Rusman. (2011). Model-Model Pembelajaran:Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.

Lestari, E. Karunia dan Yudhanegara, R. Mokhammad. (2015). Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung : PT. Refika Aditama.

Siregar, Eveline dan Hartini Nara. (2014). Teori Belajar dan Pembelajaran. Bogor : Ghalia Indonesia.

Slameto. (2014). Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta : Rineka Cipta

Sogiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta

Sugiyono. (2013). Statistika Untuk Penelitian. Bandung : Alfabeta

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung : Alfabeta

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Sumarni. (2012). Model-Model Pembelajaran Geografi. Malang : Aditya Media Publishing

Susanto, Ahmad. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta : Prenada Media Group

Suprijono, Agus. (2016). Model-Model Pembelajaran Emansipatoris.Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Taniredja, Tukiran. & dkk. (2015). Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif. Bandung : Alfabeta.

Trianto. (2013). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta : Prenada Media Group.

U. U. SISDIKNAS. (2009). Undang-Undang R.I Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS Dan Peraturan Pemerintah R.I Nomor 47 Tahun 2008 Tentang Wajib Belajar. Bandung : Citra Kumbara.

Ummi, Grace. (2016). Train Memory Media Pembelajaran Game Interaktif. [Online]. Tersedia. https://issuu.com/ummishobikhah/docs/media\_pembelajaran\_interaktif\_\_game

Warsono dan Hariyanto. (2012). Pembelajaran Aktif. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.