

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP MINAT BELAJAR GEOGRAFI SISWA SMA

Dian Utami

FKIP Universitas Lampung
(✉) dhian.ramick@gmail.com

ABSTRAK

Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran *game* akademik. Penelitian model TGT digunakan untuk meningkatkan minat belajar geografi siswa melalui persentasi oleh guru sampai tahap pemberian *reward*. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar geografi siswa. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Way Tuba tahun ajaran 2015/2016. Subjek penelitian merupakan siswa kelas X, kelas X5 sebagai kelas eksperimen dan kelas X 4 sebagai kelas kontrol. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain penelitian *Non Equivalent Control Group Design*. Variabel terikat yaitu minat belajar dan variabel bebas adalah model pembelajaran TGT. Instrumen pengukuran minat belajar siswa menggunakan angket. Hasil pengukuran dianalisis menggunakan *deskriptif kuantitatif*. Hasil penelitian menunjukkan Frekuensi minat belajar tinggi pada kelas eksperimen yaitu sebanyak 20 orang atau 83,33% lebih besar dibanding kelas kontrol yaitu sebanyak 6 orang atau 26,09%. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap minat belajar geografi siswa.

Kata kunci: Model Pembelajaran TGT, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Model TGT pertama kali dikenalkan dan diterapkan oleh Davied Devries dan Keith Edward pada tahun 1972, kemudian dikembangkan dan disempurnakan oleh Devries dan Slavin pada tahun 1978 (Devries, 1976; Kagan, 2009). Pengembangan model pembelajaran TGT didasarkan pada persaingan siswa yang kurang sehat dan konflik antar ras di dalam kelas (Slavin, 2005). Konflik antar ras dan persaingan yang kurang sehat dapat menimbulkan suasana kelas dalam belajar menjadi tidak kondusif.

Pembelajaran TGT dilakukan secara berkelompok dengan tujuan siswa dapat bekerja sama. Siswa yang ada dalam satu kelompok belajar akan bersifat acuh terhadap tugas yang diberikan karena setiap siswa memiliki tanggung jawab bagi keberhasilan kelompok. Menurut Eggen dan Kauchak (2012) "pembentukan tim dapat mengembangkan keterampilan sosial, yang

dibutuhkan untuk bekerja sama dengan teman sekelas yang memiliki latar belakang, nilai, dan sikap berbeda".

Model TGT dapat membuat siswa merasa senang dalam belajar serta menguji pengetahuan melalui *game* akademik. Bermain *game* pada pembelajaran dapat membuat guru dan siswa merasa senang (Ehlers, 2004). Permainan yang dimainkan dalam TGT yaitu menjawab soal-soal pada kartu yang disusun relevan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa (Agarwal dan Nagar, 2010).

Model TGT memiliki tahapan yang sama dengan STAD, perbedaan terdapat pada kuis dan turnamen. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kagan (2009) bahwa "Model TGT sama dengan STAD. Perbedaannya hanya pada turnamen kelompok. Pemenang memberikan sumbangan poin bagi

kelompoknya masing-masing. Poin kemenangan dari anggota kelompok dihitung dan ditetapkan sebagai poin kelompok”.

Teams Games Tournament memiliki beberapa sintak, yaitu: persentasi guru, latihan kelompok, permainan instruksional, turnamen, dan penghargaan (Hulten, 1976; Devries, 1980). *Pertama* yaitu persentasi guru. Guru menjelaskan topik atau materi pembelajaran yang difokuskan pada TGT. Persentasi guru bertujuan menjelaskan kepada siswa tahap-tahap pelaksanaan TGT dan materi pelajaran agar siswa lebih paham dan mampu menjawab soal pertanyaan pada *game*. Siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh (Slavin, 2005).

Kedua yaitu pembentukan tim. Pembelajaran secara tim dapat memicu minat belajar siswa, karena didalamnya terdapat unsur perbandingan dan persaingan akademik yang sehat. Santrock (2008) menyatakan bahwa ”teman sebaya dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar melalui perbandingan sosial, kompetensi, pembelajaran bersama teman sebaya, serta pengaruh kelompok teman sebaya”.

Pembentukan tim dalam pembelajaran terdiri dari siswa berbagai latar belakang berbeda (Slavin, 2005). Tim yang terdiri dari siswa berkemampuan tinggi dan rendah dapat saling mengimbangi dan bekerja sama. Siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan membantu temannya yang berkemampuan rendah dalam mengerjakan tugas kelompok. Hal ini akan menghilangkan kompetisi yang kurang sehat dan siswa akan merasa nyaman dalam belajar.

Menurut DeVries (1976) ”dalam TGT siswa bekerja secara berkelompok, untuk setiap tim memiliki empat anggota dengan kemampuan akademik dan latar belakang berbeda, seperti ras dan jenis kelamin. Rekan tim ditugaskan berdiskusi dan saling membantu. Setiap tim mendapatkan skor sesuai dari hasil penjumlahan nilai rekan tim individu pada turnamen”.

Kedua, yaitu *games.Games* pada TGT dapat memunculkan rasa gembira yang membangun minat belajar siswa. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Slavin (2005) bahwa ”*Teams Games Tournament* (TGT) pada dasarnya memiliki kesamaan dengan STAD, tetapi TGT memiliki

keunggulan yaitu menambah dimensi kegembiraan yang diperoleh melalui pelaksanaan *game-game* akademik”. Perasaan gembira akan membuat bersemangat dalam belajar.

Soal-soal *games* dibuat oleh guru dalam bentuk kartu berisi pertanyaan yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Soal-soal pada *games* berupa isian singkat. Setiap soal yang dijawab benar akan mendapatkan poin, sedangkan apabila soal yang dijawab salah maka poin akan dikurangi. Soal-soal ini bertujuan untuk memperkuat pengetahuan tentang konsep yang relevan. Devries (1976) menyatakan bahwa ”Siswa tampil di serangkaian permainan yang dirancang untuk menilai dan memperkuat pengetahuan tentang konsep dan keterampilan yang relevan”.

Ketiga, yaitu turnamen. Pembelajaran TGT memiliki sifat motivasi bagi siswa melalui permainan-permainan akademik dan dapat menumbuhkan kegembiraan serta semangat kompetitif antar siswa dalam turnamen (Devries, 1980). Turnamen antar kelompok dapat membuat siswa lebih menikmati peran dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Hulten dan Devries (1976) yang menunjukkan bahwa ”siswa lebih menikmati permainan, ketika mereka bermain sebagai wakil dari tim dari pada bermain sebagai individu”.

Setiap tim heterogen dengan anggota berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah, masing-masing akan mewakili tim mereka untuk bertanding di meja turnamen. Siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan bertanding di meja turnamen dengan kemampuan yang setara, begitu juga dengan siswa yang memiliki kemampuan sedang dan rendah. Skor masing-masing individu yang didapatkan dalam turnamen akan diakumulasikan menjadi skor tim.

Turnamen pada TGT juga dapat meningkatkan keberhasilan siswa yang memiliki kemampuan rendah, karena dalam pelaksanaan turnamen siswa harus bersaing secara sehat melalui pengetahuan yang dimiliki untuk menjadi pemenang. Edwards, dkk (1972) menyatakan bahwa ”turnamen dapat meningkatkan keberhasilan bagi siswa berkemampuan rendah”. Berdasarkan penjelasan tersebut, selain dapat berpengaruh pada

minat siswa, penerapan TGT juga berpengaruh terhadap kognitif siswa.

Keempat yaitu *reward* atau penghargaan. Tim atau individu yang mendapat skor tertinggi berhak mendapatkan penghargaan, baik berupa nilai, benda, atau pujian. Penghargaan ini bertujuan sebagai upaya penguatan dalam mengembangkan keinginan dan minat siswa. Penggunaan nilai baik, pujian, dan *privilese* adalah contoh insentif dan *reward* yang diberikan guru untuk membuat siswa meningkatkan minat dan keinginannya (Arends, 2008).

Beberapa kelebihan TGT menurut Devries (1980) *pertama*, memanfaatkan aspek kooperatif kelompok-kelompok kecil, sifat motivasi permainan instruksional, semangat kompetitif turnamen, dan keakraban siswa; *kedua*, TGT murah, tidak memerlukan bahan yang mahal atau fasilitas khusus; *ketiga*, TGT mudah untuk diterapkan; *keempat*, dapat dilakukan oleh pemula dan guru yang berpengalaman dengan keberhasilan yang sama.

Siswa pada dasarnya menyukai pembelajaran yang banyak melibatkan aktivitas mereka dan juga menyenangkan, sehingga guru lebih memilih TGT dalam pembelajaran. Selain itu juga pembelajaran TGT dapat mengatasi kebosanan siswa atau membuat siswa lebih senang belajar (Slavin, 2005).

Pembelajaran yang menyenangkan akan membangun minat serta motivasi belajar siswa. Sumarmi (2012) menyatakan bahwa "dalam penerapannya, TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep dan prinsip yang diinginkan, sedangkan untuk memotivasi siswa dalam TGT terdapat unsur *reinforcement*".

Keunggulan lain yang dimiliki TGT yaitu dapat diaplikasikan pada hampir semua mata pelajaran dan tingkat kelas. Model TGT adalah kombinasi unik dari struktur *Tim*, *Games*, dan *Turnament* yang diikuti oleh model umum dan pemberian penghargaan. Model ini telah digunakan di sekolah-sekolah dengan siswa mulai dari 8 hingga 18 tahun (DevrieS, 1976). Pada dasarnya TGT lebih cocok digunakan pada materi pelajaran ilmu pasti, dimana pertanyaannya hanya memiliki satu jawaban. Slavin (2008) menyatakan bahwa "STAD dan TGT paling tepat digunakan untuk menggambarkan sasaran yang telah ditentukan

dengan satu jawaban yang benar, seperti perhitungan dan penerapan matematika, penggunaan dan mekanika bahasa, kemampuan geografi dan peta, serta fakta dan konsep IPA". Sehingga pada penelitian ini TGT diterapkan pada mata pelajaran geografi dengan materi hidrosfer.

Model TGT dapat memberikan pengaruh bagi minat belajar siswa melalui sintak-sintaknya. Menurut Hidi (1990) minat mendorong seseorang untuk membaca dan belajar menjadi lebih mudah. Hal tersebut merupakan kontribusi terbaik pada tahap awal membangun pengetahuan. Guru berperan sebagai pemberi stimulus minat dan rasa ingin tahu siswa, jika siswa kurang bergairah untuk belajar. Guru dapat menarik perhatian siswa dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Siswa yang memiliki minat belajar tinggi memiliki ciri-ciri sebagai berikut: adanya ketertarikan, adanya perhatian yang besar, memiliki harapan tinggi, berorientasi pada keberhasilan, mempunyai kebanggaan, adanya kesediaan untuk berusaha, mempunyai pertimbangan yang positif, adanya pengambilan keputusan yang obyektif, adanya keinginan yang porposional, dan memiliki perasaan senang (Slameto, 2010).

Pembelajaran geografi dengan menggunakan model TGT akan lebih menarik minat belajar sebab siswa diberi kesempatan untuk terlibat dan berperan aktif. Menurut Arends (2008) "manusia yang mengalami keterlibatan dan konsentrasi total memiliki perasaan senang yang kuat". Pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Siswa yang memiliki minat belajar geografi akan menggunakan kemampuan kognitif secara maksimal sehingga pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini sesuai pendapat Muhibbin (1995) bahwa "minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa".

Secara empirik, model TGT ini memberikan pengaruh terhadap minat belajar. Devries dan Mescon (1975) melakukan penelitian pada kelas tiga bahwa "lebih dari 90 persen siswa menyukai kelas kooperatif model TGT". Hasil penemuan Symons dan Gill (2008) membuktikan bahwa "siswa lebih berpengalaman, akrab, dan menikmati pembelajaran kooperatif TGT". Hollifield dan John

(1973) menyatakan bahwa ”*Teams Games Tournament* dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar melalui kompetisi yang sehat”.

Dukes dan Seidner (dalam Slavin, 2009) menyatakan bahwa ”permainan dan simulasi dapat berpengaruh dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pembelajaran efektif siswa. Selain itu, pembelajaran dengan TGT dapat mempengaruhi kepuasan siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Hulten dan Devries (1976) bahwa ”siswa pada kelas eksperimen memiliki kepuasan yang tinggi terhadap tugas dan permainan”.

Selain itu TGT mendorong siswa untuk lebih baik dalam menyelesaikan tugasnya. Slavin (2005) melakukan perbandingan antara kelas TGT dengan kelas kontrol di sebuah sekolah menengah, hasilnya menunjukkan tidak adanya perbedaan pencapaian secara signifikan, tetapi para siswa kelompok TGT melakukan tugasnya lebih baik dari kelas kontrol. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Hulten dan Devries (1976) bahwa ”siswa-siswa yang dibelajarkan dengan TGT melakukan yang terbaik dalam mengerjakan tugas dibanding siswa di kelas kontrol”.

Pembelajaran TGT dapat membuat siswa merasa senang, menikmati pembelajaran, dan melakukan tugasnya dengan baik. Perasaan senang dalam belajar akan memicu minat belajar siswa sehingga pembelajaran akan terlaksana dengan baik dan pembelajaran akan mudah dicapai. Minat mendorong individu mencapai tujuan yang diinginkan (Effendi dan Praja, 1985).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen yang menggunakan desain eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Prosedur eksperimen kuasi ini dilakukan dengan mengacu pada model *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2011) desain ini hampir sama dengan *pretes-posttest control group design*, hanya saja kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XSMA negeri 1 Way Tuba. Jumlah subjek yang dilibatkan sebanyak 2 kelas yaitu kelas X4 dan X5. Dipilih secara non acak berdasarkan rata-rata nilai

ujian akhir semester geografi siswa. Selanjutnya untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih berdasarkan undian. Kelas X5 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan kelas X4 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur minat belajar geografi siswa berupa angket 15 butir pernyataan. Bentuk angket berupa *multiple choice* dengan pilihan jawaban A, B, dan C. Option A memiliki skor 1 dengan kriteria rendah, B memiliki skor 2 dengan kriteria sedang, dan C memiliki skor 3 dengan kriteria tinggi. Hasil pengisian angket akan dihitung dengan menggunakan skala pengukuran dengan 3 (tiga) kategori yaitu: rendah (R) dengan nilai 1, sedang (S) dengan nilai 2, tinggi (T) dengan nilai 3. Pengkategorian skor minat belajar dengan tiga kriteria dapat ditentukan dengan rumus.

$$\text{Interval} = \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{jumlah kategori}}$$

(Hanafiah, 2006)

Berdasarkan perhitungan tersebut, interval dari masing-masing karegori adalah 10. Pengkategorian minat belajar dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Pengkategorian Skor Minat Belajar

Skor	Kategori
15 – 24	Rendah
25 – 34	Sedang
35 – 45	Tinggi

Data yang telah dikumpulkan dari pengukuran variabel terikat dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase.

HASIL dan PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini yaitu skor hasil minat belajar geografi diperoleh dari jawaban siswa pada angket yang berjumlah 15 butir soal berdasarkan indikator yang ada yaitu ketertarikan, perhatian, berorientasi tujuan, kepuasan, rasa senang, kesediaan untuk berusaha. Kemudian diukur melalui penskoran yang mengacu pada tabel pengkategorian skor minat belajar yang terdiri dari tiga kategori yaitu tinggi sedang dan rendah. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh hasil persentase minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu berikut.

Tabel 2. Skor Minat Belajar Geografi Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kategori	Rendah		Sedang		Tinggi		Jumlah	
	F	(%)	F	(%)	F	(%)	F	(%)
Kelas								
Eksperimen	0	0	4	16,67	20	83,33	24	100
Kontrol	5	21,74	12	52,17	6	26,09	23	100

Sebagian besar kelas eksperimen memiliki kategori minat belajar geografi tinggi yaitu sebanyak 20 orang atau 83,33%, 4 orang siswa memiliki minat belajar sedang atau 16,67%, dan tidak ada satu siswa pun yang memiliki minat belajar rendah. Sedangkan pada kelas kontrol, terdapat 6 orang memiliki minat belajar tinggi atau 26,09%, sebanyak 12 orang atau 52,17% yang memiliki minat sedang dan sebanyak 5 orang siswa atau 21,74% memiliki minat belajar rendah.

Rata-rata skor minat belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu 38,21 dengan kategori tinggi. Sedangkan minat belajar geografi siswa pada kelas kontrol dengan kategori rendah memiliki frekuensi 5 atau 21,74%, kategori sedang memiliki frekuensi 12 atau 52,17%, dan kategori tinggi memiliki frekuensi 6 atau 26,09%. Rata-rata skor minat belajar pada kelas kontrol yaitu 31,30 dengan kategori sedang.

Hal ini menunjukkan minat belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan ceramah dan tanya jawab. Temuan utama dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap minat belajar geografi siswa pada materi hidrosfer. Terdapat perbedaan skor hasil minat belajar geografi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dinyatakan model pembelajaran TGT berpengaruh positif terhadap minat belajar geografi. Dari hasil temuan penelitian pengaruh model pembelajaran TGT terhadap minat belajar geografi siswa disebabkan oleh sintak-sintak TGT, yaitu: tim, *games*, turnamen, dan *reward*.

Deskripsi lebih dalam tentang sintak-sintak model pembelajaran TGT yang diduga kuat

berpengaruh terhadap minat belajar geografi siswa adalah sebagai berikut.

1. Pembentukan tim berpengaruh terhadap minat belajar geografi

Pembentukan tim dalam pembelajaran dapat memunculkan minat belajar siswa. Pembelajaran secara tim dapat mempengaruhi minat belajar siswa, karena didalamnya terdapat unsur perbandingan dan persaingan akademik yang sehat (Santrock, 2008). Kegiatan pembelajaran dalam tim mampu menjadikan siswa lebih memusatkan perhatian dan penuh konsentrasi dalam belajar. Menurut Slavin (2009) "memperoleh perhatian siswa akan membangkitkan minat belajar siswa". Siswa yang fokus dan berkonsentrasi dalam belajar akan meminimalisir intensitas mengganggu dan bermain diluar materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Janke (1978) bahwa "prilaku mengganggu berkurang di dalam kelas TGT dibandingkan dengan kelas kontrol dan jumlah kehadiran di kelas lebih tinggi". Selain itu Slavin (2009) menyatakan bahwa "apabila setiap anak memiliki kesibukan maka intensitas bermain dan mengganggu akan berkurang".

Pembentukan tim dalam pembelajaran terbukti dapat melibatkan seluruh siswa yang ada di dalam kelas. Semua siswa memiliki peran masing-masing dalam tim, baik siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang, ataupun rendah. Siswa yang memiliki kemampuan rendah akan lebih berusaha keras dalam belajar dan siswa yang memiliki kemampuan tinggi berkewajiban membantu anggota tim yang belum paham tentang materi pelajaran. Pada dasarnya seseorang akan merasa memiliki minat yang kuat apabila dirinya terlibat dalam suatu kegiatan atau aktivitas pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Devries (1980) "tgt membuat siswa sangat terlibat dalam kegiatan di kelas dan memungkinkan mereka menikmati pembelajaran". Arends (2008) menyatakan bahwa "manusia yang mengalami keterlibatan dan konsentrasi total memiliki perasaan suka yang kuat".

Ketertarikan siswa dalam belajar pada tahap ini terlihat dari sebagian besar siswa yang berpartisipasi dengan antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan skor pengisian angket dapat dilihat pada lampiran 12. Hal ini ditandai

dengan berbagaimacam pertanyaan yang diajukan siswa dan upaya siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Menurut Fromm (dalam Asrori, 2007) "rasa ingin tahu sebagai proses pencarian makna didalamnya mengandung hasrat untuk memahami, menyusun, mengatur, menganalisis, menemukan hubungan dan makna serta membangun sistem nilai". Hal ini merupakan indikasi bahwa siswa memiliki minat pada pembelajaran.

2. Pelaksanaan *games* berpengaruh terhadap minat belajar geografi

Games pada TGT dapat membuat siswa kegembiraan dalam belajar di kelas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Slavin (2005) bahwa "TGT memiliki keunggulan yaitu menambah kegembiraan yang diperoleh melalui pelaksanaan *game-game* akademik". Pembelajaran yang menyenangkan dapat menarik perhatian siswa untuk lebih terlibat dalam belajar.

Pembelajaran yang bersifat *game* dapat memicu minat belajar siswa. Menurut Slavin (2009) bahwa "minat intrinsik untuk mempelajari sesuatu dapat ditingkatkan oleh penggunaan bahan dan juga berbagai jenis penyajian yang menarik". Soal-soal *game* dibuat oleh guru sesuai dengan indikator pembelajaran dalam bentuk kartu. Pertanyaan dalam kartu soal berbentuk isian singkat yang hanya memiliki satu jawaban pasti. Siswa harus menjawab soal pada kartu secara bergiliran dan jawabannya sudah disiapkan pada kartu jawaban. Jawaban benar akan mendapatkan poin dan jawaban salah atau tidak tepat akan mengurangi poin yang telah dikumpulkan.

Selama pelaksanaan penelitian ditemukan bahwa siswa merasa senang dan gembira dalam belajar geografi sehingga mereka tidak merasa bahwa sedang belajar. Hingga waktu yang ditentukan guru untuk pelaksanaan *game* berakhir siswa ingin tetap melanjutkan permainan. Kegembiraan di dalam kelas ini dapat menimbulkan keriuhan dan kegaduhan. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu hubungan yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Siswa merasa rileks dalam belajar tanpa ada kejenuhan. Menurut Ehlers (2004) "bermain *game* dalam pembelajaran

akan membuat guru dan siswa merasa lebih senang". Siswa yang senang dalam belajar akan lebih mudah dalam memahami pelajaran. Dengan demikian tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

3. Turnamen antar anggota kelompok berpengaruh terhadap minat belajar geografi

Pelaksanaan turnamen antar tim di dalam kelas mampu memunculkan semangat dan kegembiraan siswa. Pembelajaran TGT memiliki sifat motivasi bagi siswa melalui permainan-permainan akademik dan dapat menumbuhkan kegembiraan serta semangat kompetitif antar siswa dalam turnamen (Devries, 1980). Pada tahap turnamen, setiap siswa memiliki tujuan menjadi pemenang. Santrok (2011) mengemukakan bahwa "tujuan yang akan diraih dapat menimbulkan minat dan juga usaha".

Siswa harus menguasai materi hidrosfer dan menjawab pertanyaan pada kartu soal dengan benar. Seseorang yang memiliki tujuan yang jelas dan disadari akan mempengaruhi kebutuhan dan mendorong timbulnya minat (Hamalik, 2010). Siswa yang memiliki tujuan akan berusaha lebih keras dan menyukai hal-hal yang berpengaruh terhadap pencapaian. Setiap siswa mewakili tim untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya pada pelaksanaan turnamen, baik siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, maupun rendah. Meja-meja turnamen ditempati oleh masing-masing siswa yang memiliki kemampuan akademik yang sama.

Siswa berkompetisi untuk menjadi pemenang dan mengerahkan pengetahuan yang dimiliki untuk menjawab pertanyaan dari kartu soal dalam pelaksanaan turnamen. Siswa yang menjawab benar maka akan menyimpan kartu jawaban. Tidak ada kecurangan pada pelaksanaan turnamen karena soal yang didapat harus segera dijawab dengan disaksikan oleh lawan turnamen yang lain. Poin yang didapat sesuai dengan usaha masing-masing siswa dalam menjawab pertanyaan. Semakin banyak kartu jawaban yang dimiliki maka poin yang dikumpulkan semakin banyak.

Penemuan penelitian pada pelaksanaan turnamen yaitu siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi mendapatkan skor lebih rendah daripada siswa yang memiliki kemampuan akademik rendah. Peneliti menduga hal ini

disebabkan oleh: (1) beberapa siswa kurang berusaha lebih keras untuk belajar. Sehingga pada saat menjawab pertanyaan pada soal *game* kurang tepat atau tidak dapat menjawab karena lupa. (2) siswa memiliki kemampuan menyampaikan dengan baik dalam bentuk tulisan tetapi kurang bisa menyampaikan secara verbal.

4. Pemberian *reward* oleh guru berpengaruh terhadap minat belajar geografi

Tim yang memiliki skor tertinggi akan menjadi tim terbaik dan mendapatkan *reward*. *Reward* diberikan untuk tim yang meraih juara satu, dua, dan tiga yaitu berupa alat tulis dan makanan ringan. Makanan ringan dapat digunakan sebagai tindakan penguatan (Slavin, 2009). Penghargaan yang diberikan oleh guru kepada siswa dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa dalam belajar. Penggunaan nilai baik, pujian, dan *privilege* adalah contoh insentif dan *reward* yang diberikan guru untuk membuat siswa meningkatkan minat dan keinginannya (Arends, 2008).

Siswa merasa puas mengikuti pelajaran TGT. Depoter dan Hernacki (2011) menyatakan bahwa "kepuasan dapat menimbulkan minat seseorang". Dalam turnamen ini setiap siswa memiliki kesempatan untuk menjadi pemenang, bergantung dari seberapa besar upaya yang dilakukan. Hal ini sesuai pernyataan Silver, dkk (2007) bahwa "dengan pembelajaran TGT setiap siswa termasuk pemain yang memiliki kemampuan rendah akan memiliki kesempatan menang".

Berdasarkan nilai hasil belajar yang dilihat dari poin tournament kemudian dibandingkan dengan skor minat siswa, diketahui bahwa tidak semua siswa yang memiliki minat belajar tinggi memperoleh hasil belajar yang tinggi dan juga sebaliknya tidak semua siswa yang memiliki minat belajar sedang memperoleh hasil belajar yang sedang pula. Dari skor minat belajar dan hasil belajar menunjukkan ada beberapa siswa yang memiliki skor minat belajar tinggi tetapi memperoleh hasil belajar rendah dan sedang. Beberapa siswa yang memiliki skor minat belajar sedang memperoleh hasil belajar yang tinggi. Model Pembelajaran TGT tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, tetapi para siswa melakukan tugasnya lebih baik dan terlibat aktif serta tingkat kehadiran siswa

di kelas lebih tinggi karena merasa enjoy dalam belajar (Slavin, 2005; Janke, 1978).

SIMPULAN

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa

1. Frekwensi minat belajar geografi siswa pada kelas eksperimen yaitu sebanyak 20 orang atau 83,33% lebih tinggi dibanding kelas kontrol yaitu sebanyak 6 orang atau 26,09%.
2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap minat belajar geografi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agarwal dan Nagar. 2010. *Cooperative Learning*. Delhi: Kalpaz Publications.
- Arends. 2008. *Learning To Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Asrori. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung CV Wacana Prima.
- Devries. 1976. Teams-Games-Tournament: A Gaming Technique That Fosters Learning. *Simulation Gaming* 1976 7: 21. DOI: 10.1177/104687817600700102. (online) <http://sag.sagepub.com/content/7/1/21>. Diakses 20 oktober 2013
- Devries dan David. 1980. *The instructional design library*. New jersey: Educational Teknologi Publication.
- Depoter dan Hernacki. 2011. *Quantum Learning*. Bandung: Mizzan Media Utama
- Edwar, dkk. 1972. Games and Teams: A Winning Combination. *Simulation Gaming* 1972 3: 247. DOI: 10.1177/104687817200300301. (Online) <http://sag.sagepub.com/content/3/3/247>. Diakses 20 oktober 2013
- Effendi dan Praja. 1985. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Eggen, D. P., & Kauchak, P. D. 2012. *Strategies and models for teacher: Teaching content and thinking skills*. Boston: Pearson Education Inc.
- Ehlers, Valerie. 2004. *Teaching Aspects of Health Care*. South Africa: Juta Academic.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Hanafiah, Kemas. 2006. *Dasar-Dasar Statistik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Hidi, S. 1990. Interest and Its Contribution as a Mental Resource for Learning. *American Educational Research Association* .60: 549 *REVIEW OF EDUCATIONAL RESEARCH*. DOI: 10.3102/00346543060004549. (Online) <http://rer.sagepub.com/content/60/4/549>. Diakses 20 Oktober 2013.
- Hollifield & John H. 1973. Teams-Game-Tournament. *Science Activities*, 10, 3, 19,44-45, Nov 73. (online)

- <http://eric.ed.gov/?id=EJ088443>. Diakses 12 Februari 2014
- Hulten dan Devries. 1976. *Team Competition and group practice: Effect on student achievement and attitudes* (Report No. 212). Baltimore: Johns Hopkins University, Center for Social organization of Schools.
- Janke, R. 1978. *the team-games-tournaments (TGT) methode and the behavioral adjusment and academic achievement of emotionally impaired adolescents*. Toronto: American Educational Research association
- Kagan, Spencer & Kagan, Miguel. 2009. *Cooperative Learning*. San Clemente, CA: Kagan Publishing.
- Muhibbin, Syah. 1995. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Santrock, John W .2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Silver, Stong, Perini. 2007. *Strategic Teacher.Thoughtful*. USA: Education Press
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan Yusron dan Zubaedi. Bandung: Nusa Media.
- Slavin. 2008. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Indeks.
- Slavin. 2009. *Education Psychology.Theory and Practice*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono.2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit. Jakarta: Alfabeta.
- Sumarmi. 2012. *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Symons dan Gill. 2008. Improving Student Engagement and Achievement through the Use of Teams-Games-Tournament. Research An Initiative of the Surrey School District Leadership Academy. Volume 7(2), November/December 2008. (online) www.leadershipacademy.sd36.bc.ca. Diakses Maret 2013.