

**TEAMS GAMES TOURNAMENT SEBAGAI UPAYA
PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR
MAHASISWA PADA MATA KULIAH
MATEMATIKA EKONOMI**

**FACHRURROZIE¹
INDAH ANISYKURLILLAH²**

Abstract: *The objective of this study is to measure and obtain the empirical proof that concerned to the effectiveness and significance in applying Teams Games Tournament learning model that was presented in teaching learning process in Economics Mathematics subject in improving the students' learning ability. This study used 3 cycles and involved 67 students from the 1st semester of regular class, Accounting Education Program, S1 Degree on Accounting Department, Economics Faculty, Semarang State University. Result of this study was to apply Economics Mathematics through Teams Games Tournament model learning in Quadratic Function Topic with the sub topics were Demand Function, Supply Function, Market Equilibrium, Tax and Subsidy Influences to improve the students' ability and skill in teaching learning process. It was seen that score average from 11 teams from Cycle I, II and III was getting increased about 60,11%; 87% and 96,88%. Therefore, that result has obtained the target because the students who got the score higher than 70 were more than 80 %, thus this teaching method can be said successfull.*

Key Words : *Teams Games Tournament, Economics Mathematics*

PENDAHULUAN

Pemahaman yang memadai terhadap mata kuliah dasar yang ditempuh pada semester awal merupakan

¹ Staff Pengajar Jurusan Akuntansi FE UNNES

² Staff Pengajar Jurusan Akuntansi FE UNNES

syarat mutlak, bagi pemahaman mata kuliah semester-semester berikutnya. Mata kuliah Matematika Ekonomi merupakan mata kuliah yang disampaikan kepada mahasiswa Semester 1 Kelas Reguler Program Studi Pendidikan Akuntansi Jenjang S1 di Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang. Mata kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah Keilmuan Ketrampilan yang membahas dan mengkaji bahasa matematika untuk suatu keadaan atau mendekati permasalahan ekonomi, meliputi hubungan fungsi permintaan, fungsi penawaran, keseimbangan pasar / *market equilibrium*, pengaruh pajak dan subsidi.

Proses belajar mengajar yang selama ini dilaksanakan oleh pengajar (dosen) adalah dengan penyampaian materi melalui metode ceramah dan pemberian tugas terstruktur yang menunjang pemahaman kognitif mahasiswa. Karakteristik pendidikan di perguruan tinggi dengan pelajaran yang berlangsung cepat, pemahaman harus lebih mendalam, cara pengajaran dosen, pengaturan pelajaran, kegiatan belajar, hubungan dengan dosen, pengawasan terhadap mahasiswa, kultur dan norma baru (LP3-ITB, 2003) menuntut mahasiswa untuk aktif dan kreatif terutama dalam pengembangan pemahamannya.

Proses belajar mengajar yang telah dilakukan mengakibatkan mahasiswa cenderung menghafalkan materi sebagai cara yang mudah untuk memahami. Pemahaman atas keterkaitan logis antar konsep, teori, aspek teknik kurang ditekankan secara efektif sehingga mahasiswa cenderung menghafal, kurang kreatif, dan sulit mengembangkan kemampuan kognitifnya. Kecenderungan mahasiswa menghafal pada proses belajar mengajar mata kuliah Matematika Ekonomi akan menghadapi masalah karena materi tersebut mengenalkan sesuatu yang baru dan kompleks untuk lingkup bahasa matematika untuk suatu keadaan atau mendekati permasalahan ekonomi. Masalah tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar mengajar yang ditunjukkan data

awal nilai rata-rata Mata Kuliah Matematika Ekonomi untuk mahasiswa S1 Pendidikan Akuntansi Tahun Akademik 2007/2008 sebesar 69 (C). Kondisi tersebut menuntut semua pihak untuk selalu berupaya agar kondisi prestasi belajar yang memprihatinkan tersebut dapat teratasi. Pemahaman atas materi pada setiap mata kuliah mutlak diperlukan sebagai kerangka berpikir untuk memecahkan masalah tersebut.

Mata kuliah Matematika Ekonomi memiliki materi yang cukup padat, yang membutuhkan ketajaman aspek kognitif dan kemampuan teknis matematika, sehingga diperlukan latihan-latihan soal, baik yang bersifat kasus ataupun tidak. Oleh karena itu penilaian terhadap mata kuliah ini tidak hanya didasarkan pada hasil akhir mahasiswa yang tercermin dari nilai ujian tertulis, tetapi lebih ditekankan pada kemampuan mahasiswa untuk melakukan proses yang sesuai dengan pedoman normatif yang berlaku. Penilaian terhadap proses pembelajaran mahasiswa didasarkan pada keaktifan dan keterlibatan mahasiswa selama perkuliahan, baik dalam memberikan saran, pertanyaan ataupun argumentasinya.

Metode pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan belajar kelompok (*cooperative learning*) mahasiswa sangat diperlukan. Upaya meningkatkan pemahaman terhadap materi Matematika Ekonomi yang kontekstual, dengan teori, konsep, dan aspek teknis dapat dilakukan melalui *cooperative learning*. Dukungan sesama mahasiswa dan keragaman pendapat, pengetahuan serta ketrampilan antar mahasiswa akan membantu menjadikan belajar kelompok (*cooperative learning*) menjadi sesuatu yang bernilai (Melvin L. Silberman, 2006). Pengajar harus menciptakan situasi yang dapat merangsang, meningkatkan, dan memelihara belajar kelompok mahasiswa sehingga terpusat pada proses belajar mengajar. Kondisi tersebut menuntut dikembangkan model pembelajaran yang mampu menciptakan situasi yang diharapkan tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dapat dilakukan adalah model

pembelajaran turnamen-permainan-tim (*Teams Games Tournament*).

Model belajar mengajar turnamen-permainan-tim (*Teams Games Tournament*) yang dikembangkan oleh Robert Slavin, merupakan teknik belajar dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan ketrampilan (Melvin L. Silberman, 2006). Pembelajaran dengan model ini akan merangsang keaktifan mahasiswa, sebab dalam *Teams Games Tournament* semua mahasiswa tidak ada yang tidak aktif menyuarakan pendapatnya, mahasiswa dengan kemampuan kelompok bawah maupun kelompok atas bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Mahasiswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi mahasiswa kelompok bawah, sehingga mendapatkan bantuan khusus dari teman sebaya yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama.

Teams Games Tournament lebih mementingkan keberhasilan kelompok dibandingkan keberhasilan individu. Penghargaan yang didapatkan oleh kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan penguasaan materi setiap anggota kelompok. Metode pembelajaran ini telah berhasil diterapkan pada proses pembelajaran kimia di SMA (Sri Rahayu Ningsih, 2006) yang membutuhkan pemahaman dan penerapan pengetahuan sebagaimana materi Matematika Ekonomi. Kontribusi utama dalam model *Teams Games Tournament* adalah kontribusi dan keterlibatan tiap anggota kelompok, serta peningkatan prestasi intelektualnya dibandingkan apabila dilakukan secara individual.

Selama ini, metode pembelajaran yang dilaksanakan dirasakan kurang menekankan secara efektif pemahaman terhadap keterkaitan logis antar teori, konsep, aspek teknis. Mahasiswa cenderung menghafal, kurang kreatif, dan sulit mengembangkan kemampuan kognitifnya, berdampak pada rendahnya keterlibatan dan prestasi mahasiswa pada proses belajar mengajar terutama mengenai kompleksitas dan kemampuan teknis.

Berdasarkan landasan pemikiran tersebut, maka penelitian ini akan mengkaji (1) apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata kuliah Matematika Ekonomi dapat meningkatkan kemampuan belajar mahasiswa?; (2) apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata kuliah Matematika Ekonomi dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar? Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi: (1) *mahasiswa*, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar kelompok dan pemahaman dalam mata kuliah yang bersangkutan; (2) *Dosen*, penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan rancangan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan belajar mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar; (3) *Pengembangan institusi*, penelitian ini diharapkan menjadi salah satu implementasi Penelitian Pengembangan Pembelajaran sebagai lembaga ilmiah yang dituntut melakukan inovasi pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Belajar Kelompok (*Cooperative Learning*)

Asnida (2006) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) telah menjadi salah satu pembaharuan dalam pergerakan reformasi pendidikan. Pembelajaran kooperatif sebenarnya merangkum banyak jenis bentuk pengajaran dan pembelajaran. Azasnya adalah menggalakkan mahasiswa belajar bersama-sama dengan berkesan melalui pembentukan komponen yang homogen seperti dalam pendidikan inklusif. Pembelajaran kooperatif atau belajar kelompok boleh digunakan oleh berbagai kelompok umur dan dalam berbagai mata pelajaran. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dilaksanakan pada kelompok kecil supaya mahasiswa dapat berkerja sama dalam kelompok tersebut untuk mempelajari isi kandungan pelajaran dengan berbagai kemahiran sosial. Sebagai dasarnya, pembelajaran kooperatif melibatkan mahasiswa bekerja sama dalam mencapai satu-satu objektif pembelajaran (Johnson &

Johnson, 1991).

Belajar kelompok tidaklah selalu berlangsung efektif, mungkin akan menimbulkan kekhawatiran apabila mahasiswa yang cerdas berada di dalam kelompok yang kurang cerdas, tetapi menurut Slavin (1990), pembelajaran kooperatif akan memberikan manfaat bagi mahasiswa dengan adanya peningkatan kemampuan kognitif mahasiswa. Jika dilakukan dengan sempurna, setiap mahasiswa akan mempunyai tanggung jawab untuk tugasnya masing-masing serta berpeluang mempunyai pengetahuan yang lain melalui kelompok yang berbeda. Untuk tujuan ini, mahasiswa perlu betul-betul memahami subtopik itu, bukan sekadar menghafal suatu topik. Ini mengakibatkan pemrosesan pada arah yang lebih tinggi, yang meningkatkan daya ingatan dan selanjutnya mereka menunjukkan pencapaian yang lebih baik.

Kajian juga menunjukkan pembelajaran kognitif dapat memperbaiki kemahiran sosial mahasiswa. Anggota-anggota dalam kelompok perlu bekerja sama untuk mencapai objektif pembelajaran. Secara tidak langsung, mereka perlu mempelajari atau memperbaiki kemahiran sosial mereka. Pelajar yang bersuara pelan perlu mempertinggi suara supaya didengar dan dipahami oleh anggota kelompok lain. Teguran sesama anggota perlu dilakukan dengan sewajarnya agar kedinamisan kelompok tidak hancur dan gerak kerja berjalan lancar.

Beberapa strategi meningkatkan pembelajaran kooperatif yang berkesan: (a) ***Pembagian kelompok*** yang memperbolehkan anggota-anggota dalam kelompok bekerja sama. Faktor yang paling utama di sini ialah jumlah anggota dalam kelompok. Kelompok kecil mempunyai tiga atau empat anggota sudah dianggap paling efektif. Kelompok yang terlalu besar kurang efektif karena pembagian anggota kelompok cenderung menjadi tidak sama rata. Disamping itu, pembentukan kelompok sebaiknya dilakukan oleh guru untuk menggerakkan mahasiswa berkumpul bersama; (b) ***Tugas harus dibuat terstruktur*** supaya anggota kelompok saling

bergantung untuk mencapai objektif yang ditentukan. Hindarkan pemberian tugas yang boleh diselesaikan tanpa perlu pembagian anggota kelompok. Ini dapat menyebabkan ada anggota kelompok yang 'lepas tangan' ataupun dihindarkan oleh orang lain dan bagi mahasiswa yang dihindarkan ini, pengalaman pembelajaran sepenuhnya tidak dapat dicapai; (c) **Jadikan tanggung jawab pencapaian terletak di kedua tahap individu dan kelompok.** Salah satu cara ialah melalui pemberian tugas. Setiap mahasiswa mendapat tugas individu, dan tugas kelompok bergantung kepada tugas individu. Dengan cara itu setiap mahasiswa mempunyai motivasi untuk melakukan yang terbaik untuk diri sendiri dan juga kelompok; (d) **Berikan garis panduan tingkah laku dan kemahiran berkomunikasi kepada mahasiswa.** Pengajar perlu menjelaskan kepada mahasiswa bagaimana cara berkomunikasi yang baik misalnya bagaimana mengeluarkan pendapat dan bagaimana menghadapi pendapat yang berbeda. Proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para mahasiswa; (e) **Pastikan jenis dan kemauan interaksi antara mahasiswa bertautan.** Pengajar harus mengawasi interaksi yang berjalan antar mahasiswa dalam menjalankan aktivitas kelompok di dalam kelas. Perbincangan yang berlaku seharusnya berkaitan dengan tugas. Interaksi juga harus berlaku di antara setiap anggota kelompok dan tidak menyisahkan mana-mana anggota kelompok yang lain. Perbincangan dan keputusan juga tidak dimonopoli oleh anggota kelompok tertentu saja.

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model belajar mengajar turnamen-permainan-tim (*Teams Games Tournament*) yang dikembangkan oleh Robert Slavin, merupakan teknik belajar dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim dan dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran

beragam fakta, konsep dan ketrampilan (Melvin L. Silberman, 2006). Pembelajaran dengan model ini akan merangsang keaktifan mahasiswa, sebab dalam *Teams Games Tournament* semua mahasiswa tidak ada yang tidak aktif menyuarakan pendapatnya, mahasiswa dengan kemampuan kelompok bawah maupun kelompok atas bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Mahasiswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi mahasiswa kelompok bawah, sehingga mendapatkan bantuan khusus dari teman sebaya yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Dalam *Teams Games Tournament* lebih mementingkan keberhasilan kelompok dibandingkan keberhasilan individu. Penghargaan yang didapatkan oleh kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan penguasaan materi setiap anggota kelompok.

Teams Games Tournament adalah teknik pembelajaran yang sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu sebagai ganti kuis dalam sistem skor perbaikan individu. Metode ini menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen ini mahasiswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. (Nur, M, 2005: 40).

Teams Games Tournament memiliki dinamika motivasi sebanyak yang dimiliki STAD. Perbedaannya ditambah dengan satu dimensi kegembiraan yang terjadi karena penggunaan permainan teman sesama tim saling membantu menyiapkan permainan itu dengan mempelajari materi kuliah dan saling menjelaskan masalah-masalahnya satu sama lain. Namun apabila para mahasiswa sedang bertanding, teman sesama itu tidak dapat membantunya, dengan demikian tanggungjawabnya individual. Banyak pengajar lebih menyukai model pembelajaran *Teams Games Tournament* karena kegiatan yang menyenangkan tersebut (Nur, M, 2005: 8).

Menurut Kiranawati, 2007, Pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*)

adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan mahasiswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dengan belajar yang lebih rileks dan bertanggung jawab akan membuat masalah yang dipelajari akan mudah dicerna oleh mahasiswa.

Ada 5 komponen utama dalam TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran pengajar menyampaikan materi dalam penyajian kelas biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin pengajar. Pada saat penyajian kelas ini mahasiswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan pengajar, karena akan membantu mahasiswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 6 sampai 7 mahasiswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat mahasiswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Mahasiswa memilih kartu

bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Mahasiswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah pengajar melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama pengajar membagi mahasiswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga mahasiswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan "**Super Team**" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "**Great Team**" apabila rata-rata mencapai 40-45 dan "**Good Team**" apabila rata-ratanya 30-40.

Metode pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kepekaan sosial dan kerja sama mahasiswa dalam memecahkan masalah. Metode pembelajaran ini telah berhasil diterapkan pada proses pembelajaran kimia (Sri Rahayu Ningsih, 2006) dan Pendidikan Kewarganegaraan di SMA (Ngadilah, 2006).

Prosedur Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Menurut Slavin 1990, prosedur model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut: (1) Membagi mahasiswa dalam tim yang beranggotakan 7 mahasiswa. Semua tim mempunyai anggota yang sama; (2) Pemberian materi perkuliahan sesuai dengan kontrak perkuliahan 3 SKS (\pm 150 menit); (3) Memberikan soal kepada mahasiswa. Sebutlah ini sebagai "ronde satu" dari

turnamen belajar. Tiap mahasiswa harus menjawab soal secara perseorangan; (4) Setelah pertanyaan diajukan, sediakan jawabannya dan perintahkan mahasiswa untuk menghitung jumlah pertanyaan yang mereka jawab dengan benar. Selanjutnya perintahkan mereka untuk menyatukan skor mereka dengan tiap anggota tim mereka untuk mendapat skor tim. Kemudian diumumkan skor dari tiap tim; (5) Kemudian ajukan pertanyaan tes lagi sebagai bagian dari "ronde kedua." Perintahkan tim untuk sekali lagi menggabungkan skor mereka dan menambahkannya ke skor mereka di ronde pertama; (6) Setiap kali pertemuan dalam perkuliahan akan diadakan 2 ronde atau dua kali turnamen; (7) Pemberian kesempatan kepada tim untuk menjalani sesi belajar antar masing-masing ronde.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat diterapkan pada mata kuliah Matematika Ekonomi karena dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa terutama dalam kelompoknya. Dengan demikian, mahasiswa yang mempunyai kepandaian yang tinggi dapat mengembangkan kemampuan dan ketrampilannya, sedangkan mahasiswa yang lemah dapat terbantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Materi Matematika Ekonomi meliputi: fungsi kuadrat dengan sub pokok bahasan hubungan fungsi permintaan, fungsi penawaran, keseimbangan pasar/*market equilibrium*, pengaruh pajak dan subsidi. Atas dasar kajian yang diperoleh dalam mata kuliah Matematika Ekonomi maka mahasiswa diharapkan mampu lebih lanjut untuk memperoleh pemahaman dalam mengkaji bidang-bidang ekonometrika seperti statistik I, statistik II dan ekonometrika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Semester 1 Kelas Reguler Program Studi Pendidikan Akuntansi Jenjang S1 di Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang mengikuti mata kuliah Matematika Ekonomi. Mata kuliah ini

merupakan kelompok mata kuliah Keilmuan Ketrampilan dengan bobot 3 SKS atau dengan jumlah tatap muka 3 x 50 menit. Penelitian ini dilakukan selama satu semester yaitu pada semester gasal tahun ajaran 2008/2009. Dalam pelaksanaannya penelitian ini melibatkan 2 orang dosen yang keduanya merupakan tim pengajar mata kuliah Matematika Ekonomi.

Metode Pengumpulan Data pada penelitian ini dilakukan melalui (1) **Dokumentasi** digunakan untuk memperoleh data nilai tes sebelum proses pembelajaran berlangsung. Nilai tersebut digunakan untuk menguji normalitas, homogenitas, dan kesamaan rata-rata. (2) **Metode tes** digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran. (3) **Metode Observasi**. Lembar pengamatan digunakan untuk memperoleh data yang dapat diperlihatkan pengolahan pembelajaran *Teams Games Tournament* dan partisipasi mahasiswa dikelompoknya dan juga kerja kelompok secara keseluruhan. Lembar pengamatan ini mengukur secara individual maupun kelompok dan keaktifan mereka dalam belajar di kelas. (4) **Jurnal**. Jurnal mahasiswa dan pengajar diisi pada akhir kegiatan pembelajaran. Jurnal mahasiswa berisi tentang permasalahan atau kesulitan dari mahasiswa dalam pembelajaran, pendapat atau komentar mahasiswa dari model pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar. Selain itu berisi juga pesan dan kesan ataupun saran tentang pembelajaran model ini.

Rancangan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, yang masing-masing siklus meliputi tahap refleksi awal, perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi dan refleksi akhir. Refleksi awal berupa kajian dan renungan terhadap pengalaman mengajar mata kuliah Matematika Ekonomi di S1 Program Studi Pendidikan Akuntansi Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang selama ini dilaksanakan. Dari refleksi awal ini ditemukan rendahnya

kemampuan belajar kelompok mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan.

Adapun langkah-langkah penelitian yang ditempuh setiap siklus secara lebih rinci dapat dijelaskan sebagai berikut: **(1) Perencanaan (*planning*)** sebagai berikut: (a) membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*. (b) membuat lembar observasi untuk melihat suasana pembelajaran, dan aktivitas mahasiswa selama menggunakan model *Teams Games Tournament*, (c) membuat dan menyediakan media pembelajarannya, dan (d) mendesain alat evaluasi untuk melihat apakah mahasiswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar. **(2) Pelaksanaan Tindakan (*acting*)** merupakan suatu kegiatan dilaksanakannya skenario pembelajaran yang telah direncanakan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* mulai diterapkan. **(3) Pengamatan (*observing*)**, pengumpulan data melalui instrumen yang telah dibuat dilakukan pada tahap ini, keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran dan data kualitatif yaitu suasana kelas, tanggapan mahasiswa dan dosen. Data ini diambil melalui penggunaan alat instrumen yaitu lembar observasi, dan jurnal pengajar sebagai catatan di lapangan. Data-data yang diambil dengan cara ini diharapkan meningkatkan validitas data yang diperoleh. **(4) Refleksi (*reflecting*)** merupakan suatu kegiatan mengulas secara kritis perubahan yang terjadi pada mahasiswa, suasana di kelas dan pengajar. Data observasi yang telah diperoleh ini akan dianalisis dan direfleksikan bersama untuk mengetahui perubahan yang telah terjadi selama tindakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* itu dilaksanakan. Hasil analisis dan refleksi ini digunakan untuk perbaikan pelaksanaan perkuliahan pada siklus berikutnya.

Dalam penelitian ini, materi mata kuliah Matematika Ekonomi yang diajarkan adalah fungsi kuadrat dengan sub pokok bahasan hubungan fungsi

permintaan, fungsi penawaran, keseimbangan pasar/*market equilibrium*, pengaruh pajak dan subsidi.

Metode pengajaran yang akan dikembangkan indikator keberhasilannya akan diukur melalui beberapa cara. Pertama, keberhasilan akan dilihat dari hasil skor dari mahasiswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Kedua, indikator keberhasilan dari program yang dikembangkan akan dilihat dari prosentase nilai akhir yang diperoleh mahasiswa untuk mata kuliah Matematika Ekonomi. Apabila mahasiswa yang mendapatkan nilai lebih dari 70 sebanyak 80% atau lebih, maka metode pengajaran ini dikatakan berhasil.

Hasil dan Pembahasan

Jumlah responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini sebanyak 70 orang. Berdasarkan jenis kelamin, diketahui terdapat 27 subjek atau 38,57% adalah laki-laki dan 43 subjek atau 61,43% adalah wanita.

Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti melakukan: (1) membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*. (2) membuat lembar observasi untuk melihat suasana pembelajaran, dan aktivitas mahasiswa selama menggunakan model *Teams Games Tournament* (3) membuat dan menyediakan media pembelajaran, dan (4) mendesain alat evaluasi untuk melihat apakah mahasiswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar. Pada pertemuan I, peneliti dan pengajar menyampaikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk kuliah Matematika Ekonomi kemudian membagi mahasiswa dalam tim. Pada penelitian ini terdapat 11 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 – 7 mahasiswa.

Pada Siklus I yang dilaksanakan dalam pembelajaran Matematika Ekonomi membahas pokok bahasan Fungsi Kuadrat dengan sub pokok bahasan tentang hubungan fungsi permintaan dan fungsi

penawaran. Kegiatan Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dan setiap kali pertemuan berlangsung 150 menit. Pertemuan I, pengajar menyampaikan materi kuliah tentang Fungsi Kuadrat dengan sub pokok bahasan tentang hubungan fungsi permintaan dan penawaran. Kemudian pada pertemuan kedua, pengajar dan peneliti memberikan soal kepada mahasiswa, tiap mahasiswa harus menjawab soal yang diberikan secara perseorangan. Setelah pertanyaan diajukan dan kemudian mahasiswa memberi jawaban atas pertanyaan tersebut, maka mahasiswa diperintahkan untuk menghitung jumlah pertanyaan yang mereka jawab dengan benar. Selanjutnya mahasiswa menyatukan skor dengan tiap anggota tim untuk mendapat skor tim, kemudian diumumkan skor dari tiap tim. Pada tahap II diajukan pertanyaan tes lagi, setelah diketahui skor jawaban yang benar, setiap tim diminta untuk menggabungkan skor mereka dan menambahkannya ke skor mereka di tahap pertama.

Dalam Siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dan setiap kali pertemuan berlangsung 150 menit. Pada siklus II, pertemuan I, pengajar menyampaikan materi Fungsi Kuadrat dengan sub pokok bahasan tentang keseimbangan pasar/*market equilibrium*. Kemudian pada pertemuan II, pengajar dan peneliti kembali melakukan *Teams Games Tournament*. Pada siklus II ini model pembelajaran *Teams Games Tournament* dilaksanakan sama dengan siklus I, tetapi terdapat perbaikan yaitu mahasiswa diberi stimulus sebelum menjawab soal.

Pada Siklus III dilaksanakan satu kali pertemuan selama 150 menit. Pada 50 menit pertama, pengajar menyampaikan materi tentang Fungsi Kuadrat dengan sub pokok bahasan pengaruh pajak dan subsidi. Kemudian 100 menit berikutnya kembali dilaksanakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Mahasiswa lebih fokus dan lebih aktif mengikuti model pembelajaran ini.

Berdasarkan hasil observasi perkuliahan Matematika Ekonomi pada pokok bahasan Fungsi Kuadrat dengan sub pokok bahasan tentang hubungan fungsi permintaan, fungsi penawaran, keseimbangan pasar/*market equilibrium*, pengaruh pajak dan subsidi pada Siklus I, II dan III melalui Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* meningkat. Hal ini terbukti dari rata-rata skor 11 tim dari Siklus I, II dan III mengalami peningkatan yaitu sebesar 60,11%; 87% dan 96,88%. Berarti hasil tersebut telah mencapai target yang ditetapkan yaitu lebih dari 70 sebanyak 80% atau lebih, maka metode pengajaran ini dikatakan berhasil.

Pada siklus I, rata-rata skor 11 tim sebesar 60,11% sangat rendah dibandingkan pada siklus II dan III, hal ini disebabkan karena mahasiswa kurang memberikan respon pada saat soal diberikan, kerja sama dalam tim belum dioptimalkan. Pada siklus II, rata-rata skor 11 tim meningkat yaitu sebesar 87%, mahasiswa dalam tim sudah mulai antusias menjawab soal dan ingin memperoleh peringkat I. Pada siklus III, respon dari mahasiswa meningkat tajam, hal ini ditunjukkan dari 4 tim menduduki peringkat I, rata-rata skor 11 tim sebesar 96,88%. Pada siklus terakhir mahasiswa dengan cepat menyelesaikan soal tersebut dan hampir semua kelompok menjawab dengan benar.

Penutup

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah pelaksanaan perkuliahan Matematika Ekonomi melalui Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pokok bahasan Fungsi Kuadrat dengan sub pokok bahasan tentang hubungan fungsi permintaan, fungsi penawaran, keseimbangan pasar/*market equilibrium*, pengaruh pajak dan subsidi dapat meningkatkan kemampuan dan keaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini terbukti dari rata-rata skor 11 tim dari Siklus I, II dan III mengalami peningkatan yaitu sebesar 60,11%; 87% dan 96,88%. Berarti hasil tersebut telah mencapai target yang ditetapkan yaitu lebih dari 70

sebanyak 80% atau lebih, maka metode pengajaran ini dikatakan berhasil.

Supaya hasil pembelajaran mata kuliah Matematika Ekonomi melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih optimal peningkatannya, maka pada setiap siklus diberikan tugas kelompok yang dikerjakan di rumah, dan diberikan soal yang lebih bervariasi.

Pembelajaran menggunakan *Teams Games Tournament* dapat diterapkan pada mata kuliah lainnya karena pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* ini cukup membuat mahasiswa menjadi lebih bersikap positif (senang, antusias, aktif dan berani) dalam proses belajar mengajar.

Perlu diadakan penelitian lanjutan terhadap populasi yang lebih besar dan kelas-kelas yang lain sehingga simpulan penelitian ini berlaku umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnida, Selma, Zarinah, S; Katrie & W.S Chiong. 2006. *Pembelajaran kooperatif yang berkesan*. Tersedia pada <http://www.geocities.com/gerdner028/ilmiah.htm>. Diakses pada tanggal 20 Juni 2007.
- B. Bennett, C. Rolheiser-Bennett, L.Stevann. 1991. *Cooperative Learning Where Heart Meets Mind*. Tersedia pada http://www.geocities.com/Cooperative_Learning/ilmiahl.htm. Diakses pada tanggal 29 Juni 2007.
- LP3-ITB. 2003. *Ketrampilan Belajar*. Tersedia pada http://www.itb.co.id/lp3/ketrampilan_belajar.htm. Diakses pada tanggal 25 Juni 2007.
- Johnson, & Johnson, R.T. 1991. *Learning together and alone: cooperative, competitive, and individualistic learning (3rd Ed.)*. Upper Saddle river, NJ: Prentice-Hall.

- Kiranawati, 2007. Model *Teams Games Tournament*. Tersedia pada <http://kiranawati.blog.woodpress.com>. Diakses pada tanggal 26 Mei 2008.
- Ngadilah, 2006. Tiga Guru Sains Wanita Penerima Science Education Award Kreatif Menekuni Sains. *Majalah Tokoh* No. 2 / X.
- Nur, M. 2005. *Pembelajaran Kooperatif* (Saduran dari A Practical Guide to Nonoperatif Learning oleh Robert E. Slavin diterbitkan oleh Ally and Bacon pada tahun 1994). Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Slavin, R. 1990. *Cooperative Learning : Theory, Research and Practice*. Englewood Cliff, NJ: Prentice Hall.
- Silberman, Melvin. 2006. *Active Learning*. Penerbit Nusa Media. Bandung.
- Sri Rahayu Ningsih, 2006. *Semiloka Uji Coba Model Pembelajaran PKn Jurdik Kewarganegaraan & Hukum* FIS UNY.