



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
TERHADAP DISPOSISI MATEMATIS SISWA KELAS XI KKO SMAN 1 SEWON**

***THE INFLUENCE OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT LEARNING MODEL ON
MATHEMATICAL DISPOSITION OF CLASS XI STUDENTS KKO SMAN 1 SEWON***

Silvie Safira *, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
Ariyadi Wijaya, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
*e-mail: silviesafira@student.uny.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap disposisi matematis pada siswa kelas XI KKO SMA Negeri 1 Sewon. Jenis penelitian ini penelitian eksperimen semu yang didesain dalam *The Non-equivalent Pretest Posttest Control Group Design*, dilakukan pada siswa kelas XI KKO SMA Negeri 1 Sewon, kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol menggunakan model konvensional dan kelas XI MIPA 6 sebagai kelas eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament*. Instrumen penelitian berupa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, lembar angket awal dan akhir disposisi matematis, serta dokumen hasil belajar. Uji statistik yang digunakan yaitu *independent sample t-test*. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh positif terhadap disposisi matematis siswa kelas XI KKO.

Kata kunci: *Teams Games Tournament, disposisi matematis, KKO*

Abstract. This study aims to determine the effect of the *Teams Games Tournament* type cooperative learning model on the mathematical disposition of grade XI KKO students of SMA Negeri 1 Sewon. This type of research is pseudo-experimental research designed in *The Non-equivalent Pretest Posttest Control Group Design*, conducted on students of grade XI KKO SMA Negeri 1 Sewon, class XI IPS 4 as a control class using a conventional model and class XI MIPA 6 as an experimental class using the *Teams Games Tournament* model. Research instruments in the form of observation sheets on the implementation of learning by teachers, questionnaire sheets for the beginning and end of mathematical dispositions, and learning outcome documents. The statistical test used is an independent sample t-test. based on the results of the hypothesis test using a significance level of 5%, it shows that the *Teams Games Tournament* type learning model has a positive effect on the mathematical disposition of grade XI KKO students.

Keywords: *Teams Games Tournament, mathematical disposition, KKO*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting dalam kehidupan manusia karena di dunia ini sangat erat kaitannya dengan pendidikan. Dengan adanya pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya baik itu aspek kognitif,

psikomotorik, maupun aspek afektif. Untuk mendapatkan akses pendidikan tersebut pemerintah sudah menyediakan fasilitas dibidang pendidikan yaitu sekolah. Banyak yang dapat dipelajari di sekolah baik dari segi ilmu pengetahuan, pengembangan karakter, dan lain sebagainya. Ilmu pengetahuan yang ada di sekolah pun beragam mulai dari pelajaran eksak sampai dengan non-eksak yang harus dipelajari oleh siswa sebagai bekal ilmu pengetahuan. Salah satu pelajaran yang ada di sekolah adalah matematika yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan baik dari sekolah dasar sampai dengan jenjang perkuliahan yang lebih tinggi. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting untuk kehidupan.

Dalam suatu pembelajaran matematika, siswa tidak hanya harus memiliki kemampuan kognitif namun siswa juga harus mempunyai kemampuan afektif yang harus dikembangkan agar dapat mendukung siswa tersebut untuk belajar secara optimal. Salah satu kemampuan afektif tersebut adalah disposisi. Menurut Katz (1993) menyatakan bahwa suatu sikap kecenderungan yang menunjukkan perilaku sadar, rajin, dan sukarela yang terarahkan pada tujuan yang luas disebut dengan disposisi. Dalam matematika, disposisi matematis dapat diartikan sebagai hal yang berkaitan dengan bagaimana siswa memandang dan memecahkan masalah; percaya diri, pekerja keras, tertarik, dan pemikir yang fleksibel mengeksplorasi berbagai alternatif strategi pemecahan masalah matematika (Mahmudi, 2011). Indikator disposisi matematis menurut Kilpatrick, Swafford, dan Findell (Syaban, 2009) adalah sebagai berikut: menunjukkan kesenangan dalam belajar matematika, serius dalam belajar, gigih dalam menyelesaikan masalah matematika, menunjukkan kepercayaan diri dalam belajar dan menyelesaikan masalah, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, dan dapat berbagi ilmu matematika kepada orang lain. Dalam hal ini peneliti menggunakan indikator disposisi matematis yang mencakup kesenangan terhadap pelajaran matematika, serius dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah matematika, gigih dan tekun dalam belajar matematika, perilaku rasa ingin tahu yang tinggi, dan saling berbagi ilmu matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada jenjang SMA di SMA Negeri 1 Sewon dan wawancara bersama salah satu guru pengampu mata pelajaran matematika didapati bahwa banyak siswa yang tidak fokus terhadap pelajaran matematika, suasana ketika pembelajaran pun sangat ramai, siswa sibuk mengobrol dan bermain dengan temannya, beberapa siswa juga sibuk bermain *gadget* dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Dalam mengajar pun guru masih menggunakan metode konvensional yang lebih berpusat kepada guru sehingga membuat siswa menjadi tidak aktif atau pasif. Setelah diamati, hal itu semakin parah ketika berada di kelas XI yang berlabel Kelas Khusus Olahraga (KKO) karena ketika pembelajaran berlangsung banyak diantara siswa KKO ini bolos dari kelas dan tidak mengikuti pembelajaran. Kelas Khusus Olahraga adalah salah satu kelas yang berfokus pada bidang olahraga. Banyak siswa yang mempunyai bakat olahraga berada di kelas ini. Namun, karena mereka hanya berfokus dan menyukai bidang olahraga saja maka hal ini berdampak pada rendahnya nilai akademik mereka salah satunya pada pelajaran matematika yang kurang mereka sukai dan tidak adanya rasa senang terhadap pelajaran matematika tersebut.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas XI KKO maka diperlukan suatu perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan variasi-variasi model pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh banyak ahli. Hal itu dapat membantu dan mempermudah guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas agar siswa merasa senang dengan pembelajaran dan tidak merasa bosan sehingga kualitas pembelajaran pun menjadi meningkat dari sebelumnya sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan maksimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada kelas KKO adalah model pembelajaran kooperatif. Penelitian yang dilakukan oleh Slavin (2016:44) yang meneliti

tentang pembelajaran kooperatif menunjukkan hasil bahwa secara keseluruhan, efek pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian jelas positif. 64% dari Sembilan puluh Sembilan perbandingan ekspreimen-kontrol secara signifikan lebih menyukai pembelajaran kooperatif. Dari hal itu, guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif ini agar siswa dapat belajar dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal terutama pada pembelajaran matematika.

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe salah satunya adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang menyertakan semua siswa menjadi aktif tanpa adanya perbedaan dari aspek manapun. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan tipe kooperatif yang bekerja dalam kelompok dan mengandung unsur permainan dan penguatan serta mudah untuk diimplementasikan (Hasanah, 2021). TGT (*Teams Games Tournament*) adalah jenis pembelajaran kooperatif yang membagi siswa ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5 sampai 6 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda-beda (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). (Hasanah, 2021) juga mengemukakan bahwa model pembelajaran TGT merupakan tipe pembelajaran yang mudah diterapkan atau model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas semua siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan memasukkan unsur permainan dan penguatan.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournaments* (TGT) menurut Slavin (2016:166-167) adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran diawali dengan presentasi kelas yaitu guru menyampaikan materi yang akan dipelajari kepada siswa.
- 2) Setelah materi disampaikan oleh guru, siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 anak yang mempunyai kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Kelompok ini berfungsi untuk mempelajari materi lebih dalam yang disampaikan oleh guru serta siswa bertugas saling mengajari jika ada temannya yang kurang memahami materi.
- 3) Aktivitas selanjutnya adalah *game*. *Game* dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa yang mewakili timnya masing-masing. *Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa dari kerja kelompok dan presentasi dari guru sebelumnya.
- 4) Selanjutnya diadakan turnamen yang biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir pertemuan.
- 5) Setelah turnamen dilaksanakan dan guru sudah menilai skor dari masing-masing tim maka guru akan merekognisi tim dengan memberikan sebuah penghargaan (*reward*).

Langkah-langkah model pembelajaran TGT yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

- a.) Penyampaian Materi
- b.) Diskusi Kelompok
- c.) *Game*/turnamen
- d.) Penghargaan Kelompok

Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dirasa sangat cocok untuk diterapkan pada kelas XI KKO dikarenakan tipe ini berkaitan dengan fisik dalam kegiatannya dimana siswa KKO sangat senang dalam hal yang berkaitan dengan fisik serta tipe ini mengandung unsur permainan dan kompetisi yang dirasa akan disenangi oleh siswa KKO karena biasanya ketika siswa KKO bertanding dibidang olahraga mereka sudah terbiasa untuk berkompetisi dan mengumpulkan skor atau poin untuk mendapatkan kemenangan. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang sudah diajabarkan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap

kemampuan pemecahan masalah dan disposisi matematis siswa kelas XI KKO SMAN 1 Sewon yang diharapkan dapat terjadi pengaruh yang positif dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan disposisi matematis pada siswa kelas XI KKO di SMAN 1 Sewon tersebut.

METODE

Jenis penelitian ini kuasi eksperimen yang didesain dalam *The Nonequivalent Pretest Posttest Control Group Design*, dilakukan pada siswa kelas kontrol (XI IPS 4) dan kelas eksperimen XI MIPA 6) SMA Negeri 1 Sewon pada Semester II/genap tahun pelajaran 2022/2023. Langkah-langkah pengumpulan data di lapangan meliputi pembuatan instrumen, permohonan izin, observasi, wawancara, uji coba instrumen, validasi dan pengambilan data. Instrumen penelitian berupa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, lembar angket awal dan akhir disposisi matematis, serta dokumentasi berupa foto-foto selama penelitian berlangsung. Sebelum instrumen diuji coba kan, instrumen terlebih dahulu di validasi oleh *expert judgement*. Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket awal dan angket akhir berupa 25 butir pernyataan positif dan negatif untuk mengukur disposisi matematis siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan uji statistik inferensial. Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat dan analisis data sebelum perlakuan. Uji prasyarat dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah dilakukan uji prasyarat, maka sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan analisis data sebelum perlakuan yaitu uji kesamaan rata-rata antara kedua kelas pada tahap angket awal. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis dan terakhir dilakukan analisis data sesudah perlakuan.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi terdistribusi normalitas atau tidak. Pengujian normalitas ini menggunakan uji jarak *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan bantuan *software SPSS 25.0 for Windows*. Hipotesis uji normalitas sebagai berikut:

H_0 = Data terdistribusi normal

H_1 = Data tidak terdistribusi normal

Kriteria keputusan yang digunakan untuk mengukur normalitas data dalam pengujian ini yaitu H_0 akan diterima jika nilai *Sig* > 0,05. Hasil perhitungan yang diperoleh dari data sebelum perlakuan (angket awal) dan data setelah perlakuan (angket akhir) disajikan dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.	Hasil
Eksperimen		
Angket Awal	0,200	Normal
Angket Akhir	0,128	Normal
Kontrol		
Angket Awal	0,093	Normal
Angket Akhir	0,200	Normal

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat nilai signifikansi disposisi matematis awal dan akhir pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol lebih besar dari 0,05, yaitu untuk angket awal kelas eksperimen nilai signifikansinya adalah 0,200 dan angket akhir kelas eksperimen adalah 0,128. Sedangkan untuk angket awal kelas kontrol nilai signifikansinya adalah 0,093 dan angket akhir kelas kontrol adalah 0,200. Dengan demikian, H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data angket awal dan angket akhir disposisi matematis siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Selanjutnya analisis dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji homogenitas berguna untuk mengetahui apakah kedua kelas memiliki varians yang sama atau tidak. Pengujian homogenitas ini menggunakan uji *Lavene* menggunakan bantuan *software SPSS 25.0 for Windows*. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

H_0 = Data mempunyai varians yang homogen

H_1 = Data tidak mempunyai varians yang homogen

Kriteria keputusan yang digunakan untuk mengukur homogenitas data dalam pengujian ini yaitu H_0 akan diterima jika nilai *sig.* pada *Based on Mean* $> 0,05$. Hasil perhitungan yang diperoleh dari data sebelum (angket awal) dan sesudah perlakuan (angket akhir) antara kedua kelas disajikan dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig.	Hasil
Angket Awal	0,332	Homogen
Angket Akhir	0,957	Homogen

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada angket awal disposisi matematis lebih besar dari 0,05, yaitu nilai signifikansi sebesar $0,332 > 0,05$. Dengan demikian, H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data angket awal disposisi matematis siswa memiliki variansi yang sama. Nilai signifikansi pada angket akhir disposisi matematis lebih besar dari 0,05, yaitu nilai signifikansi sebesar $0,957 > 0,05$. Dengan demikian, H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data angket akhir disposisi matematis siswa memiliki variansi yang sama. Berdasarkan uraian di atas dapat dilihat bahwa variabel disposisi matematis siswa memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga semua data bersifat homogen.

Setelah dilakukan pengujian terhadap normalitas dan homogenitas data, analisis selanjutnya adalah uji kesamaan rata-rata antara dua kelas pada tahap awal variabel disposisi matematis. Data sebelum perlakuan dianalisis untuk menguji kesamaan kondisi awal siswa ditinjau dari disposisi matematis siswa antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pengujian kesamaan rata-rata ini menggunakan uji *independent sample t-test* menggunakan bantuan *software SPSS 25.0 for Windows* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat perbedaan rata-rata disposisi matematis siswa antara pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pembelajaran konvensional.

$H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat perbedaan rata-rata disposisi matematis siswa antara pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pembelajaran konvensional.

Keterangan:

μ_1 = Nilai rata-rata angket awal siswa kelas eksperimen

μ_2 = Nilai rata-rata angket akhir siswa kelas kontrol

Kriteria keputusan yang digunakan untuk mengukur beda rata-rata data dalam pengujian ini H_0 ditolak apabila nilai $t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai *sig.* $< 0,05$. Hasil perhitungan yang diperoleh dari data sebelum perlakuan (angket awal) disajikan dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Kesamaan Rata-rata

Variabel	t	Sig.	Hasil
Disposisi Matematis	1,868	0,066	H_0 diterima

Hasil uji *independent sample t-test* pada tabel diatas menunjukkan bahwa taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai $t = 1,868$ dengan *sig.* (2-tailed) $= 0,066 > 0,05$. Dengan demikian, H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata disposisi matematis awal siswa antara pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pembelajaran konvensional atau dengan kata lain, disposisi matematis awal siswa antara kelas yang menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournament* dan pembelajaran konvensional adalah sama.

Selanjutnya, analisis dilanjutkan dengan pengujian hipotesis, pengujian hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS. Hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap disposisi matematis siswa kelas XI KKO SMAN 1 Sewon. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat perbedaan disposisi matematis siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat perbedaan disposisi matematis siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
Keterangan:

μ_1 = Nilai rata-rata angket akhir disposisi matematis siswa kelas eksperimen.

μ_2 = Nilai rata-rata angket akhir disposisi matematis siswa kelas kontrol.

Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan jika $\text{sig}(2 - \text{tailed}) < 0,05$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan perhitungan data penelitian menggunakan uji *independent sample t-test*, didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Independent Sample t-Test Hipotesis

Independen	t	Sig.(2-tailed)	Hasil
Angket akhir eksperimen	3,768	0,066	H_0 ditolak

Hasil perhitungan pada tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai $\text{Sig.} < 0,05$, maka H_0 ditolak maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan disposisi matematis siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga terdapat pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap disposisi matematis siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dengan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The Non-equivalent Pre-test Post-test Control Group Design*. Pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap disposisi matematis siswa terkhusus pada kelas XI KKO SMAN 1 Sewon. KKO (Kelas Khusus Olahraga) adalah kelas khusus yang berisikan para atlet-atlet dalam banyak cabang olahraga yang diselenggarakan oleh Dispora kepada beberapa sekolah tertentu. KKO lebih banyak berfokus pada bidang olahraga sehingga membuat nilai pada pembelajaran lainnya rendah. Data yang dianalisis berupa skor angket disposisi matematis yang diberikan pada awal dan akhir pembelajaran. Hasil pengujian asumsi analisis angket awal dan angket akhir menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan berasal dari kondisi yang sama (homogen). Angket awal digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata disposisi matematis awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji *independent sample t-test* pada uji kesamaan rata-rata dan didapatlah hasil bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata disposisi matematis awal siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol atau dengan kata lain, disposisi matematis awal siswa adalah sama.

Perbedaan skor angket awal dan angket akhir menunjukkan perbedaan peningkatan disposisi matematis siswa dari kedua kelas. Perbedaan disposisi matematis siswa ini dipengaruhi oleh perbedaan perlakuan yang diberikan di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dan di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*. Berdasarkan dekripsi hasil penelitian dan uji hipotesis dapat diketahui bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh positif terhadap disposisi matematis siswa terkhususnya KKO sebagai objek penelitian. Berikut ini merupakan pembahasan terkait dengan hasil penelitian.

Disposisi matematis siswa diukur dengan menggunakan angket. Angket disposisi matematis ini terdiri dari 25 butir pertanyaan positif dan negatif. Angket disposisi matematis diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil dari angket ini digunakan untuk

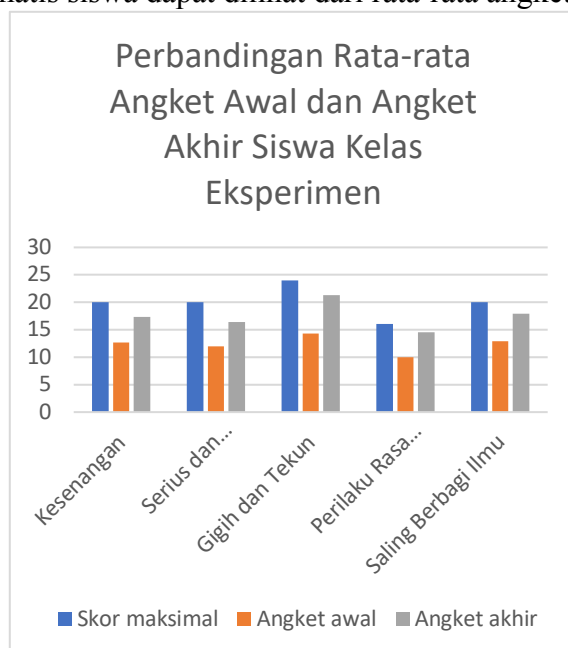
mengetahui pengaruh model pembelajaran dengan menggunakan *Teams Games Tournament (TGT)* maupun konvensional. Data hasil angket disposisi matematis disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Deskripsi Data Angket Disposisi Matematis Siswa KKO

Deskripsi	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Angket Awal	Angket Akhir	Angket Awal	Angket Akhir
Jumlah siswa	36	36	35	35
Skor tertinggi	76	100	97	98
Skor terendah	48	64	33	60
Skor rata-rata	61,97	87,17	60,69	78,60
Variansi	47,742	89,571	209,869	93,953
Simpangan baku	6,910	9,464	14,487	9,693

Berdasarkan data sebelumnya, didapatkan rata-rata hasil angket awal yaitu 61,97 dan rata-rata hasil angket akhir yaitu 87,17. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan disposisi matematis siswa sebesar 25,2%. Peningkatan hasil rata-rata tersebut mengindikasikan bahwa ada pengaruh positif pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap disposisi matematis siswa.

Kemudian, berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05 didapatkan bahwa nilai $Sig. < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap disposisi matematis siswa. Pengaruh pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap disposisi matematis siswa dapat dilihat dari rata-rata angket awal dan angket akhir.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Angket Awal dan Angket Akhir Siswa Kelas Eksperimen

Pada gambar 1 menunjukkan bahwa seluruh indikator disposisi matematis mengalami peningkatan setelah diterapkan pembelajaran dengan *Teams Games Tournament*. Nilai rata-rata siswa pada indikator kesenangan meningkat dari 12,7 menjadi 17,3. Pada *Teams Games Tournament*, rasa kesenangan didapat pada saat tahap turnamen dan pemberian *reward*. Siswa KKO sering mengikuti turnamen dan akhirnya mendapat *reward* dalam hal olahraga dan hal itu membuat siswa mempunyai rasa senang. Begitu pula dalam hal pembelajaran matematika menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* yang terdapat tahap turnamen dan pemberian *reward* membuat siswa menjadi senang.

Pada indikator serius dan percaya diri, nilai rata-rata siswa meningkat dari 12 menjadi 16,4. Hal ini disebabkan karena pada *Teams Games Tournament* terdapat tahap diskusi kelompok dan turnamen. Pada tahap diskusi kelompok dan turnamen ini siswa dilatih untuk serius dan percaya diri dalam menjawab soal cerita yang ada pada LKPD dan pada soal yang ada dalam tahap turnamen. Pada indikator gigih dan tekun, nilai rata-rata siswa meningkat dari 14,3 menjadi 21,3. Kenaikan indikator ini disebabkan oleh tahap diskusi kelompok dan turnamen yang ada pada *Teams Games Tournament*. Kegigihan dan ketekunan siswa ditunjukkan dengan sikap tidak mudah menyerah dalam mengumpulkan informasi dan mengerjakan suatu soal. Selain itu, dengan adanya diskusi kelompok dan turnamen, akan membuat siswa yang berkemampuan rendah maupun tinggi untuk saling kerjasama bertukar pikiran dalam menyelesaikan suatu soal dengan pantang menyerah sampai mendapatkan hasil yang benar.

Pada indikator perilaku rasa ingin tahu, nilai rata-rata siswa meningkat dari 10 menjadi 14,5. Peningkatan indikator rasa ingin tahu terjadi karena siswa dituntut untuk mencari referensi terkait permasalahan yang akan diselesaikan. Selain itu, ilustrasi dari masalah kontekstual mampu memunculkan rasa keingintahuan terhadap matematika. Indikator ini didapat dari tahap diskusi kelompok dan turnamen pada *Teams Games Tournament*. Pada indikator saling berbagi ilmu, nilai rata-rata siswa meningkat dari 12,9 menjadi 17,9. Penyebab indikator ini naik karena pada *Teams Games Tournament* terdapat tahap diskusi kelompok dan turnamen yang menuntut siswa untuk saling berbagi ilmu kepada teman sebayanya. Siswa yang berkemampuan tinggi dalam mengajari temannya yang berkemampuan rendah untuk dapat sama-sama belajar dan menyelesaikan suatu permasalahan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Teams Games Tournament* berpengaruh positif terhadap disposisi matematis siswa KKO. Hal tersebut didukung oleh penelitian dari I Putu Eka Indrawan (2021) yang memperoleh hasil bahwa : 1) terdapat perbedaan disposisi matematis antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional; 2) terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional; 3) terdapat perbedaan secara simultan disposisi matematis dan hasil belajar matematika antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Sehingga dapat dikatakan model pembelajaran TGT ini berpengaruh pada disposisi matematis siswa.

Angket akhir digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan rata-rata disposisi akhir siswa dengan menggunakan uji *independent sample t-test* pada uji hipotesis dan didapatkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata disposisi matematis akhir siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol atau dengan kata lain bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh positif terhadap disposisi matematis siswa. Hal ini dikarenakan terdapat perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam proses pembelajaran dimana kelas eksperimen mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang sintaksnya berupa

penyampaian materi oleh guru, diskusi kelompok, *game*/turnamen, serta pemberian *reward* yang lebih dapat meningkatkan disposisi matematis siswa lebih tinggi sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Dalam hal ini, Syah (2009) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat berupa pendekatan, metode, model yang digunakan oleh seorang guru dalam pembelajaran yang memungkinkan dan menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk dapat menemukan materi dan memecahkan masalah yang dipelajarinya. Selain itu, Duff (2012) menyatakan bahwa secara umum pelajaran yang diajarkan dengan pembelajaran kooperatif lebih menyenangkan dan siswa dapat mengkoneksikan materi dengan hidup mereka sendiri, sehingga hal ini sangat sesuai dengan siswa KKO yang secara keseluruhan lebih menyukai pembelajaran yang mempunyai aktivitas dibandingkan hanya duduk diam mendengarkan guru menjelaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Duff, J. 2012. Cooperative Learning vs. Direct Instruction: Using two Instructional Models to Determine their Impact on Student Learning in a Middle School Math Classroom. Education Senior Action Research Projects. Valparaiso University. Pp. 1-4
- Hasanah, Z. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Indrawan, I. P. E. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams-Games Tournament (TGT) terhadap Disposisi Matematis dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 4(1), 78-87.
- Katz, L. G. (1993). Dispositions as Educational Goals. ERIC Digest.
- Mahmudi, A. (2011). Tinjauan Asosiasi antara Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Disposisi Matematis. *Makalah Disajikan pada Seminar Nasional Pendidikan Matematika FMIPA UNY*, 17(April), 1-11.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.
- Slavin, R. E. 2016. *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*. (Terjemahan Narulita Yusron). Bandung: Penerbit Nusa Media. (Edisi asli diterbitkan tahun 2005 oleh Allymand Bacon).
- Syaban, M. (2009). Menumbuhkembangkan daya dan disposisi matematis siswa sekolah menengah atas melalui pembelajaran investigasi. *Jurnal Educationist*, 3(2), 129-136.
- Syah, Muhibbin (2009). Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya.