

Pengaruh Metode Mind Mapping Bersetting Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa

Muslim

Dosen STKIP Taman Siswa Bima

Email: muslimmathedu@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *Mind Mapping* bersetting *team game tournament (TGT)* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Palibelo. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Palibelo yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII-B sebagai kelas eksperimen dengan pendekatan *Mind Mapping* bersetting *team game tournament (TGT)* dan kelas VIII-E sebagai kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes meningkatkan prestasi belajar berupa *pret-test* dan *post-test* berbentuk uraian. Berdasarkan hasil analisis data kelas eksperimen kelas eksperimen diperoleh nilai *t*-hitung adalah 9,544 dan signifikannya adalah $0,749 > 0,05$ sehingga H_0 ditolak atau pendekatan *mind mapping* bersetting (*TGT*) tidak berpengaruh untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dengan metode ceramah dengan *test-value* 70 diperoleh *t*-hitung = 1,447 dengan hasil signifikan $0,161 > 0,05$, maka H_0 diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa metode ceramah tidak berpengaruh untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Mind Mapping, Team Game Tournament*), Prestasi Belajar.

PENDAHULUAN

Teknologi yang semakin berkembang hampir menguasai dunia tidak terlepas dari hasil pemikiran manusia. Perkembangan teknologi saat ini seiring dengan perkembangan ilmu matematika, sebab matematika merupakan dasar dari semua ilmu pengetahuan yang lain. Penemuan-penemuan teknologi yang baru senantiasa beriring dengan perkembangan konsep dari ilmu matematika, sehingga dengan konsep matematika inilah teknologi dunia semakin berkembang. Konsep-konsep matematika yang dipelajari untuk hal ini tentulah membutuhkan kompetensi yang tinggi dan komprehensif.

Salah satu hal untuk meningkatkan kompetensi matematika menjadi lebih tinggi adalah melalui pendidikan, baik itu merupakan pendidikan formal ataupun non formal. Seperti yang kita ketahui pendidikan merupakan usaha sadar yang mempunyai tujuan untuk mempersiapkan siswa dalam belajar baik lewat suatu aktivitas mengajar, tuntutan serta latihan untuk perannya di masa mendatang, sehingga siswa dapat mampu meningkatkan kemampuan dalam pelajaran.

Dalam pendidikan salah satu aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah prestasi belajar. Prestasi belajar menjadi salah satu indikator utama dalam pelaksanaan pembelajaran yang baik. Apabila prestasi belajar siswa baik, maka dikatakan proses pembelajaran berhasil dan apabila prestasi siswa

belum mencapai hasil yang maksimal maka dikatakan proses pembelajaran belum berhasil.

Demikian halnya dalam pembelajaran matematika, prestasi belajar matematika merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar yang menggambarkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran matematika yang dapat dilihat dari nilai latihan, ulangan, raport, indeks prestasi studi angka dan predikat keberhasilan. Prestasi belajar yang dicapai siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal (Slameto, 2003: 54). Penyebab utama kesulitan belajar adalah faktor internal yaitu diantaranya minat, bakat, motivasi, tingkat intelegensi, sedangkan penyebab utama problem belajar adalah faktor eksternal antara lain berupa strategi pembelajaran yang keliru, pengelolaan

kegiatan belajar yang tidak membangkitkan motivasi belajar anak, maupun faktor lingkungan keluarga, masyarakat yang sangat berpengaruh pada prestasi belajar yang dicapai oleh siswa.

Pada kenyataannya prestasi belajar matematika siswa masih cenderung rendah. Hal ini dikarenakan siswa masih banyak yang menganggap matematika suatu pelajaran yang menakutkan, membosankan, tidak menarik dan di samping itu matematika bagi siswa bersifat abstrak, penuh dengan angka dan rumus-rumus. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maka pembelajaran matematika haruslah berlangsung dengan melibatkan siswa, dalam artian pembelajaran berlangsung dengan efektif dan menyenangkan. Menurut Wuryani Djiwandono (2009: 227) Hakikat pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus pada hasil yang dicapai oleh siswa namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka.

Dari hasil observasi di SMPN 1 Palibelo kelas VIII, menunjukkan bahwa prestasi belajar matematika siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah ini dikarenakan guru masih menggunakan metode konvensional, kemauan belajar siswa kurang, terlihat dalam proses belajar mengajar matematika siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, bahkan siswa tidak tertarik mengikuti pelajaran saat guru menjelaskan materi di depan kelas. Siswa juga enggan bertanya mengenai materi yang baru diterangkan, walaupun guru berulang kali meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum dipahami, sehingga nilai matematika siswa berada di bawah nilai pelajaran lain. Prestasi belajar matematika siswa juga belum menunjukkan hasil yang positif dan nilai siswa yang belum mencapai nilai $KKM \geq 70$. Ini terlihat dari hasil ulangan siswa pada materi aljabar semester ganjil kelas VIII dua tahun terakhir, dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Ulangan Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika di SMPN 1 Palibelo

mengingat materi yang baru sebelumnya jika ada hal-hal yang belum dipahami pelajaran lain. Prestasi belajar matematika siswa yang belum mencapai nilai 1

(Sumber : Daftar Nilai Ulangan Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMPN 1 Palibelo tahun pelajaran 2015/2016)

Mengingat pentingnya prestasi belajar matematika maka, harus dicarikan solusi dari permasalahan yang terjadi. Salah satunya dengan metode *mind mapping*. *Mind Mapping* merupakan teknik meringkas bahan yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya. *Mind mapping* (peta pikiran) merupakan satu bentuk metode belajar yang efektif untuk memahami kerangka konsep suatu materi pelajaran. Kelebihan *Mind Mapping* ini sendiri yaitu: Dapat mengemukakan pendapat secara bebas, dapat bekerja sama dengan teman lainnya dan catatan lebih terfokus pada inti materi. Sehingga diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan belajar mandiri, siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri dan guru cukup berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Metode *Mind Mapping* mempunyai kelemahan yaitu hanya siswa aktif yang terlibat, dari kelemahan *Mind mapping* ini disettingkan dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang merupakan pembelajaran yang dilakukan secara bersama-sama atau berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru, karena dalam pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* dalam pembagian kelompoknya yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbedadan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai kelebihan yaitu siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti

pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dan membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik. Sehingga memberikan kesempatan pada siswa untuk berkompetisi dengan sehat dan setiap anggota kelompok harus aktif, untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa untuk menjadi kelompok terbaik.

Dari kondisi yang dipaparkan di atas agar pengajaran dapat mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang direncanakan peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pendekatan *Mind Mapping* Bersetting *Team Game Tournament (TGT)* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Palibelo”.

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Proses belajar yang masih menggunakan metode konvensional
2. Prestasi belajar siswa pada materi aljabar di SMP Negeri 1 Palibelo masih belum optimal
3. Siswa kurang aktif dalam pelajaran matematika
4. Nilai matematika siswa masih dibawah nilai KKM yang ditentukan

Berdasarkan latar belakang di atas, fokus penelitian yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Proses belajar hanya akan menggunakan metode *Mind Mapping* bersetting *Team Game Tournament (TGT)*.
2. Prestasi belajar siswa pada pelajaran Matematika akan ditingkatkan dengan penggunaan metode *Mind Mapping* bersetting *Team Game Tournament (TGT)*.

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu apakah terdapat pengaruh pendekatan *Mind Mapping* bersetting *Team Game Tournament (TGT)* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Palibelo tahun ajaran 2017/2018.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan

pengaruh pendekatan *Mind Mapping* bersetting *Team Game Tournament (TGT)* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Palibelo tahun ajaran 2017/2018.

KAJIAN PUSTAKA

1. Metode *Mind Mapping*

a. Pengertian Metode *Mind Mapping*

Pada tahun 1975, Buzan telah mengembangkan suatu metode pembelajaran dalam dunia pendidikan yang dapat melatih siswa berpikir dengan lebih berdayaguna, yaitu suatu metode yang terkenal dengan istilah *Mind Map* (peta pikiran) dan sejak itu metode *Mind Map* (peta pikiran) berkembang dan telah banyak dipergunakan dalam pembelajaran.

Menurut Buzan (2009: 68) *Mind Map* (peta pikiran) adalah metode untuk menyimpan suatu informasi yang diterima oleh seseorang dan mengingat kembali informasi yang diterima tersebut. *Mind Map* (peta pikiran) juga merupakan teknik meringkas bahan yang dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya. *Mind map* (peta pikiran) merupakan satu bentuk metode belajar yang efektif untuk memahami kerangka konsep suatu materi pelajaran.

Basuki (2010: 22) mengungkapkan bahwa *Mind Map* (peta pikiran) merupakan petunjuk bagi guru, untuk menunjukkan hubungan antara ide-ide yang penting dalam materi pelajaran. Menurut Hudojo (2011: 25) melalui proses pembelajaran dengan metode *Mind Mapping* ini, guru membimbing siswa mempelajari konsep suatu materi pelajaran. Siswa mencari inti-inti pokok yang penting dari materi yang dipelajari. Setelah siswa memahami konsep materi yang dipelajari, kemudian siswa melengkapi dan membuat peta pikiran. Kegiatan berikutnya guru memberikan contoh soal kemudian dikerjakan oleh siswa, kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman konsep siswa terhadap suatu materi yang dipelajari. Sehingga diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan belajar mandiri, siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri dan

guru cukup berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode *mind mapping* merupakan suatu cara memetakan sebuah informasi yang digambarkan kedalam bentuk cabang-cabang pikiran dengan berbagai imajinasi kreatif. Selain itu *mind mapping* juga merupakan metode yang mempunyai banyak keunggulan, dimana dapat memudahkan cara belajar, penuh dengan ide-ide kreatif dalam menggambarkan *mind mapping* menjadi menyenangkan, siswa akan tertarik untuk belajar dan mengembangkan pengetahuannya dan membuat siswa lebih percaya diri.

Menurut Buzan (2008: 171) dalam bukunya yang berjudul "*Buku Pintar Mind Map*" menunjukkan bahwa *Mind Map* (peta pikiran) ini akan membantu anak:

- 1) Mudah mengingat sesuatu,
- 2) Mengingat fakta, Angka, dan Rumus dengan mudah,
- 3) Meningkatkan Motivasi dan Konsentrasi,
- 4) Mengingat dan menghafal menjadi lebih cepat.

Buzan juga menunjukkan bahwa siswa akan menghafal dengan cepat dan mudah berkonsentrasi dengan teknik peta pikiran sehingga menimbulkan keinginan untuk memperoleh pengetahuan serta keinginan untuk berhasil. Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa metode *Mind Map* (peta pikiran) adalah metode yang dirancang oleh guru untuk membantu siswa dalam proses belajar, menyimpan informasi berupa materi pelajaran yang diterima oleh siswa pada saat pembelajaran, dan membantu siswa menyusun inti-inti yang penting dari materi pelajaran kedalam bentuk peta atau grafik sehingga siswa lebih mudah memahaminya.

b. Langkah-langkah Penerapan Metode *Mind Mapping*

Adapun Langkah-langkah Model Pembelajaran *Mind Mapping* Menurut Swadarma (2013: 68) yaitu:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran,
- 2) Guru melemparkan satu topik yang berhubungan dengan materi,
- 3) Guru memberi penjelasan singkat dengan disertai tanya jawab,

- 4) Diakhir penjelasan guru memberi pertanyaan yang berhubungan dengan materi,
- 5) Untuk menjawabnya, siswa dikelompokkan dalam jumlah 4-5 orang,
- 6) Dalam setiap kelompok guru memberikan referensi (buku, artikel, majalah, koran) yang berhubungan dengan materi yang dibahas,
- 7) Setiap siswa dalam kelompoknya membuat *mapping* berdasarkan buku referensi yang dibaca,
- 8) Hasil *mapping* setiap siswa "dilebur" menjadi satu *mapping* besar,
- 9) Setiap kelompok mempresentasikan hasil *mapping* kelompoknya,
- 10) siswa menanggapi presentasi dengan guru sebagai moderator,
- 11) Guru menyimpulkan hasil belajar.

Sedangkan langkah-langkah pembelajaran Model Pembelajaran *Mind Mapping* menurut Muhmuddin (2009: 4) yaitu:

- 1) Menyampaikan kompetensi yang hendak dicapai kepada siswa pada awal pembelajaran
- 2) Guru mengemukakan terlebih dahulu konsep yang akan dipelajari.
- 3) Mengelompokkan siswa dalam kelompok kecil dengan jumlah anggota 2 hingga 3 orang
- 4) Kelompok diberi kesempatan untuk mencatat seluruh alternative jawaban yang diperoleh dari hasil diskusi
- 5) Tiap kelompok diarahkan untuk mencatat seluruh alternative jawaban yang diperoleh dari hasil diskusi.
- 6) Masing-masing kelompok secara acak diberi kesempatan untuk kesempatan ini guru membacakan hasil diskusinya, pada kesempatan ini guru mencatat di papan tulis dan mengelompokkan jawaban tersebut berdasarkan beberapa criteria
- 7) Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran *mind mapping* sangat memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan siswa juga dengan mudah memahami pelajaran dengan konsep

ataupun model pembelajaran yang berbeda sehingga dalam tiap-tiap kelompok siswa bisa berinteraksi dan berdiskusi dari permasalahan yang diberikan dan membuat siswa lebih aktif dari biasanya dan menyampaikan hasil diskusinya lebih percaya diri.

c. Kegunaan Metode *Mind Mapping*

Menurut Michael Michalko (Buzan 2008: 25), metode *Mind Mapping* dapat dimanfaatkan atau berguna untuk berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Kegunaan metode *Mind Mapping* dalam bidang pendidikan, khususnya pada Sekolah Menengah Pertama kelas VIII antara lain:

- 1) Memberi pandangan menyeluruh pokok masalah,
- 2) Memungkinkan kita merencanakan rute atau kerangka pemikiran suatu karangan,
- 3) Mengumpulkan sejumlah besar data disuatu tempat,
- 4) Mendorong pemecahan masalah dengan kreatif.

Selain itu menurut Buzan metode *Mind Mapping* dapat bermanfaat untuk:

- 1) Merangsang bekerjanya otak kiri dan kanan secara sinergis (Gabungan),
- 2) Membebaskan diri dari seluruh jeratan aturan ketika mengawali belajar,
- 3) Membantu seseorang mengalirkan diri tanpa hambatan,
- 4) Membuat rencana atau kerangka cerita,
- 5) Mengembangkan sebuah ide,
- 6) Membuat perencanaan sasaran pribadi,
- 7) Memulai usaha baru,
- 8) Meringkas isi sebuah buku,
- 9) Fleksibel,
- 10) Dapat memusatkan perhatian,
- 11) Meningkatkan pemahaman,
- 12) Menyenangkan dan mudah diingat,
- 13) Cara Membuat *Mind Mapping*.

d. Cara Membuat *Mind Mapping*

Buzan (2009: 15-16), membuat *Mind Mapping* membutuhkan imajinasi atau pemikiran, adapun cara pembuatannya adalah:

- 1) Mulailah dari tengah kertas kosong,
- 2) Gunakan gambar (simbol) untuk ide utama,
- 3) Gunakan berbagai warna.
- 4) Hubungan cabang-cabang utama ke gambar pusat,
- 5) Buatlah garis hubung yang melengkung,

- 6) Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis,
- 7) Gunakan gambar.

Dalam membuat *Mind Mapping* juga diperlukan keberanian dan kreativitas yang tinggi. Variasi dengan huruf kapital, warna, garis bawah atau simbol-simbol yang menggambarkan poin atau gagasan utama. Menghidupkan *Mind Mapping* yang telah dibuat akan lebih mengesankan. Buzan telah menyusun sejumlah aturan yang harus diikuti agar *Mind Mapping* yang dibuat dapat memberikan manfaat yang optimal.

Aplikasi *Mind Mapping* menurut Buzan (2009: 15-16), dalam Pembelajaran dalam tahap aplikasi, terdapat empat langkah yang harus dilakukan proses pembelajaran berbasis *Mind Mapping*, yaitu:

- 1) *Overview*: Tinjauan menyeluruh terhadap suatu topik pada saat proses pembelajaran baru dimulai. Hal ini bertujuan untuk memberi gambaran umum kepada siswa tentang topik yang akan dipelajari. Khusus untuk pertemuan pertama pada setiap awal Semester, *Overview* dapat diisi dengan kegiatan untuk membuat *Mind Mapping* yang merupakan rangkuman dari seluruh topik yang akan diajarkan selama satu Semester yang biasanya sudah ada dalam Silabus. Dengan demikian, sejak awal siswa sudah mengetahui topik apa saja yang akan dipelajarinya sehingga membuka peluang bagi siswa yang aktif untuk mempelajarinya lebih dahulu di rumah atau di perpustakaan,
- 2) *Preview*: Tinjauan awal merupakan lanjutan dari *Overview* sehingga gambaran umum yang diberikan setingkat lebih detail daripada *Overview* dan dapat berupa penjabaran lebih lanjut dari Silabus. Dengan demikian, siswa diharapkan telah memiliki pengetahuan awal yang cukup mengenai sub-topik dari bahan sebelum pembahasan yang lebih detail dimulai. Khusus untuk bahan yang sangat sederhana, langkah *Preview* dapat dilewati sehingga langsung masuk ke langkah *Inview*,
- 3) *Inview*: Tinjauan mendalam yang merupakan inti dari suatu proses

pembelajaran, di mana suatu topik akan dibahas secara detail, terperinci dan mendalam. Selama Inviewini, siswa diharapkan dapat mencatat informasi, konsep atau rumus penting beserta grafik, daftar atau diagram untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai bahan yang diajarkan,

- 4) *Review*: Tinjauan ulang dilakukan menjelang berakhirnya jam pelajaran dan berupa ringkasan dari bahan yang telah diajarkan serta ditekankan pada informasi, konsep atau rumus penting yang harus diingat atau dikuasai oleh siswa. Hal ini akan dapat membantu siswa untuk fokus dalam mempelajari-ulang seluruh bahan yang diajarkan di sekolah pada saat di rumah.

e. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Mind Mapping*

1) Kelebihannya yaitu sebagai berikut:

- Dapat mengemukakan pendapat secara bebas,
- Dapat bekerja sama dengan teman lainnya,
- Catatan lebih padat dan jelas,
- Lebih mudah mencari catatan jika diperlukan,
- Catatan lebih terfokus pada inti materi,
- Mudah melihat gambaran keseluruhan,
- Membantu Otak untuk: mengatur, mengingat, membandingkan dan membuat hubungan,
- Memudahkan penambahan informasi baru,
- Pengkajian ulang bisa lebih cepat dan setiap peta bersifat unik.

2) Kekurangannya yaitu sebagai berikut:

- Hanya siswa yang aktif yang terlibat,
- Tidak sepenuhnya siswa yang belajar,
- Mind mapping* siswa bervariasi sehingga guru akan kewalahan memeriksa *mind mapping* siswa.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team games tournamen (TGT)*

a. Metode Pembelajaran Kooperatif tipe *Team games tournamen (TGT)*

Segala (2012:11) berpendapat bahwa *Team games tournament (TGT)* adalah metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa

tampa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Sedangkan menurut Purwanto (2011:22) bahwa pembelajaran kooperatif TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan di bentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri dari 4-5 siswa yang heterogen, baik prestasi akademik, jenis, ras ataupun etnis. Dalam model pembelajaran kooperatif dengan TGT digunakan turnamen akademik dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu lalu.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran yang dilakukan secara bersama-sama atau berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah, siswa bekerja sama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi nara sumber bagi teman yang lain.

1) Komponen Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

Lie (2007:44) menjelaskan *team games tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab,

kerjasama, persaingan sehat dan kerlibatan belajar.

Menurut Slavin (2009:84) mengatakan ada 5 (lima) komponen utama dalam model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* adalah:

a) Penyajian kelas

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

b) Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanyaheterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin 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.

c) *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang bernomor. Siswa memiliki kartu bernomor dan coba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

d) *Tournamen*

Biasanya *turnamen* dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya di kelompokan pada

meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja 2 dan selanjutnya.

e) *Team recognize* (penghargaan kelompok) Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditemukan. Team mendapat julukan “*Super team*” jika rata rata skornya lebih tinggi dari nilai 50 – 100.

2) Kelebihan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

- Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
- Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- Dalam model pembelajaran ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
- Dalam pembelajaran siswa ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Berdasarkan dari kelemahan *Mind Mapping* maka disetting dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dari hasil settingan kelemahan *Mind Mapping* ditutupi oleh kelebihan dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT sehingga dalam proses pembelajaran terarah dengan menggunakan metode *Mind Mapping* untuk penyelesaian soal dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam pembagian kelompoknya.

3. Motode Pembelajaran *Mind Mapping* bersetting Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team games tournamen (TGT)*

Berdasarkan pendapat para ahli maka langkah-langkah dalam pembelajaran *Mind Mapping* yaitu:

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- Guru melemparkan satu topik yang berhubungan dengan materi
- Guru memberi penjelasan singkat dengan disertai tanya jawab
- Diakhir penjelasan guru memberi pertanyaan berhubungan dengan materi
- Untuk menjawabnya, siswa dikelompokkan dalam jumlah 4-5 orang
- Dalam setiap kelompok guru memberikan referensi (buku, artikel, majalah, koran) yang berhubungan dengan materi yang dibahas
- Setiap siswa dalam kelompoknya membuat *mapping* berdasarkan buku referensi yang dibaca
- Hasil *mapping* setiap siswa “dilebur” menjadi satu *mapping* besar
- Setiap kelompok mempresentasikan hasil *mapping* kelompoknya
- Siswa menanggapi presentasi dengan guru sebagai moderator
- Guru menyimpulkan hasil belajar

Pendapat dari para ahli maka langkah-langkah dalam pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT yaitu:

- Penyajian kelas
- Kelompok (*gruop*)
- Game*
- Tournament*
- penghargaan kelompok

Dari langkah-langkah pembelajaran metode *Mind Mapping* dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, maka peneliti akan mensettingkan keduanya untuk meningkat prestasi belajar siswa dan adapun langkah-langkahnya yaitu: Tabel 2.1: Langkah-langkah model pembelajaran *Mind Mapping* bersetting model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen (TGT)*

No	Langkah Metode <i>Mind Mapping</i>	
1	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Penya
2	Memberikan satu topik yang berhubungan dengan materi dan menjelaskan	Kelon
3	Memberikan pertanyaan, untuk menjawab siswa dikelompokkan	Game
4	Memberikan referensi sesuai	Tourn

(Sumber: Swadarma (2013: 68) & Slavin (2009: 84))

Adapun dari langkah-langkah model pembelajaran *Mind Mapping* bersetting model pembelajaran kooperatif tipe TGT maka uraian dan penjelasan dari tabel setingan diatas yaitu:

- Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Pada saat penyajian ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru.
- Guru memberikan satu topik yang akan dibahas yang berhubungan dengan materi yang dijelaskan dan menerangkan secara terperinci bagaimana cara membuat *mind mapping* untuk penyelesaian soal sehingga siswa akan mudah memahami dan membuatnya.
- Guru memberi tahu pada siswa bahwa diakhir penjelasan materi guru memberikan pertanyaan yang akan dijawab berkelompok dengan penyelesaian soalnya yang dianggap sebagai *Game* dengan menggunakan metode *mind mapping* yang sudah dijelaskan dan guru membagi kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanyaheterogen, pembagian kelompok dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin ras atau etnik. Tujuannya untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota

- kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.
4. Dalam setiap kelompok guru memberikan referensi dan LKS untuk mempermudah siswa dalam menyelesaikan soal dengan menggunakan *mind mapping*.
 5. Setiap siswa dalam kelompoknya diharuskan membuat *mapping* sebagai *game* dalam menyelesaikan soal yang diberikan sehingga dapat memenangkan *tournament* yang berlangsung dengan melakukan presentasi didepan kelas.
 6. Tiap kelompok dalam tournament melakukan presentasi didepan kelas setelah tugas yang diberikan selesai diisi dan melakukan presentasi dengan baik dan benar.
 7. Siswa dari kelompok lain diberi kesempatan untuk menanggapi hasil presentasi kelompok yang sedang presentasi didepan kelas setelah moderator memberikan kesempatan pada kelompok lain untuk memberikan pendapat, sanggahan ataupun pertanyaan untuk melengkapi hasil presentasi kelompok tersebut. Apabila permasalahan belum bisa terpecahkan oleh kelompok-kelompok yang ada maka guru akan menjelaskan dan menyelesaikan permasalahan tersebut.
 8. Guru memberikan penghargaan untuk kelompok yang menang, masing masing *team* akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditemukan dan guru menyimpulkan hasil belajar. Dari hasil presentasi tiap kelompok maka guru mengumumkan kelompok yang menang yang telah menyelesaikan soal yang diberikan dengan menggunakan *mind mapping* dan mempresentasikan dengan sempurna, maka masing masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditemukan. Team mendapat julukan "*Super team*" jika rata rata skornya lebih tinggi dari nilai 50 – 100.

Berdasarkan settingan dari model dan metode di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa dengan menggunakan *mind mapping* sebagai metode untuk penyelesaian soal yang

diberikan dengan bersetting model pembelajaran tipe TGT sangat bermanfaat dan membuat siswa lebih aktif dari biasanya dan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan tiap kelompok dapat mengerjakan bersama-sama dengan baik, dan dengan menggunakan metode ini akan meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pelajaran matematika.

4. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan istilah yang tidak asing lagi dalam dunia pendidikan. Istilah tersebut lazim digunakan sebagai sebutan dari penilaian dari hasil belajar. Dimana penilaian tersebut bertujuan melihat kemajuan belajar siswa dalam hal penguasaan materi pengajaran yang telah dipelajarinya sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Prestasi belajar terdiri dari dua kata, yakni prestasi dan belajar. Prestasi belajar digunakan untuk menunjukkan hasil yang optimal dari suatu aktivitas belajar sehingga artinya pun tidak dapat dipisahkan dari pengertian belajar.

Prestasi merupakan hasil yang telah dicapai dari usaha yang telah dilakukan dan dikerjakan atau dalam definisi yang lebih singkat bahwa prestasi adalah hasil yang telah di capai (dilakukan dan dikerjakan). Senada dengan pengertian di atas, prestasi adalah hasil yang telah di capai dari apa yang dikerjakan yang sudah diusahakan (Nawawi, 2010: 20).

Sedangkan dalam buku psikologi belajar dijelaskan belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dengan lingkungannya, Djamarah (2012:13).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu usaha yang telah dilakukan secara sungguh-sungguh pada suatu aktivitas atau pekerjaan tertentu sehingga diperoleh suatu hasil yang maksimal dalam waktu tertentu. Dengan kata lain segala sesuatu yang telah dicapai sebagai hasil dari interaksi dan aktualisasi dirinya dengan lingkungannya serta pengalaman dan latihan belajar yang telah dilalui (dilakukan) baik di

sekolah maupun di dilingkungan masyarakat yang lebih luas sehingga dari hasil belajar yang didapat maka memberikan perubahan dari dirinya sehingga bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang tua maupun orang lain yang berada disekitarnya .

Prestasi belajar matematika menurut Arifin (2009: 3) yang menyatakan bahwa prestasi adalah hasil dari kemampuan, keterampilan dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal. Di dalam teori prestasi menurut arifin yakni suatu usaha yang telah dilaksanakan menurut batas usaha tersebut. Prestasi merupakan akhir dari usaha yang melalui proses pendidikan dan pelatihan tertentu yang telah dicapai. Prestasi yang dicapai sering mendatangkan konsekuensi-konsekuensi berupa imbalan-imbalan yang bersifat material psikologis ataupun sosial.

Menurut Tirtonogoro (2010: 43) yang menyatakan bahwa prestasi adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar mengajar yang dalam bentuk simbol, angka, huruf, atau kalimat yang dapat mencerminkan hasil usaha yang sudah dicapai oleh anak dalam periode tertentu. Jadi, Menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar matematika adalah suatu hasil atau pencapaian yang berasal dari usaha belajar siswa yang dapat dinyatakan kedalam bentuk nilai-nilai, yang dimana nilai-nilai tersebut dapat menggambarkan pencapaian dari setiap siswa sebagai wujud hasil belajar matematika pada periode tertentu.

b. Tingkatan Prestasi Belajar

Prestasi belajar sebagai hasil dari suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa baik di sekolah tentu memiliki tingkatan. Adapun tingkatan hasil belajar siswa tersebut, dijelaskan bahwa keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari beberapa tingkatan, dimana setiap proses belajar-mengajar yang dilakukan sudah barang tentu menghasilkan hasil atau prestasi belajar.

Tingkat keberhasilan belajar (prestasi belajar) siswa dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian yaitu:

1) Hasil belajar yang istimewa

Dalam buku guru dan siswa dalam interaksi edukatif dijelaskan Hasil (prestasi) belajar yang istimewa adalah hasil belajar

yang apabila seluruh bahan atau materi pelajaran yang diajarkan tersebut dapat dikuasai oleh siswa (Djamarah dan Zain, 2012:106).

Jadi, dapat dipahami bahwa prestasi atau hasil belajar yang istimewa merupakan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai dan dipahami.

2) Hasil yang baik sekali atau optimal

Dalam buku guru dan siswa dalam interaksi edukatif dijelaskan hasil belajar yang baik sekali adalah hasil belajar yang apabila sebagian besar (76% sampai dengan 99%) bahan materi pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa (Djamarah dan zain, 2012: 107). Jadi, dapat dipahami bahwa dikatakan hasil belajar yang baik sekali apabila siswa dapat menguasai dan memahami sebagian besar dari materi pelajaran yang diajarkan oleh guru di sekolah.

3) Hasil yang baik atau minimal

Dalam buku guru dan siswa dalam interaksi edukatif dijelaskan hasil belajar yang baik atau minimal adalah hasil belajar yang apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% sampai dengan 75% saja yang dikuasai oleh siswa (Djamarah dan Zain, 2012: 108). Jadi, hasil belajar yang baik atau minimal ini apabila bahan pelajaran yang diajarkan oleh guru dapat dikuasai di atas 60% atau di bawah 75% oleh siswa.

4) Hasil yang kurang

Dalam buku guru dan siswa dalam interaksi edukatif dijelaskan hasil belajar yang kurang adalah hasil belajar yang apabila bahan atau materi pelajaran yang diajarkan kurang dar 60% dikuasai oleh siswa (Djamarah dan zain, 2012: 108). Jadi, hasil belajar yang kurang dapat diketahui dari hasil penguasaan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, dimana materi/bahan pelajaran yang dikuasai kurang dari 60% oleh siswa.

Dari semua uraian di atas, prestasi belajar siswa memiliki tingkatan penguasaan materi pelajaran yang bervariasi seperti istimewa, baik sekali, baik dan kurang. Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa tentu berbeda-beda sebab tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama tetapi

diantara siswa memiliki perbedaan antara yang satu dengan yang lainnya.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Dalam buku belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya dijelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua faktor yaitu faktor Internal yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yaitu faktor dari luar diri siswa (Slameto, 2013: 57).

Adapun uraian masing-masing faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada diri siswa tersebut sebagai berikut:

1. Faktor internal antara lain:

a) Intelegensi siswa

Intelegensi adalah kemampuan psikofisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat (Sudjana, 2015: 39). Jadi, intelegensi sangat dibutuhkan dalam proses belajar, untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang optimal.

b) Bakat siswa

Bakat adalah kemampuan (potensi) yang dimiliki oleh seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang (Muhibbin, 2013: 136). Jadi, bakat adalah kemampuan siswa untuk belajar baik dalam memahami, menghayati maupun mengkaji bahan pelajaran yang diajarkan oleh guru di sekolah.

c) Minat Belajar

Minat merupakan kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Slameto dalam bukunya (Slameto, 2013: 57) mengemukakan minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengengang beberapa kegiatan.

Jadi, minat adalah keinginan siswa untuk belajar dalam bidang studi tertentu. Seperti siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran matematika akan memusatkan perhatian yang intensif terhadap materi yang diajarkan.

2. Faktor eksternal antara lain

a) Lingkungan keluarga antara lain:

(1). Suasana rumah

Hubungan keluarga yang harmonis dapat menjadikan anak belajar dengan baik.

Sedangkan suasana rumah yang terlalu gaduh atau terlalu ramai tidak akan memberikan suasana bagi anak untuk belajar dengan baik (Slameto, 2013: 56).

(2). Keadaan sosial

Dalam buku strategi belajar mengajar dijelaskan Kegiatan belajar anak kadang memerlukan sarana yang cukup mahal dan tidak terjangkau oleh keluarga. Keadaan sosial tersebut tidak memungkinkan untuk memenuhi belajar anak, sehingga kondisi ini dapat menghambat anak dalam belajarnya (Ahmadi, 2015: 88).

(3). Lingkungan sosial

Dalam buku psikologi belajar dijelaskan lingkungan sosial adalah lingkungan sekitar belajar siswa seperti orang tua/keluarga yang banyak mempengaruhi belajar anak, termasuk sifat orang tua dan ketegangan keluarga sehingga dapat memberikan dampak yang baik dan buruk terhadap hasil yang di capai (Muhibbin, 2013: 153).

Dengan demikian lingkungan belajar baik maka dapat menjadikan hasil belajar anak menjadi baik. Begitu pula sebaliknya, lingkungan belajar siswa jelek akan berdampak pula pada sikap dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari.

b) Lingkungan sekolah antara lain:

(1). Interaksi guru dan siswa

Kurangnya interaksi guru dengan siswa secara lazim menyebabkan proses belajar mengajar kurang lancar, dan akan mempengaruhi minat belajar siswa karena apabila interaksi guru dengan siswa kurang baik atau monoton maka dapat juga menjadi salah satu penyebab rendahnya minat bagi siswa (Slameto, 2013: 57).

(2). Cara penyampaian

Cara penyajian bahan atau materi pelajaran juga dapat mempengaruhi rendahnya minat dan gairah belajar siswa di sekolah. Dalam penyajian bahan pelajaran, jika guru selalu mengajar dengan metode konvensional dapat menyebabkan siswa menjadi bosan, mengantuk, pasif, dan hanya berfungsi sebagai notulis dari ucapan guru di depan kelas (Slameto, 2013: 58).

(3). Media

Media adalah suatu perantara (penyalur) informasi dalam proses belajar mengajar (Slameto, 2013: 58). Jadi, media mutlak diperlukan dalam membantu menunjang lancarnya belajar siswa di sekolah, seperti buku-buku di perpustakaan, lembar kerja siswa dan media pendidikan.

(4). Keterampilan mengajar guru

Dalam buku guru dan siswa dalam interaksi edukatif dijelaskan keterampilan mengajar guru yaitu suatu kemampuan guru dalam menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan berupaya mengendalikannya apabila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran (Djamarah, 2015: 172). Dengan demikian keterampilan mengajar guru merupakan salah satu faktor yang memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan hasil belajar siswa. Sebab guru yang memiliki terampilan mengajar yang baik tentu sangat memungkinkan meningkatnya hasil belajar siswa di sekolah.

Adapun komponen-komponen yang menentukan keberhasilan belajar siswa dalam dalam pembelajaran matematika juga adalah sebagai berikut:

1) Tujuan

Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan. Tidak ada suatu kegiatan yang diprogramkan tanpa tujuan, karena hal itu adalah suatu hal yang tidak memiliki kepastian dalam menentukan ke arah mana kegiatan itu akan dibawa (Djamarah dan Zain, 2012: 28).

Jadi dari uraian di atas dapat dipahami bahwa tujuan merupakan komponen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai indikator keberhasilan proses belajar mengajar.

2) Bahan Pelajaran

Bahan merupakan bagian inti dari bahan yang akan disampaikan kepada siswa. Kaitannya dengan hal ini dijelaskan bahwa bahan belajar adalah “substansi (isi) pelajaran yang akan disampaikan dalam proses edukatif. Tanpa bahan pelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan” (Djamarah, 2015: 17).

Jadi dapat dipahami bahwa bahan pelajaran adalah unsur inti dalam kegiatan belajar mengajar, sebab bahan pelajaran merupakan inti dari apa yang disampaikan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah.

3) Kegiatan Belajar-mengajar

Kegiatan belajar-mengajar adalah inti kegiatan dalam pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam proses belajar-mengajar (Djamarah, 2015: 18). Dengan demikian kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu komponen yang melibatkan guru dan siswa dalam suatu intraksi normatif untuk bersama-sama mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran.

4) Metode

Adapun yang dimaksud dengan metode adalah “suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan” (Djamarah dan Zain, 2012: 53). Lebih jauh dijelaskan bahwa “Metode adalah langkah kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam membantu siswa mencapai tujuan yang ditentukan”. (Darmadi, 2011: 59).

Berdasarkan kedua pengertian di atas, metode adalah suatu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran pada proses kegiatan belajar-mengajar. Dalam kegiatan belajar-mengajar, metode sangat diperlukan oleh guru dan penggunaannya harus digunakan bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pelajaran berakhir.

Jika seorang guru tidak menguasai satupun metode mengajar yang telah dirumuskannya, maka tidak akan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, sehingga dalam kegiatan belajar-mengajar seorang guru harus menguasai metode pengajaran dan tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode saja, tetapi harus menggunakan metode yang bervariasi agar menarik perhatian siswa dan dapat membangkitkan minat belajar siswa.

5) Alat

Alat juga merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Kaitannya dengan hal ini dijelaskan bahwa “Alat adalah segala sesuatu yang dapat

digunakan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran” (Djamarah, 2013: 17). Lebih jauh dijelaskan “Bahwa dalam kegiatan belajar-mengajar alat mempunyai fungsi, yaitu alat sebagai perlengkapan alat sebagai pembantu mempermudah usaha mencapai tujuan dan alat sebagai tujuan” (Djamarah dan Zain, 2013: 54).

Berdasarkan pengertian dan fungsi alat tersebut jelas bahwa alat tidak dapat diabaikan dalam program pengelolaan pengajaran. Karena apapun bentuk bahan pelajaran yang akan disampaikan oleh guru dalam kegiatan belajar-mengajar kalau tidak menggunakan alat, maka akan menghadapi kesulitan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan sulit tercapai. Dalam proses kegiatan belajar-mengajar, alat tidak hanya berupa material saja akan tetapi ada yang berupa non material.

6) Sumber Pelajaran

Adapun yang dimaksud dengan sumber pelajaran adalah “segala sesuatu yang dipergunakan sebagai tempat belajar (Djamarah dan Zain, 2013: 55). Sedangkan menurut Sardiman dalam Djamarah dan Zain (2013: 56) bahwa “Sumber-sumber bahan pelajaran sesungguhnya banyak sekali dimana-mana misalnya, di madrasah, di halaman, dipusat kota, di pedesaan, dan sebagainya. Pemanfaatan sumber-sumber pelajaran tersebut tergantung pada kreativitas guru, waktu, biaya serta kebijakan-kebijakan lainnya”.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa sumber belajar itu merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan dan bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber belajar baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

7) Evaluasi

Evaluasi dapat diartikan sebagai suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai segala sesuatu dalam dunia pendidikan atau sesuatu yang berhubungan dengan dunia pendidikan (Djamarah dan Zain, 2013: 58).

Evaluasi menurut Kumano (2014: 22) merupakan penilaian terhadap data yang dikumpulkan melalui kegiatan *asesmen*.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dipahami bahwa evaluasi adalah

sauatu kegiatan guru untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang terjadi pada diri siswa. Perubahan tersebut tidak hanya pada aspek kognitif atau pengetahuannya saja, tetapi yang lebih penting adalah perubahan aspek afektif dan psikomotorik pada diri siswa dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam meningkatkan minat belajarnya baik di sekolah maupun di luar sekolah.

METODE PENELITIAN

Adapun jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol (Darmadi, 2011:17).

Dalam penelitian eksperimen, peneliti membagi subjek yang diteliti menjadi dua grup, yaitu *grupeksperimen* atau yang memperoleh perlakuan dan *grup kontrol* yang tidak memperoleh perlakuan. Penelitian eksperimen, karena peneliti sudah melakukan kegiatan mengontrol, maka hasil penelitian dapat menentukan hubungan sebab akibat (Darmadi, 2011:36).

Metode penelitian ini adalah eksperimen yang akan mengkaji pengaruh model pembelajaran *mind mapping* bersetting pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam hal ini terdapat kelas eksperimen yang diterapkan pembelajaran matematika dengan model *mind mapping* bersetting pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional.

Rancangan umum penelitian dibuat rincian, pada tahap awal pembelajaran kedua kelas tersebut akan diberikan *pre-test* pada awal dan *post-test* pada akhir pembelajaran merupakan sampel penelitian disimbolkan dengan (X) selama empat kali (4x) pertemuan dan pengukuran dilakukan sesudah pengamatan diberikan. Pada kelas eksperimen diterapkan pengaruh pendekatan *metode mind mapping* bersetting pembelajaran kooperatif tipe TGT sedangkan pada kelas kontrol diterapkan metode pembelajaran konvensional. Pada akhir pembelajaran dilakukan tes untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Tes dilakukan di kelas kontrol dan kelas

eksperimen dengan soal yang sama. Soal tes yang diberikan kepada kelas sampel adalah soal yang telah valid. Data yang telah dianalisis sesuai dengan statistik.

Tabel 3.1 Desain Penelitian



(Sumber: Sontani, 2014: 56)

Keterangan:

B_e = Pemberian *pre-test* pada kelas eksperimen

B_k = Pemberian *post-test* pada kelas kontrol

X_e = Pemberian *pre-test* pada kelas eksperimen

X_k = Pemberian *post-test* pada kelas control

X_e = Pemberian pembelajaran dengan model *mind mapping* bersetting pembelajaran kooperatif tipe TGT

X_k = Pemberian pembelajaran dengan metode pembelajaran ceramah

Tempat dan waktu penelitian sangat penting ditentukan agar target dan tujuan penelitian dapat dicapai sebagaimana yang diharapkan. Tempat atau lokasi penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Palibelo tahun ajaran 2017/2018 yang beralamat di Jalan Lintas Palibelo–Teke Kabupaten Bima. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 24 Juni – 24 Agustus 2017.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Suharsimi, 2012: 108). Lebih jauh dijelaskan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2009: 90). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Palibelo tahun ajaran 2017/2018. Sebanyak 125 orang siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Table. 3.2 Jumlah Populasi Dalam Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Putra	Putri	
1	VIII A	13	14	25
2	VIII B	14	11	25
3	VIII C	13	12	25
4	VIII D	13	12	25
5	VIII E	12	13	25
Jumlah		65	60	125

(Sumber: *Arsip Siswa Kelas VIII SMPN 1 Palibelo Tahun Ajaran 2017*)

Sampel adalah sebagian dari atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 131). Adapun pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara *random sampling*. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa siswa mendapatkan materi pokok pada kurikulum yang sama, siswa yang menjadi objek penelitian duduk pada tingkat kelas yang sama yaitu kelas VIII, siswa mendapatkan waktu pelajaran yang sama, dan dalam pembagian kelas tidak terdapat kelas unggulan. Dengan menggunakan teknik pengambilan tersebut, secara acak dipilih dua kelas sampel sebagai kelas eksperimen yaitu kelas VIII_B dan kelas kontrol yakni kelas VIII_E.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes kemampuan meningkatkan prestasi belajar dan dokumentasi yang masing-masing akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Instrumen Tes

Instrument tes dalam penelitian ini adalah tes untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang akan dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berupa tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) dengan tujuan mendapatkan data awal dan akhir. Tes yang diberikan berupa tes uraian dengan jumlah butir soal 10, terdapat 5 butir soal untuk *pre-tes* dan 5 butir soal untuk *post-tes* yang memiliki indikator dan kisi-kisi soal yang sama.

2. Dokumentasi

Dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data yang sudah ada (Rianto, 2013: 83) digunakan untuk memperoleh data mengenai nama dan jumlah siswa yang menjadi anggota populasi serta untuk menentukan anggota sampel pada siswa kelas VIII.

3. Lembar Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki (Supardi, 2016: 88) untuk mengetahui data tentang keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), data pemahaman konsep siswa selama proses belajar mengajar karena ada beberapa indikator yang diamati seperti partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran, interaksi siswa dengan siswa, interaksi siswa dengan guru.

Untuk mengetahui valid atau tidak suatu instrumen maka perhatikan jenis validitas yaitu dengan Validitas Konstruk (*Construct validity*) Menurut Djaali dan Pudji (2015: 89) validitas konstruk adalah validitas yang memperlakukan seberapa jauh item-item tes mampu mengukur apa yang benar-benar hendak diukur sesuai dengan konsep khusus atau definisi konseptual yang telah ditetapkan. Validitas konstruk biasa digunakan untuk instrumen-instrumen yang dimaksudkan mengukur variabel-variabel konsep, seperti instrumen untuk mengukur sikap, minat, konsep diri, motivasi berprestasi, dan lain-lain, maupun yang sifatnya performansi (penampilan) maksimum seperti instrumen untuk mengukur bakat (tes bakat), intelegensi (kecerdasan intelektual), kecerdasan emosional dan lain-lain.

Menentukan validitas konstruk suatu instrumen harus dilakukan proses penelaahan teoritis dari suatu konsep dari variabel yang hendak diukur, mulai dari perumusan konstruk, penentuan dimensi dan indikator, sampai kepada penjabaran dan penulisan butir-butir item instrumen. Perumusan konstruk harus dilakukan berdasarkan sintesis dari teori-teori mengenai konsep variabel yang hendak diukur melalui proses analisis dan perbandingan yang logik dan cermat.

1. Analisis Deskripsi

Analisis deskripsi digunakan untuk mendeskripsikan data. Datayang dideskripsikan pada penelitian ini berupa skor *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari data tersebut dihitung rata-rata, variansi, dan simpangan baku. Perhitungan rata-rata, variansi, dan

simpangan baku menggunakan rumus dilakukan dengan bantuan *software SPSS 16 of windows* dan *Microsoft officel excelsebagai* berikut:

Tabel 3.3 Rumus Analisis Deskripsi

Rata-rata (Walpole 1995 : 24)	$\bar{x} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n x_i$
Ragam / Variansi (Walpole 1995 : 24)	$S^2 = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (\bar{x}_i - \bar{x})^2$
Simpangan baku	$S = \frac{\sqrt{S^2}}{n} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n x_i$

(Sumber Nirmala dyah, 2015: 61)

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis inferensial yaitu untuk pengujian hipotesis. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji persyaratan pembuktian hipotesis, adapun uji yang dibutuhkan dalam analisis ini berupa uji normalitas dan uji homogenitas. dimana uji normalitas dan uji homogenitas ini dibagi dalam 2 uji asumsi yaitu, uji asumsi sebelum perlakuan (*pre-test*) dan uji asumsi sesudah perlakuan (*post-test*). Ada pun penjelasannya sebagai berikut:

Uji Asumsi Sebelum Perlakuan (*Pre-Test*)

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data awal sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak, digunakan Rumus kalmogorof-Smirnov menurut *Engineering Statistics Hanbook* (2009: 10), dilakukan dengan bantuan *software SPSS 16 of windows* dan *Microsoft officel excel*:

$$D = \max_{1 \leq i \leq N} (F(Y_i) - \frac{i-1}{N}, \frac{i}{N} - F(Y_i))$$

Keterangan:

F = Distribusi kumulatif teoritis dari distribusi yang diuji berdistribusi kontinu

N = Banyak Sampel

i = Jumlah kurang dari Y_i

Y_i = Nilai terkecil hingga terbesar

$\frac{1}{N}$ = Nilai data.

b. Uji Homogenitas

Jika hasil uji normalitas diperoleh bahwa data awal sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk membuktikan apakah kedua sampel

yang menjadi objek peneliti homogen atau tidak, Rumus yang digunakan (Imam Gozali, 2013: 205)

$$F_{Hitung} = \frac{S_2^2}{S_1^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Variansi data prestasi belajar siswa dari kelas eksperimen

S_2^2 = Variansi data prestasi belajar siswa dari kelas kontrol.

Kriteria pengujian:

Jika : $F_{hitung} > F_{tabel}$, tidak homogen

Jika : $F_{hitung} < F_{tabel}$, homogen

Taraf signifikan (α) = 5%

Uji Asumsi Sesudah Perlakuan (Pro-Test)

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data awal sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak, digunakan Rumus kalmogorof-Smirnov *Engineering Statistics Hanbook* (2009: 10), dilakukan dengan bantuan *software SPSS 16 of windows* dan *Microsoft officel excel*:

$$D = \max_{1 \leq i \leq N} (F(Y_i) - \frac{i-1}{N}, \frac{i}{N} - F(Y_i))$$

Keterangan:

F = Distribusi kumulatif teoritis dari distribusi yang diuji berdistribusi kontinu

N = Banyak Sampel

i = Jumlah kurang dari Y_i

Y_i = Nilai terkecil hingga terbesar

$\frac{1}{N}$ = Nilai data.

2) Uji Homogenitas

Jika hasil uji normalitas diperoleh bahwa data awal sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk membuktikan apakah kedua sampel yang menjadi objek peneliti homogen atau tidak, Rumus yang digunakan (Imam Gozali, 2013: 205)

$$F_{Hitung} = \frac{S_2^2}{S_1^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Variansi data kemampuan komunikasi matematis dari kelas eksperimen

S_2^2 = Variansi data kemampuan komunikasi matematis dari kelas kontrol.

Kriteria pengujian:

Jika : $F_{hitung} > F_{tabel}$, tidak homogen

Jika : $F_{hitung} < F_{tabel}$, homogen

Taraf signifikan (α) = 5%

3) Uji Hipotesis

Pengaruh atau tidaknya metode pembelajaran *metode mind mapping* bersetting model pembelajaran kooperatif tipe TGT dari prestasi belajar siswa. Untuk melihat pengaruh metode pembelajaran metode *Mind Mapping* bersetting model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menggunakan uji *one sampel t-test* yang diperoleh dari data *post-tets*. Adapun format uji *t (one sampel t-test)* sebagai berikut: (Sugiyono, 2015: 115).

$$t = \frac{\bar{d} - \mu_0}{S/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

\bar{d} : Rata-rata sampel

μ_0 : Rata-rata yang ditetapkan

S : Varian sampel

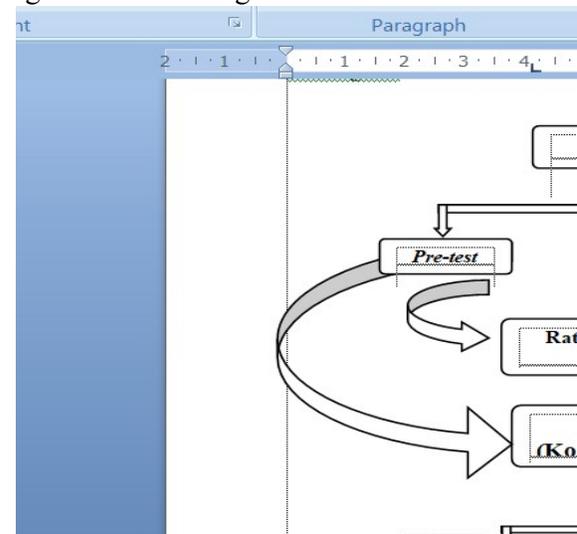
n : Banyaknya anggota sampel

Kriteria keputusan yaitu H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{(0,05;n-1)}$ Hipotesis

H_0 : μ (Metode *Mind Mapping* bersetting model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak mempengaruhi prestasi belajar siswa).

H_a : μ (Metode *Mind Mapping* bersetting model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempengaruhi prestasi belajar siswa).

Untuk mengetahui secara rinci uji statistik maka perhatikan skema di bawah ini agar mudah dimengerti.



HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 24 Juli – 24 Agustus 2017 pada siswa kelas VIII di SMP N 1 Palibelo. Kegiatan pengajaran sesuai dengan jadwal pelajaran matematika yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Penelitian ini dilakukan di dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas VIII-B yang terdiri dari 25 siswa dengan jadwal pembelajaran dilakukan setiap hari Selasa dan Kamis sedangkan kelas kontrol yaitu kelas VIII-E terdiri dari 25 siswa dengan jadwal pembelajaran dilakukan setiap hari Jum'at dan Sabtu. Untuk kelas kontrol pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode konvensional, sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan metode *Mind Mapping* bersetting *Team Game Tournament (TGT)*.

Peneliti sebelum melaksanakan kegiatan penelitian, terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen pada kelas IX-B SMP N 1 Palibelo. Instrumen yang diuji cobakan merupakan instrumen untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Instrumen tes diuji cobakan bertujuan untuk mengetahui keterbacaan dan reliabilitas soal.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen. Data penelitian terdiri dari tes awal dan tes akhir tentang materi yang telah disampaikan dengan menggunakan metode *Mind Mapping* Bersetting *Team Game Tournament (TGT)*. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 24 Juli s/d 24 Agustus 2017. Pada tanggal 26 dan 28 yaitu pada hari Rabu dan Jum'at dilakukan pengujian validitas soal *pre-tes* dan *post-tes* pada kelas XI-B. Setelah peneliti mendapatkan hasil bahwa soal yang diuji cobakan ternyata valid maka peneliti memberikan perlakuan di kelas VIII-B yang merupakan kelas eksperimen, dan mulai dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 01 Agustus yang merupakan jam ke 4-6 dan Rabu 02 Agustus jam ke 6-7 dan pemberian perlakuan untuk kelas VIII-E yang merupakan kelas kontrol pada hari Jum'at 04

Agustus jam ke 1-2 dan Sabtu 05 Agustus jam ke 1-3.

Variabel penelitian yang ada dalam penelitian ini ada variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X), yaitu pengaruh pendekatan metode *mind mapping* bersetting pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi aljabar, dan Variabel terikat (Y), yaitu model pembelajaran *mind mapping* bersetting pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VIII. Data hasil belajar siswa diperoleh dengan tes berbentuk uraian.

Peneliti memperoleh data dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pre-test* dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 01 Juli pada kelas eksperimen, dan hari Jum'at 04 Agustus pada kelas kontrol. *Pre-test* merupakan pemberian tes yang diberikan kepada siswa sebelum perlakuan, sedangkan *post-test* dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan. *Post-test* pada kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Selasa 15 Agustus dan Jum'at 18 Agustus pada kelas kontrol. Kedua tes ini berfungsi untuk mengukur sampai mana pengaruh program pembelajaran.

Deskripsi data adalah data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* untuk mendukung pembahasan hasil penelitian, data tersebut yang akan menentukan peningkatan prestasi belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data hasil tes untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang akan dideskripsikan pada data *pre-test* dan data *post-test*. Data *pre-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan, sedangkan data *post-test* bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa, yang diberikan setelah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Deskripsi data hasil *pre-test* dan *post-test* untuk prestasi belajar siswa, dapat dilihat pada Tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Deskripsi Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* prestasi belajar siswa

Deskripsi	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Jumlah siswa	25	25	25	25
Rata-rata	46,4	50,5	26,8	70,6
Nilai maksimal ideal	100	100	100	100
Nilai minimal ideal	10	10	10	10
Nilai maksimal	30	95	40	85
Nilai minimal	30	60	15	50
Simpangan baku	9,300	7,644	4,282	7,188
Varian	46,500	56,917	43,500	86,083
Ketuntasan	0%	88%	0%	68%
Peningkatan ketuntasan	88%		68%	

Berdasarkan hasil deskripsi data pada Tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* pada kelas kontrol adalah 26,8 dan nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 46,4. Sehingga dapat dikatakan bahwa pada kedua kelas belum ada siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu ≥ 70 . Pada *post-test* prestasi belajar siswa kelas eksperimen nilai rata-rata yaitu 50,5 dan pada kelas kontrol nilai rata-rata *post-test* adalah 70,6. Untuk skor maksimal siswa pada kelas kontrol mencapai 85 dan skor maksimal pada kelas eksperimen mencapai 95.

Peningkatan prestasi belajar siswa dapat diamati pula melalui presentase ketuntasan kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu sama-sama 0% artinya kedua kelas belum memenuhi kriteria tuntas, sedangkan setelah perlakuan masing-masing kelas mencapai 68% dan 88% artinya kedua kelas mengalami peningkatan dalam hal ketuntasan belajar.

3. Hasil Analisis Data

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan *software SPSS 16 of windows* dan *Microsoft officel excel*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.2

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Hasil uji coba signifikan		Sig (α)	Keterangan
	Pre-test	Post-test		
Eksperimen (n = 25)	0,274	0,350	0,05	Normal
Kontrol (n = 25)	0,062	0,133		Normal

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas, menunjukkan bahwa uji normalitas data pada

kelas eksperimen dan kontrol dari prestasi belajar siswa baik pada data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan berdistribusi normal. Signifikanyang diperoleh (p) > sigtifikan ketetapan (α). Pada *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $0,274 > 0,05$ dan $0,062 > 0,05$. Sedangkan pada *post-test* berturut-turut $0,395 > 0,05$ dan $0,133 > 0,05$. Hasil uji normalitas Selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 35 halaman 164

b. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan varian pada sampel yang digunakan. Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan *software SPSS 16 of windows* dan *Microsoft officel excel*. Hasil analisis homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.3

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Hasil perhitungan			Sig (α)	Keterangan
	Singnifikan (p)	df1	df2		
Pre-test	0,246	1	48	0,05	Homogen
Post-test	0,396	1	48		Homogen

Berdasarkan Tabel 4.3 dengan tingkat signifikan $0,246 > 0,05$ dan $0,396 > 0,05$ berturut-turut pada *pre-test* dan *post-test*. Hal ini menunjukkan varian pada variabel adalah homogen. Selengkapnya uji homogen dapat dilihat pada Lampiran 33 halaman 161.

c. Uji Keefektifan Model Pembelajaran (One Sampel t-test)

Uji keefektifan dilakukan untuk mengetahui pengaruh atau tidaknya pendekatan *mind mapping* bersetting (*TGT*) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Uji keefektifan menggunakan uji *one sampel t-test* bantuan *software SPSS 16 of windows* dengan taraf signifikan = 0,05 dengan derajat kebebasan masing-masing adalah $25 - 1 = 24$ dan $25 - 1 = 24$. Hasil uji keefektifan dapat dilihat pada Tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Pengaruh Model dan Metode Pembelajaran.

Kelas	Variabel	t _{hitung}	Value	Df	Sig (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	Prestasi	9,544	70	24	0,749	Pengaruh
Kontrol	Belajar	0,323	70	24	0,000	Tidak Pengaruh

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas, dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *mind mapping* bersetting (*TGT*) untuk meningkatkan

prestasi belajar siswa, dengan *test-value* 70 diperoleh t hitung = 9.544 dengan hasil signifikan $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa metode *mind mapping* bersetting (*TGT*) berpengaruh untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pada kelas kontrol pembelajaran dengan metode ceramah dengan *test-value* 70 diperoleh t -hitung = 0,323 dengan hasil signifikan $0,000 > 0,05$, maka H_0 diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa metode ceramah kurang efektif atau tidak berpengaruh dalam metode *mind mapping* bersetting (*TGT*) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *mind mapping* bersetting (*TGT*) terhadap prestasi belajar siswa pada materi aljabar kelas VIII-B di SMPN 1 Palibelo. Dalam penelitian ini banyak sampel yang diambil ada 50 responden yaitu 25 untuk kelas eksperimen dan 25 untuk kelas kontrol.

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sebab akibat serta berapa besar pengaruh sebab akibat tersebut dengan cara memberikan beberapa perlakuan (*Treatment*) tertentu pada kelas eksperimen. Prosedur yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah memberikan pengajaran dengan menggunakan pendekatan *mind mapping* bersetting (*TGT*) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Salah satu dasar pemikiran untuk melakukan penelitian dengan menerapkan suatu model dan metode pembelajaran yang berbeda dari yang sudah diterapkan di SMP N 1 Palibelo adalah masih rendahnya nilai rata-rata dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Hal itu menjadi inovasi guru untuk menerapkan model dan metode pembelajaran yang baru dan berbeda dari sebelumnya. Berbagai model dan metode pembelajaran perlu untuk dilakukan percobaan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan kemampuan siswa.

Sebelum melakukan eksperimen dengan menggunakan pendekatan *mind mapping* bersetting (*TGT*) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan juga menggunakan metode ceramah, peneliti melakukan uji validitas instrumen yang divalidasi oleh dua orang dosen ahli. Pada penelitian ini, diterapkan pada pendekatan *mind mapping* bersetting (*TGT*) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan metode ceramah pada kelas kontrol. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan *mind mapping* bersetting (*TGT*) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa mengacu pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 dan setelah dilakukan uji *one sample t-test* dengan acuan nilai KKM dan nilai signifikannya $< 0,05$.

Berdasarkan hasil data sebelum perlakuan, kedua kelas belum ada yang mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70. Dapat pula, diperoleh informasi bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan homogen serta mempunyai nilai rata-rata kemampuan awal yang sama. Dengan demikian peneliti akan melanjutkan penelitian dengan membandingkan hasil kelas eksperimen dengan menggunakan pendekatan *mind mapping* bersetting (*TGT*) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan kelas kontrol dengan metode ceramah, keduanya ditinjau untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Setelah diberikan perlakuan, dengan menggunakan uji *one sample t-test* untuk hipotesis pengaruh model dan metode pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh nilai t -hitung adalah 9.544 dan signifikannya adalah $0,749 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak atau pendekatan *mind mapping* bersetting (*TGT*) tidak berpengaruh untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Sedangkan Pada kelas kontrol pembelajaran dengan metode ceramah dengan *test-value* 70 diperoleh t -hitung = 1,447 dengan hasil signifikan $0,161 > 0,05$, maka H_0 diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa metode ceramah tidak

berpengaruh untuk meningkatkan prestasi belajar siswa

Dengan demikian dalam penelitian ini menggunakan model dan metode pembelajaran dengan pendekatan *mind mapping* bersetting (*TGT*) berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada materi aljabar kelas VIII SMP N 1 Palibelo. Hasil penelitian tersebut didukung oleh pernyataan (Slavin 2009: 84) bahwa pembelajaran kooperatif mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa memfasilitasi siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok, dimana siswa dapat saling menukar dan mengeluarkan ide-ide yang muncul dalam suasana yang menyenangkan. Dengan demikian hasil pembelajaran dapat dimaksimalkan dalam rangka mengeksplor kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan dan siswa lebih paham sehingga siswa dapat meningkatkan prestasi belajar.

Adapun kesulitan pada saat penelitian yang dialami peneliti yaitu (1) banyak yang ribut dalam kelas sehingga memicu teman yang lain tidak bisa konsen dengan yang dijelaskan di depan sesekali peneliti melontarkan teguran pada siswa yang membuat keributan di dalam kelas, (2) kurang pemahannya siswa dalam materi yang dipelajari sehingga peneliti menjelaskan secara jelas dan memberikan peluang pada siswa untuk bertanya dari materi yang belum mereka pahami dan membuat siswa lebih aktif dari biasanya, (3) siswa terlihat jenuh pada saat pembelajaran sehingga peneliti melakukan selingan dan melanjutkan kembali pembelajaran.

Penggunaan metode dan model pembelajaran yang disetting maka dari pendapat Swadarma (2013: 68) & Slavin (2009: 84) dipadukan maka peneliti menyimpulkan bahwa dengan menggunakan *mind mapping* sebagai metode untuk penyelesaian soal yang diberikan dengan bersetting model pembelajaran tipe *TGT* dalam pembentukan kelompok sesuai dengan sintaks pembelajaran tipe *TGT*. Settingan ini sangat bermanfaat dan membuat siswa

lebih aktif dari biasanya dan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan tiap kelompok dapat mengerjakan bersama-sama dengan baik, dan dengan menggunakan metode ini akan meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pelajaran matematika.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pengaruh pendekatan *Mind Mapping* bersetting *Team Game Tournament (TGT)* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Palibelo dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan *Mind Mapping* bersetting *Team Game Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Palibelo dan, metode pembelajaran ceramah kurang berpengaruh untuk meningkatkan prestasi belajar siswa materi aljabar kelas VIII SMPN 1 Palibelo.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru matematika untuk menggunakan model dan metode berupa pendekatan *Mind Mapping* bersetting *Team Game Tournament (TGT)* lebih khususnya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa terutama pada materi aljabar.
2. Disarankan kepada peneliti yang berikutnya agar mengantisipasi suatu hal yang dapat mempengaruhi hasil penelitian, seperti kurang maksimalnya dalam menerapkan model pembelajaran yang digunakan.
3. Disarankan pada peneliti untuk jeli dalam memilih metode atau model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa.
4. Disarankan kepada peneliti selanjutnya agar dapat menjalin komunikasi dan evaluasi yang baik dengan pihak sekolah sehingga hal-hal yang menjadi kekurangan dapat segera diatasi dengan solusi terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Tyaningrum Nina. 2016. *Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Kepulauan Batam*

- (Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Tunas Baru Jin-Seung Batam). *PYTHAGORAS*, 5(1): 32-37 April 2016 ISSN 2085-9996. Di Terbitkan. [Online] Tersedia: <http://www.e-jurnal.com> [April 2016].
- Arifin Ahmad, Muhammad. 2009. *Kinerja Guru Pembimbing Sekolah Menengah Umum*. Disertai doktor. UNJ. Jakarta.
- Arikunto. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baru Algensido.
- Basuki. T. 2010. *Pembelajaran Matematika disertai Penyusunan Peta Konsep*. Tesis. Bandung. PPs upi Bandung .
- Buzan, Tony. 2010. *Buku Pintar Mind Mapping untuk Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Cunayah, Cucun dkk. 2008. *Pelajaran Matematika Untuk SMP/MTS Kelas VIII*, (Bandung: CV.Yrama Widya)
- Darmadi, 2011. “*Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*”. Bandung: Alfabeta.
- Djaali dan Pudji Mulyono, 2015. *Pengukuran Dalam Bidang Pelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Djiwandono, Wuryani, 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Dzamarah, 2015. “*Keterampilan Belajardan pembelajaran*”. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dzamarah, Syaiful Bahri & Anwar Zain, 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dzamarah, Syaiful Bahri, 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Engineering Statistics Hanbook*, 2009. Kolmogorov- Smirnov *Goodnes of the-Fit*
- Enny, Rusmawati Putu, 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang*. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran (Volume 3 Tahun 2013)*. Di Terbitkan. [Online] Tersedia: <http://www.e-jurnal.com> [01 Januari 2013].
- Gozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, Cetakan ke-4, Badan Penerbit Universitas Diponegoro Semarang.
- Gregory, Robert J. 2016. *Psychological Testing: History, Principles And Application*.
- Hudojo, H, et al 2011. *Peta Konsep*. Jakarta: Makalah disajikan dalam Forum Diskusi Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Indyati. 2014. “Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar”: *S1 Thesis*, Studi Pendidikan Matematika Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Taman Siswa Bima. [Tidak Diterbitkan]. Jakarta: Erlangga
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Matematika Untuk SMP/MTS Kelas VIII Semester I*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balidbang, Kemdikbud). Cet. Ke-1, 2014.
- Kumano, Y. 2014. *Authentic Assessment and Portfolio Assessment-Its Theory and Practice*. Japan: Shizuoka University.
- Lie, Annita. 2007. *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Grasindo
- Muhibbin. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PTRajaGrasindo Persada.
- Muhmuddin. 2013. “Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran”. <http://muhmuddin.wordpress.com>
- Nawawi. 2010. “*Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar*”. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nirmala, Dyah. 2015. *Statistik Deskriptif & Regresu Linear Berganda Dengan SPSS*. Semarang: Semarang University Press
- Nurhidayah. 2013. “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi

- Belajar Siswa”: S1 *Thesis*, Studi Pendidikan Matematika Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Taman Siswa Bima. [Tidak Diterbitkan].
PT. Rineka Cipta Cet. III.
- Purwanto, M. N. 2011. Psikologi Pendidikan. Remaja Rosda Karya. Bandung.
- Rianto. 2013. *Metode Penelitian Sosial dan Hukum*. Jakarta: Granit.
- Sagala. 2012. *Teori Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo
- Slameto. 2013. *Belajar dan factor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, R.E. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- SMPN 1 Palibelo. 2017. *Data Nilai Prestasi Belajar Mata Pelajaran Matematika*. Tidak diterbitkan.
- Sontani, 2014. “*Desain Penelitian Kuantitatif*”. Bandung: Karya Adhika Utama
- Sudjana, Ahmadi. 2015. “*Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*”. Bandung: Sinar
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana. 2009. *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung. Alfabeta.
- Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, 2009. *Rancangan Penelitian*. Bandung: Rosda.
- Swardiman, Doni. 2013. *Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Elex Media Komputido.
- test. USA: NITS Sematech
- Tritonegoro. 2011. “*Prestasi Belajar dan Program Pendidikan*”. Jakarta: Bumi Aksara.