

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES-TOURNAMENTS (TGT) GUNA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR MAHASISWA PADA PERKULIAHAN STATISTIKA NON PARAMETRIK MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA FMIPA UNY

Elly Arliani, Mathilda Susanti, Kana Hidayati

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa pada perkuliahan Statistika Non Parametrik mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FMIPA UNY melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments (TGT)*

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan mengacu pada model Deborah South (2000). Adapun langkah-langkah penelitian tindakan yang akan dilaksanakan tersebut meliputi: (1) identifikasi fokus masalah, (2) pengumpulan data, (3) analisis data dan interpretasi hasil, (4) penyusunan rencana, dan (5) pelaksanaan. Partisipan penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta yang menempuh mata kuliah Statistika Non Parametrik pada semester genap tahun akademik 2006/2007. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal game, soal turnamen, lembar observasi kegiatan pembelajaran, angket respons mahasiswa, angket kemandirian belajar mahasiswa, lembar wawancara tentang pelaksanaan pembelajaran, catatan lapangan, dan kumpulan portofolio yang meliputi materi hasil diskusi (laporan) dan jawaban mahasiswa pada game dan turnamen

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments (TGT)* pada pembelajaran Statistika Non Parametrik telah terjadi peningkatan kemandirian belajar mahasiswa. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran Statistika Non Parametrik tersebut dilaksanakan dengan tiga tahapan yaitu: (1) *Teaching*, yakni dosen menyampaikan materi secara garis besarnya saja, (2) *Team Study*, yakni mahasiswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan beranggotakan 4-6 mahasiswa yang heterogen baik kemampuan akademik maupun jenis kelamin, dan (3) *Tournament Game*, yakni meliputi game dan turnamen. Setelah melalui ketiga tahapan tersebut, diadakan kegiatan penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diberikan pada kelompok-kelompok yang memperoleh nilai tertinggi. Selain dari hasil observasi dan wawancara, hal tersebut juga terlihat dari adanya peningkatan persentase angket kemandirian belajar mahasiswa yaitu dari 58,11% pada siklus 1 menjadi 64,08% pada siklus lanjutan.

Kata kunci: pembelajaran kooperatif tipe teams-games-tournaments (TGT), statistika non parametrik, kemandirian belajar mahasiswa

FMIPA, 2007 (PEND. MATEMATIKA)