

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN
PERMAINAN DESTINY BOARD

(PTK pada Siswa Kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar Semester
Genap, Tahun Ajaran 2014/2015)

NASKAH PUBLIKASI
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Pendidikan Matematika



Disusun oleh:

HASTIN PERMANASARI

A 410 110 020

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2015

UNIVERSITAS MUHAMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan, Kartasura Telp (0271) 71741 Fax: 715448 Surakarta 57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi / tugas akhir:

Nama : Dra. Sri Sutarni, M. Pd

NIK : 563

Telah membaca dan mencermati naskah publikasi yang merupakan ringkasan skripsi / tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : Hastin Permanasari

NIM : A410110020

Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi : **Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Destiny Board* (PTK pada Siswa Kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar Semester Genap, Tahun Ajaran 2014/2015)**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 27 Februari 2015

Pembimbing



Dra. Sri Sutarni, M. Pd

NIK. 563

PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa naskah publikasi yang saya buat tidak terdapat karya yang pernah saya diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi. Dari yang saya ketahui tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebut dalam daftar pustaka.

Apabila kelak dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, Februari 2015

Penulis



Hastin Permanasari

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN
PERMAINAN DESTINY BOARD

(PTK pada Siswa Kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar Semester
Genap, Tahun Ajaran 2014/2015)

Oleh

Hastin Permanasari, A 410 110 020, Program Studi Pendidikan Matematika,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta
Hastinalmancungi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dengan permainan destiny board pada siswa kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, sumber data guru dan siswa. Siswa kelas X IPA 2 sebagai subyek penerima tindakan yang berjumlah 40 siswa dan guru matematika sebagai subyek pemberi tindakan. Metode pengumpulan data yang digunakan saat penelitian adalah metode observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (verifikasi data). Hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika yang dapat dilihat dari indikator yaitu: (1) Siswa memperhatikan guru pada saat kegiatan belajar mengajar sebelum tindakan ada 14 siswa (35%), setelah tindakan menjadi 35 siswa (87,5%); (2) Keberanian siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami sebelum tindakan ada 4 (10%), setelah tindakan ada 32 siswa (80%); (2) Keberanian siswa yang mengemukakan pendapat sebelum tindakan ada 5 siswa (12,5%), setelah tindakan menjadi 30 siswa (75%); (4) Hasil belajar siswa yang mencapai KKM sebelum tindakan ada 11 siswa (27,5%), setelah tindakan ada 32 siswa (80%); Dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan permainan destiny board dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika.

Kata kunci: aktivitas, hasil belajar, Teams Games Tournament, destiny board

PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan dunia pendidikan yang kita hadapi adalah lemahnya kualitas hasil dan proses pembelajaran. Lemahnya kualitas hasil belajar ditandai oleh pencapaian hasil belajar yang belum memenuhi standar kompetensi yang harus dicapai. Sedangkan lemahnya proses pembelajaran dapat diukur dari banyaknya siswa yang kurang menguasai materi dan pasif pada saat pembelajaran.

Rendahnya aktivitas siswa saat pembelajaran seperti siswa yang mengalami kesulitan baik dalam penyampaian maupun materi yang belum dipahami takut untuk bertanya kepada guru, sehingga siswa tersebut menjadi bingung dan dapat mempengaruhi hasil belajar. Hal ini mengakibatkan perlunya proses pembelajaran yang efektif, inovatif, dan lebih berfokus pada aktivitas siswa, dimana proses pembelajaran tersebut tidak hanya dilakukan satu arah melainkan dua arah, yaitu adanya aktivitas antara pendidik dan peserta didik.

Kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar Semester Ganjil Tahun 2014/2015 diketahui bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa yang masih rendah dan kurang. Hal ini dapat ditunjukkan dari siswa memperhatikan guru pada saat kegiatan belajar mengajar hanya 35%, keberanian siswa yang bertanya tentang materi yang belum dipahami hanya 10%, keberanian siswa yang mengungkapkan pendapat hanya 12,5%, dan nilai hasil ulangan tengah semester ganjil hanya mencapai 27,5% yang mencapai KKM.

Kurang tepatnya strategi dalam pemilihan model pembelajaran merupakan salah satu penyebab dari rendahnya aktivitas yang berpengaruh pada hasil belajar siswa yang kurang. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif dan melibatkan peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar adalah model pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran dengan mengelompokkan siswa secara heterogen ke dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Menurut Siagian,dkk (2013: 4) satu diantara metode pembelajaran yang menuntut keaktifan peserta didik dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran kooperatif dengan tipe model pembelajaran TGT yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang

beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikombinasi dengan permainan yang di adaptasi dari permainan ular tangga yaitu permainan *destiny board* merupakan salah satu permainan TGT yang dijadikan sebagai model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan antusias dan aktivitas siswa dalam belajar matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini mengacu pada rumusan masalah, apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *Destiny Board* dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika pada siswa kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar semester genap tahun ajaran 2014/2015, dan apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *Destiny Board* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar semester genap tahun ajaran 2014/2015.

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan peningkatan aktivitas belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar semester genap tahun ajaran 2014/2015, dan untuk mendiskripsikan peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar semester genap tahun ajaran 2014/2015. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dilihat dari indikator: 1) Siswa memperhatikan guru pada saat kegiatan belajar mengajar, 2) Keberanian siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami, 3) Keberanian siswa mengemukakan pendapat, dan 4) Hasil belajar siswa yang mencapai KKM.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) adalah “suatu penelitian tindakan (*Action Research*) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik” (Mulyasa, 2009: 10).

Penelitian ini dilaksanakan di MAN Gondangrejo Karanganyar. Peneliti mengadakan penelitian di MAN Gondangrejo dengan pertimbangan bahwa : (1) sekolah tersebut mengalami permasalahan kurangnya aktivitas belajar matematika, (2) sekolah tersebut mengalami permasalahan rendahnya hasil belajar matematika, (3) sekolah tersebut masih menggunakan pembelajaran konvensional, (4) sekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian dengan judul yang sama dengan peneliti.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2015. Subyek pelaksana tindakan adalah guru matematika kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo dibantu oleh peneliti, sedangkan subyek penerima tindakan adalah siswa kelas X IPA 2 yang terdiri dari 40 siswa.

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu 1) observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan guru dan siswa untuk mendapatkan gambaran tentang aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran di kelas, 2) wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi melalui beberapa pertanyaan yang telah disiapkan, 3) catatan lapangan digunakan untuk mendapatkan data tentang seluruh kegiatan yang dilakukan oleh siswa maupun guru untuk merangkum perubahan-perubahan di luar dari pedoman observasi yang terjadi selama proses pembelajaran matematika berlangsung, 4) dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa RPP, daftar nama siswa, nomor induk siswa, pedoman observasi, catatan lapangan, lembar tanggapan guru setelah penelitian, hasil belajar yang diperoleh, serta foto-foto yang menunjang setiap pelaksanaan tindakan maupun observasi/wawancara, 5) tes digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa yang dilaksanakan tiap akhir siklus.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dimana analisis data secara kualitatif ada tiga jalur yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi data. Pada proses analisis data, peneliti melakukan reduksi data dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yang dikaji dan dirangkum pada setiap tindakan yang dilaksanakan. Pada tahap penyajian data, peneliti berupaya menyusun data yang relevan dan dapat disimpulkan dengan cara menampilkan dan membuat hubungan antara variabel.

Sedangkan penarikan kesimpulan/verifikasi data dilakukan pada setiap akhir pelaksanaan tindakan yang kemudian dipadukan untuk memperoleh kesimpulan.

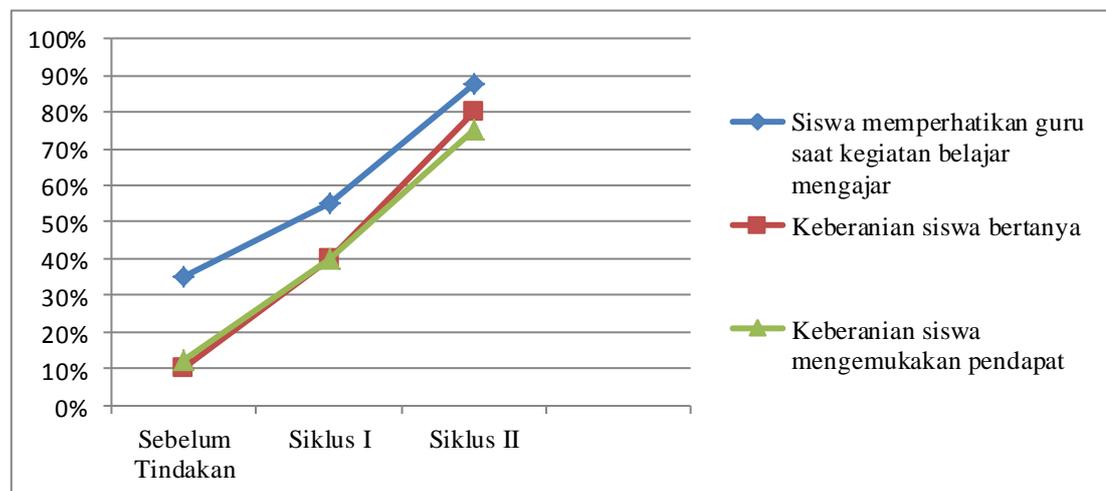
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang sudah dilakukan secara menyeluruh pada tindakan siklus I dan siklus II melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *destiny board* dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran matematika sesuai dengan indikator yang telah digunakan oleh peneliti. Hasil penelitian ini dapat ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 1 Data Peningkatan Aktivitas Belajar

Aktivitas Belajar	Sebelum tindakan	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
Siswa yang memperhatikan guru pada saat kegiatan belajar mengajar	14 siswa (40siswa) (35%)	17 siswa (40siswa) (42,5%)	22 siswa (40siswa) (55%)	28 siswa (40siswa) (70%)	35 siswa (40siswa) (87,5%)
Keberanian siswa untuk bertanya	4 siswa (40siswa) (10%)	10 siswa (40siswa) (25%)	16 siswa (40siswa) (40%)	23 siswa (40siswa) (57,5%)	32 siswa (40siswa) (80%)
Keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapat	5 siswa (40siswa) (12,5%)	13 siswa (40siswa) (32,5%)	16 siswa (40siswa) (40%)	23 siswa (40siswa) (57,5%)	30 siswa (40siswa) (75%)

Berikut data peningkatan aktivitas siswa sebelum dan sesudah penelitian dalam bentuk grafik

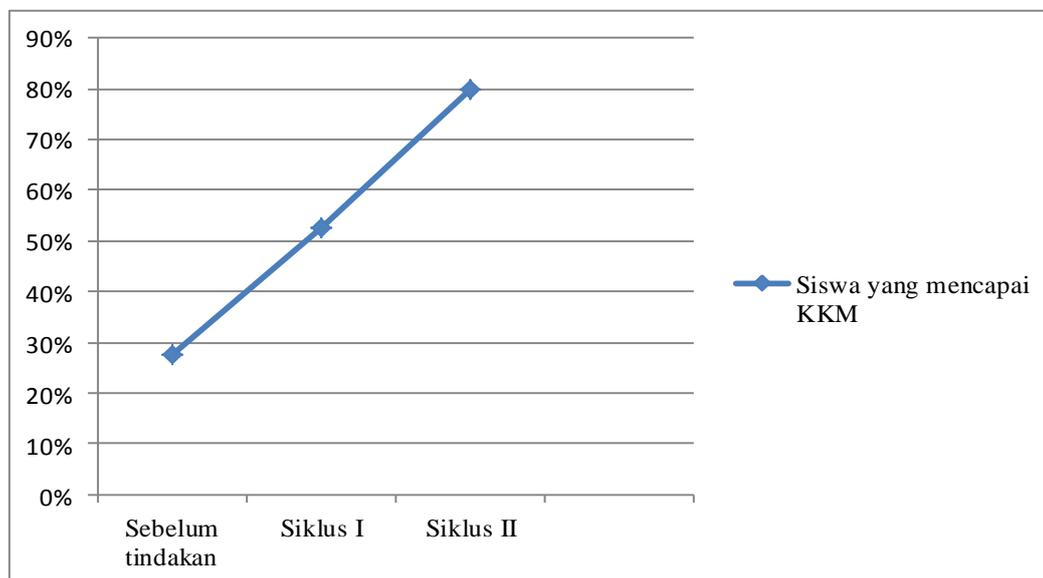


Gambar 1 Grafik Peningkatan Aktivitas Siswa

Tabel 2 Data Peningkatan Hasil Belajar Matematika

Hasil Belajar Matematika	Sebelum tindakan	Siklus I	Siklus II
Siswa yang mencapai KKM (≥ 76)	11 siswa (40 siswa) (27,5%)	21 siswa (40 siswa) (52,5%)	32 siswa (40 siswa) (80%)

Berikut data peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penelitian dalam bentuk grafik



Gambar 2 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Setelah dilakukan tindakan dari siklus I sampai siklus II melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *destiny board* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika yang dapat dilihat dari indikator-indikator aktivitas dan hasil belajar, yaitu : 1) Siswa yang memperhatikan guru saat kegiatan belajar mengajar, 2) Keberanian siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami, 3) Keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapat, dan 4) Hasil belajar siswa yang mencapai KKM.

Secara keseluruhan setelah diterapkannya metode kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa dari siklus I sampai dengan siklus II. Peningkatan pemahaman konsep matematika siswa secara jelas

dapat dilihat pada siklus II. Pada tindakan kelas pada siklus II, guru mampu mengkondisikan kelas dengan baik, sehingga siswa sudah lebih serius dan fokus selama kegiatan belajar mengajar. Siswa tidak merasa malu lagi bertanya kepada guru tentang materi yang belum dipahami. Siswa sudah berani menjawab pertanyaan dari guru (memberikan pendapat/gagasan).

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Isa Anshori (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan aktivitas belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif TGT pada pembelajaran materi segitiga dan segiempat” menyimpulkan bahwa dengan penerapan pembelajaran kooperatif TGT dapat peningkatan aktivitas belajar siswa.

Selain itu penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mery Noviyanti (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh aktivitas dan motivasi siswa terhadap prestasi belajar pada pembelajaran materi segitiga menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT)” menyimpulkan bahwa terjadi dengan penerapan metode tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat peningkatan keaktifan siswa, yaitu peningkatan siswa yang bertanya tentang materi yang belum dipahami, siswa yang menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain, siswa yang mengemukakan ide, siswa yang mengerjakan soal ke depan kelas, dan peningkatan prestasi belajar siswa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tria Wulandari (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika” menyimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika pokok bahasan himpunan dapat meningkatkan aktivitas siswa serta termotivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arifah Nur Triyani (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “Model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa pada pokok bahasan peluang dan statistika” menyimpulkan bahwa terjadi

peningkatan keaktifan belajar matematika dan prestasi belajar matematika pada pokok bahasan peluang dan statistika dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Serta penelitian yang dilakukan oleh Ery I.M. (2008) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan interaksi pembelajaran pada materi bilangan bulat” menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dan interaksi pembelajaran pada materi bilangan bulat dengan penerapan model kooperatif tipe TGT.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara kolaborasi antara guru matematika kelas X IPA 1 MAN Gondangrejo Karanganyar bersama peneliti disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *destiny board* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa. Hal itu dapat dilihat dari peningkatan indikator-indikator aktivitas dan hasil belajar, yaitu:

1. Siswa yang memperhatikan guru pada waktu kegiatan belajar mengajar sebelum dilakukan tindakan 14 siswa (35%), setelah dilakukan siklus I menjadi 22 siswa (55%), setelah dilakukan siklus II menjadi 35 siswa (87,5%).
2. Siswa yang aktif bertanya sebelum dilakukan tindakan 4 siswa (10%), setelah dilakukan siklus I menjadi 16 siswa (40%), setelah dilakukan siklus II menjadi 32 siswa (80 %).
3. Siswa yang mengemukakan pendapat sebelum dilakukan tindakan 5 siswa (12,5%), setelah dilakukan siklus I menjadi 16 siswa (40%), setelah dilakukan siklus II menjadi 30 orang (75%).
4. Siswa yang mencapai KKM sebelum dilakukan tindakan 11 siswa (27,5%), setelah dilakukan siklus I menjadi 21 siswa (52,5%), setelah dilakukan siklus II menjadi 32 siswa (80%).

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, Isa Muhammad. 2014. *Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika dengan model pembelajaran kooperatif TGT*. Skripsi. Surakarta: UMS (Tidak Dipublikasikan).
- Mulyasa, E. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosda karya.
- Rusmawati, Putut Enny, dkk. 2013 “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013*”, e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha/Volume 3.
- Siagian, Bahtiar, dkk. 2013. “*Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT pada Peserta Didik Kelas V*”.
- Situmorang, dkk. 2013. “*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep matematis Siswa*”, *Jurnal Pendidikan Matematika Unila/ Vol. 1, No. 4*.
- Susanti, dkk. 2013. “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament dalam Pembelajaran Matematika SD*”, *Jurnal Pedagogi/ Vol. 1, N0. 3*
- Suhadi. 2008. *Aturan Permainan Destinasi Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. Online at
<http://suhadinet.files.wordpress.com/2008/06/aturan-permainan-destinasi-yang-dipakai-dalam-tgt-dan-beberapa-foto-penelitian-tgt-suhadi1.pdf>. (diakses 17 Oktober 2014).