

**PENERAPAN METODE BELAJAR AKTIF TIPE *LEARNING*
TOURNAMENT DIIRINGI PEMBERIAN *REWARD* PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS X
SMAN 2 PAYAKUMBUH TAHUN
PELAJARAN 2010/2011**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan



**NURLAILI
NIM. 86105**

**JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Nurlaili
NIM : 86105
Prog.Studi : Pendidikan Matematika
Jurusan : Matematika
Fakultas : MIPA

dengan judul

**PENERAPAN METODE BELAJAR AKTIF TIPE *LEARNING*
TOURNAMENT DIIRINGI PEMBERIAN *REWARD* PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS X SMAN 2
PAYAKUMBUH TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

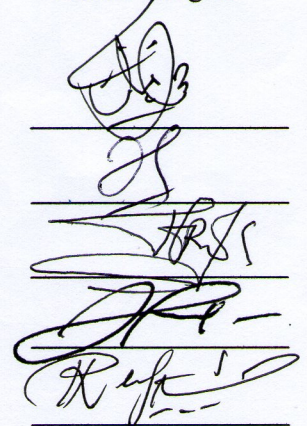
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Jurusan
Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji

Nama	
1. Ketua	: Suherman, S.Pd, M.Si
2. Sekretaris	: Dra. Nonong Amalita, M.Si
3. Anggota	: Dra. Arnellis, M.Si
4. Anggota	: Drs. Syamsul Anwar
5. Anggota	: Dra. Nurhayati Lukman

Tanda Tangan



PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Penerapan Metode Belajar Aktif Tipe *Learning Tournament*
Diiringi Pemberian *Reward* pada Pembelajaran Matematika
di Kelas X SMAN 2 Payakumbuh Tahun 2010/2011

Nama : Nurlaili

NIM : 86105

Program Studi : Pendidikan Matematika

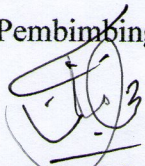
Jurusan : Matematika

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 26 juli 2011

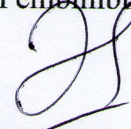
Disetujui Oleh

Pembimbing I



Suherman, S.Pd, M.Si
NIP.19680830 199903 1 002

Pembimbing II



Dra. Nonong Amalita, M.Si
NIP.19690615 199303 2 001

ABSTRAK

Nurlaili (86105): Penerapan Metode Belajar Aktif Tipe *Learning Tournament* Diiringi Pemberian *Reward* pada Pembelajaran Matematika di Kelas X SMAN 2 Payakumbuh Tahun 2010/2011

Pembelajaran matematika yang terjadi di SMAN 2 Payakumbuh, masih terpusat pada guru sehingga aktivitas siswa lebih banyak pasif selama pembelajaran berlangsung. Pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak mengerjakan latihan. Selain itu pembelajaran kelompok yang terjadi di kelas masih bersifat klasikal dan belum terarah. Melihat permasalahan ini, maka diterapkan pembelajaran aktif tipe *learning tournament* diiringi pemberian *reward* yang dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimanakah aktivitas siswa kelas X SMAN 2 Payakumbuh tahun pelajaran 2010/2011 dalam pembelajaran matematika selama diterapkan metode belajar aktif Tipe *Learning Tournament* diiringi pemberian *reward* dan apakah rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen yang mengikuti metode belajar aktif Tipe *Learning Tournament* diiringi pemberian *reward* lebih baik daripada rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Jenis penelitian ini adalah gabungan penelitian eksperimen dan deskriptif. Sampel dipilih dengan teknik random sampling dari populasi penelitian yaitu siswa kelas X SMAN 2 Payakumbuh, sehingga diperoleh kelas X_2 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran aktif tipe *learning tournament* diiringi pemberian *reward* dan kelas X_1 sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Untuk mengambil data dari sampel, digunakan tes hasil belajar berupa tes essay dan lembar observasi aktivitas siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji hipotesis yaitu uji t pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

Dari analisis data, diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 69,3 sedangkan rata-rata kelas kontrol adalah 56,03. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh $p\text{-value} = 0,003$, karena $p\text{-value} < \alpha$ maka hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian, rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menerapkan pembelajaran aktif tipe *learning tournament* diiringi pemberian *reward* lebih baik daripada siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional. Hasil analisis lembar observasi menunjukkan bahwa secara umum siswa lebih aktif selama pembelajaran aktif tipe *learning tournament* diiringi pemberian *reward* berlangsung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Belajar Aktif Tipe *Learning Tournament* Diiringi Pemberian *Reward* pada Pembelajaran Matematika di Kelas X SMAN 2 Payakumbuh Tahun 2010/2011”.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan matematika FMIPA Universitas Negeri Padang. Selain itu, penulisan skripsi merupakan tambahan wawasan bagi mahasiswa dalam melakukan penelitian dan membuat laporan penelitian.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik atas bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Suherman, S.Pd, M.Si, Penasehat Akademis sekaligus Pembimbing I dan Ketua Program Studi Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dra. Nonong Amalita, M.Si, Pembimbing II
3. Ibu Dra. Arnellis M.Si, Bapak Drs. Syamsul Anwar, dan Ibu Dra. Nurhayati Lukman, Tim Penguji
4. Bapak Drs. Lutfian Almash, M.S, Ketua Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Padang
5. Bapak Drs. Syafriandi, M.Si, Sekretaris Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Padang
6. Bapak Drs. Yunaidi, M.Pd, Kepala SMAN 2 Payakumbuh
7. Ibu Dra. Rita Erlinda, Guru Matematika Kelas X SMAN 2 Payakumbuh
8. Bapak dan Ibu Staf Pengajar Jurusan Matematika FMIPA UNP
9. Bapak dan Ibu Staf Pengajar SMAN 2 Payakumbuh

10. Siswa kelas X SMAN 2 Payakumbuh tahun pelajaran 2010/2011
11. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Padang

Semoga bimbingan dan bantuan yang Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan dapat menjadi amal kebaikan dan memperoleh balasan yang sesuai dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan agar skripsi ini dapat mendekati kesempurnaan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Juli 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GRAFIK	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Pertanyaan Penelitian	8
F. Hipotesis Penelitian	8
G. Tujuan Penelitian	8
H. Manfaat Penelitian	9
BAB II KERANGKA TEORITIS	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Pembelajaran Matematika.....	10
2. Pembelajaran Aktif.....	12
3. <i>Learning Tournament</i>	14
4. Lembar Kerja Siwa (LKS).....	18
5. Pemberian <i>Reward</i>	18
6. Pembelajaran Konvensional.....	20
7. Aktifitas Belajar.....	21
8. Hasil Belajar.....	22
B. Penelitian Yang Relevan	24
C. Kerangka Konseptual.....	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	26
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Populasi dan Sampel.....	27
C. Variabel dan Data.....	30
D. Prosedur Penelitian.....	31
E. Instrument Penelitian.....	34
F. Teknis Analisis Data.....	40
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	 44
A. Deskripsi Data.....	44
B. Analisis Data.....	48
C. Pembahasan.....	54
 BAB V KESIMPULAN.....	 60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60
 DAFTAR KEPUSTAKAAN.....	 62
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentasi Ketuntasan Nilai Ulangan Harian (UH) 2 Siswa Kelas X SMAN 2 Payakumbuh Tahun Pelajaran 2010/2011.....	4
2. Pengelompokkan Heterogenitas Berdasarkan Kemampuan Akademis.....	17
3. Aktivitas Siswa Yang Diamati.....	22
4. Rancangan Penelitian <i>Randomized Control Group Only design</i>	26
5. Jumlah Siswa Kelas X SMAN 2 Payakumbuh Tahun Pelajaran 2010/2011	27
6. <i>P-Value</i> Pada Masing-Masing Kelas.....	28
7. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran.....	32
8. Indikator Aktivitas Siswa.....	35
9. Data Hasil Observasi Aktifitas Siswa.....	45
10. Deskripsi Data Tes Akhir.....	46
11. Kelompok Pemenang <i>Tournament</i>	47

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Persentase Aktivitas Membaca LKS Yang Diberikan.....	48
2. Persentase Aktivitas Mengajukan Pertanyaan Kepada Guru Selama Proses Pembelajaran.....	49
3. Persentase Aktivitas Berdiskusi dalam kelompok.....	50
4. Persentase Aktivitas Mengeluarkan Ide atau Menjawab Pertanyaan Siswa Lain pada saat diskusi.....	51
5. Persentase Aktivitas Mengerjakan Sendiri Soal <i>Tournament</i> / Tidak Mencontek Pada Teman Lain.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nilai Ulangan Harian 1 Populasi.	64
2. Uji Normalitas Populasi	65
3. Uji Homogenitas Rata-rata	68
4. Uji Kesamaan Rata-rata	69
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	70
6. Lembar Kerja Siswa (LKS).....	90
7. Soal <i>Tournament</i>	115
8. Daftar nama Kelompok	120
9. Skor Kelompok <i>Tournament</i>	121
10. Lembar Observasi Aktivitas Siswa	122
11. Kisi-Kisi Soal Uji Coba Tes Akhir	123
12. Soal Uji Coba	124
13. Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	125
14. Tabulasi Proporsi Jawaban Uji Coba Soal	128
15. Indeks Pembeda Soal Uji Coba.....	130
16. Indeks Kesukaran Soal Uji coba	132
17. Analisis Soal Uji Coba	133
18. Realibilitas Soal Uji Coba	134
19. Soal Tes Akhir Hasil Belajar Siswa.....	135
20. Perhitungan Rata-Rata, Standar Deviasi dan Variansi Hasil Belajar	136
21. Uji Normalitas Kelas Sampel.....	138
22. Uji Homogenitas Kelas Sampel	139
23. Uji Hipotesis.....	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat, dan bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh keberhasilan pendidikan. Keberhasilan pendidikan akan dicapai suatu bangsa apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. Dengan perkembangan dunia yang semakin pesat dari berbagai aspek menjadi tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan dalam mempersiapkan generasi muda. Oleh karena itu pendidikan menuntut adanya perkembangan dan pembaharuan.

Salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan adalah matematika, karena matematika dapat membantu perkembangan ilmu pengetahuan seperti kedokteran, fisika dan kimia. Menurut Suherman (2003: 58) tujuan diberikannya matematika di sekolah adalah:

1. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi keadaan dalam kehidupan dan di dunia nyata yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, kritis, jujur dan efisien.
2. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain

Mengingat begitu pentingnya peranan matematika maka diperlukan pengembangan dan inovasi dalam pembelajaran matematika agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pemerintah telah melakukan

berbagai usaha perbaikan dalam sistem pengajaran matematika seperti penyempurnaan kurikulum. Hal ini terlihat dari telah dilakukannya beberapa kali perubahan kurikulum, mulai dari kurikulum 1984 sampai dengan kurikulum 2006 yang lebih kita kenal dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

Usaha lain yang dilakukan pemerintah adalah perbaikan mutu guru. Perbaikan ini dilakukan melalui penataran, seminar, penambahan sarana dan prasarana serta penyediaan media pengajaran seperti buku pegangan bagi guru dan siswa. Usaha ini dilakukan karena guru merupakan orang yang memegang peranan penting dalam pembelajaran. Salah satu tugas guru adalah menciptakan suasana yang kondusif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan peran aktif siswa.

Pada saat melakukan observasi di SMAN 2 Payakumbuh pada tanggal 9 Februari 2011, terlihat bahwa selama proses pembelajaran guru sudah berusaha menjelaskan materi dengan baik. Namun usaha tersebut belum dapat mengoptimalkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa. Dari hasil observasi, ditemukan bahwa aktivitas bertanya siswa masih rendah. Hal ini terlihat pada saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang tidak dimengerti, hanya sebagian kecil siswa yang bertanya sedangkan yang lainnya lebih memilih untuk diam. Sehingga banyak siswa yang kurang memahami materi yang diberikan oleh guru.

Selama proses pembelajaran berlangsung juga terlihat bahwa persaingan atau kompetisi diantara mereka masih kurang. Dimana, pada saat

guru memberikan beberapa soal latihan untuk dikerjakan di papan tulis, hanya beberapa siswa saja yang berebut untuk maju ke depan. Sementara siswa lain hanya menunggu jawaban teman, tanpa berusaha untuk mengerjakannya terlebih dahulu.

Permasalahan lain yang ditemui adalah proses pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi dan kerja kelompok masih bersifat klasikal dan belum terarah. Hal ini terlihat pada saat diskusi kelompok, beberapa siswa tidak ikut berpartisipasi aktif dan bahkan ada diantara mereka yang hanya diam saja dalam kelompoknya. Pembagian kelompokpun belum memperhatikan berbagai perbedaan seperti kemampuan akademik dan jenis kelamin. Sehingga ada kelompok yang semua anggotanya berkemampuan tinggi saja dan ada juga kelompok yang hanya berkemampuan rendah dan sedang saja. Hal ini menyebabkan siswa yang berkemampuan sedang dan rendah menjadi malas untuk berdiskusi karena mereka menganggap bahwa siswa yang berkemampuan tinggi saja yang bisa mengerjakan soal yang diberikan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SMAN 2 Payakumbuh tanggal 9 Februari 2011 dengan salah seorang guru diperoleh informasi bahwa banyak hal yang dapat menyebabkan siswa enggan bertanya, diantaranya rasa malu, takut serta sulit mengkomunikasikan pertanyaan secara lisan. Jika siswa yang kurang paham terhadap suatu materi memilih untuk tidak bertanya, maka dikhawatirkan ia akan memahami konsep yang salah. Sehingga mereka mengalami kesulitan untuk memahami materi selanjutnya.

Selain itu apabila guru memberikan latihan dan tugas, mereka tidak mengerjakan tugas tersebut dengan sungguh-sungguh. Bahkan beberapa diantara mereka hanya menyalin jawaban temannya tanpa berusaha memahaminya terlebih dahulu. Sehingga pada saat disuruh menuliskan dan menjelaskan jawaban kepada teman yang lain, mereka tidak mampu untuk menjelaskannya. Ini menyebabkan siswa menjadi kurang bersemangat dan tidak mempunyai keinginan untuk dapat bersaing dengan siswa lain.

Apabila permasalahan di atas tetap dibiarkan maka akan berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari persentase ketuntasan nilai ulangan harian (UH) 2 tahun pelajaran 2010/2011. Berikut data mengenai hasil belajar matematika siswa kelas X SMAN 2 Payakumbuh.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Nilai Ulangan Harian (UH) 2 Siswa Kelas X SMAN 2 Payakumbuh Tahun Pelajaran 2010/2011

No	Kelas	Jumlah Siswa (orang)	Persentase ketuntasan	
			Siswa yang tidak tuntas(%)	Siswa yang tuntas (%)
1	X ₁	36	55,6	44,4
2	X ₂	36	69,4	30,6
3	X ₃	35	62,86	37,14
4	X ₄	34	47,06	52,94
5	X ₆	32	68,75	31,25

(Sumber : Guru Matematika SMAN 2 Payakumbuh)

Pada Tabel 1 terlihat bahwa persentase pencapaian hasil belajar matematika siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari kecilnya persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan SMAN 2 Payakumbuh untuk pembelajaran matematika, yaitu 65. Siswa yang memperoleh hasil belajar dibawah KKM, maka siswa tersebut dikatakan belum mencapai ketuntasan belajar.

Untuk memaksimalkan hasil belajar matematika siswa, perlu diberikan variasi dalam menyampaikan materi yaitu menggunakan berbagai pendekatan dan metode-metode serta strategi yang tepat. Tujuannya agar tercipta kondisi belajar yang dapat melibatkan siswa secara aktif baik fisik maupun mental. Sehingga siswa lebih berminat dalam mengikuti pelajaran dan dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang sedang dipelajari.

Dari semua permasalahan yang ditemukan dan telah dijelaskan sebelumnya, maka pembelajaran yang dirasa cocok untuk diterapkan pada kondisi ini adalah metode pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif dicetuskan oleh *melvin L.Silberman*. Asumsi dasar dari metode ini adalah bahwa belajar bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi kepada siswa. Siswa tidak hanya sekedar mendengarkan informasi dari guru, tetapi juga melihat apa yang dijelaskan oleh guru dan mencobakan langsung. Salah satu tipe pembelajaran aktif yang diterapkan adalah *tipe learning tournament*.

Ada beberapa alasan yang mendorong terpilihnya metode belajar aktif tipe *learning tournament*. Diantaranya karena metode ini merupakan salah satu metode yang memungkinkan bagi siswa untuk lebih meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar mereka. Hal ini dikarenakan dengan adanya diskusi kelompok, dapat membuat siswa saling berbagi pengetahuan, mengeluarkan pendapat dan juga membuat mereka tidak malu lagi untuk bertanya tentang materi yang tidak dimengerti. Sehingga siswa tidak mengalami kesulitan lagi dalam memahami materi pelajaran.

Selain itu dengan adanya *tournament* atau pertandingan, siswa akan merasa tertantang untuk saling berpacu antar kelompok agar dapat memperoleh nilai atau skor yang tinggi dan memenangkan pertandingan. Cara ini dapat meningkatkan persaingan di antara mereka sehingga pembelajaran menjadi sangat menyenangkan. Dan diakhir pembelajaran, kelompok terbaik dari setiap pertemuan akan diberikan penghargaan atau *Reward* berupa peralatan menulis. *Reward* adalah salah satu bentuk penguatan positif yang dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran. Apabila siswa sudah bersemangat dan terbiasa menjawab soal-soal yang ada pada *tournament*, maka diharapkan akan dapat memperbaiki hasil belajar dan meningkatkan aktivitas siswa.

Berdasarkan uraian tersebut maka dilakukan penelitian dengan judul **” Penerapan Metode Belajar Aktif Tipe *Learning Tournament* Diiringi Pemberian *Reward* pada Pembelajaran Matematika di Kelas X SMAN 2 Payakumbuh Tahun Pelajaran 2010/2011”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa masih merasa malu untuk bertanya kepada guru tentang materi yang tidak dimengerti.
2. Banyak siswa tidak mengerjakan latihan dengan sungguh
3. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih rendah

4. Pembelajaran kelompok masih bersifat klasikal dan belum terarah.
5. Hasil belajar matematika siswa masih rendah

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan, maka masalah yang diteliti, difokuskan pada aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode belajar aktif Tipe *Learning Tournament* diiringi pemberian *Reward* di kelas X SMAN 2 Payakumbuh Tahun Pelajaran 2010/2011.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika selama pemberian metode belajar aktif Tipe *Learning Tournament* diiringi pemberian *Reward* di kelas X SMAN 2 Payakumbuh Tahun Pelajaran 2010/2011?
2. Apakah rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode belajar aktif Tipe *Learning Tournament* diiringi pemberian *Reward* di kelas X SMAN 2 Payakumbuh Tahun Pelajaran 2010/2011 lebih baik daripada rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional?

E. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian ini adalah “Bagaimanakah aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika selama pemberian metode belajar aktif Tipe *Learning Tournament* diiringi pemberian *Reward* di kelas X SMAN 2 Payakumbuh Tahun Pelajaran 2010/2011.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan metode belajar aktif tipe *Learning Tournament* diiringi pemberian *Reward* lebih baik daripada rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada kelas X SMAN 2 Payakumbuh Tahun Pelajaran 2010/2011.

G. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Bagaimanakah aktivitas siswa kelas X SMAN 2 Payakumbuh tahun pelajaran 2010/2011 dalam pembelajaran matematika selama diterapkan metode belajar aktif Tipe *Learning Tournament* diiringi pemberian *Reward*.
2. Apakah rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen yang mengikuti metode belajar aktif Tipe *Learning Tournament* diiringi pemberian *Reward* lebih baik daripada rata-rata hasil belajar siswa kelas

kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional pada kelas X SMAN 2 Payakumbuh Tahun Pelajaran 2010/2011.

H. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bekal awal sebagai calon guru matematika agar nantinya dapat menerapkan metode pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* diiringi pemberian *Reward*.
2. Sebagai salah satu upaya yang dapat dijadikan pertimbangan bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah, baik bagi guru di SMAN 2 Payakumbuh maupun guru matematika lain.
3. Pengalaman baru bagi siswa karena dengan metode ini dapat membuat siswa yang selama ini pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru, sekarang dapat ikut berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu siswa juga akan merasakan semangat untuk bersaing dengan temannya dalam memenangkan pertandingan.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Matematika

Belajar merupakan suatu proses perubahan dari hasil interaksi dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan fisik, mental, dan spiritual. Perubahan tersebut mencakup aspek tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Slameto (2003:2) “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Jadi belajar merupakan usaha yang dilakukan dengan sengaja oleh setiap orang agar bisa memperoleh perubahan yang benar-benar sesuai dengan apa yang diinginkannya, sehingga tercipta kecakapan dan keterampilan pada dirinya

Pembelajaran adalah pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap pada saat individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Siswa dianggap sebagai titik sentral dalam proses belajar dan pembelajaran. Guru harus berusaha untuk dapat memilih pendekatan yang tepat, metode yang sesuai sehingga dalam pembelajaran siswa dapat menguasai materi secara optimal dengan hasil yang maksimal.

Ada tiga aspek dalam pembelajaran yang perlu diperhatikan guru, yaitu memahami subyek belajar, proses belajar dan situasi belajar. Dalam hal ini yang dimaksud subyek belajar adalah siswa yang mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan situasi belajar yang dimaksud yaitu semua faktor atau kondisi yang mungkin mempengaruhi hasil dan proses terjadinya belajar.

Pembelajaran matematika adalah suatu pengembangan pengetahuan dan keterampilan matematika yang terdiri atas ide, prinsip, dan proses sehingga keterkaitan antar aspek harus dibangun dengan penekanan bukan pada memori atau hapalan melainkan pada aspek penalaran atau intelegensi anak. Keberhasilan pembelajaran matematika di kelas sangat bergantung pada guru. Guru harus memahami berbagai teori pembelajaran serta berbagai studi tentang perkembangan intelektual manusia. Dengan demikian guru akan dengan mudah melaksanakan pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi siswa.

Proses pembelajaran matematika tidak datang begitu saja dan tidak dapat tumbuh tanpa pengaturan dan perencanaan yang seksama. Perencanaan belajar disebut dengan strategi belajar. Menurut Suherman (2003:5) mengemukakan:

Strategi pembelajaran matematika merupakan suatu siasat yang direncanakan guru berkenaan dengan persiapan pembelajaran matematika agar pelaksanaan pembelajaran matematika dapat berjalan dengan lancar dan tujuannya yang berupa aktivitas dan hasil belajar dapat dicapai secara optimal.

Guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran matematika yang menyenangkan, memperhatikan keinginan siswa, membangun pengetahuan dari apa yang diketahui siswa, menciptakan suasana kelas yang mendukung kegiatan belajar serta menghargai setiap pencapaian siswa. Untuk itu guru harus bisa memilih dan membuat metode yang tepat, agar pembelajaran matematika dapat berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran aktif dicetuskan oleh melvin L.Silberman. Asumsi dasar dari metode ini adalah bahwa belajar bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi kepada siswa. Pada saat pembelajaran aktif, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan belajar, mereka mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Siswa tidak hanya sekedar mendengarkan informasi dari guru, tetapi juga melihat apa yang dijelaskan oleh guru dan mencobakan langsung.

Untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap aktif, Silberman (2006: 13) mengungkapkan beberapa cara yaitu:

- a. Proses belajar satu kelas penuh: pengajaran yang dipimpin oleh guru yang menstimulasikan seluruh siswa.

- b. Diskusi kelas: dialog dan debat tentang persoalan-persoalan utama
- c. Pengajuan pertanyaan: siswa meminta penjelasan
- d. Kegiatan belajar kolaboratif: tugas dikerjakan secara bersama
- e. Kengajaran oleh teman sekelas: pengajaran yang dilakukan oleh siswa sendiri
- f. Kegiatan belajar mandiri: aktivitas belajar yang dilakukan secara perorangan
- g. Kegiatan belajar aktif: kegiatan yang membantu siswa memahami perasaan, nilai-nilai dan sikap mereka
- h. Pengembangan keterampilan: mempelajari dan mempraktekkan keterampilan, baik teknis maupun non teknis.

Pembelajaran aktif memiliki banyak manfaat diantaranya adalah terbentuk hubungan yang baik antar siswa melalui kerja sama dalam satu tim. Selain itu dapat membuat siswa memperoleh pengalaman sendiri karena terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Pengalaman yang diperoleh ini akan membuat siswa lebih memahami materi pelajaran yang sedang dipelajarinya.

Menurut Silberman (2006: 13) ada beberapa cara yang dapat dilakukan dalam pembelajaran *Active Learning* agar menjadikan siswa lebih aktif sejak awal yaitu:

- a. Pembentukan tim: membentuk siswa menjadi lebih mengenal satu sama lain atau menciptakan semangat kerja sama dan kesaling-tergantungan.
- b. Penilaian serentak: mempelajari tentang sikap, pengetahuan dan pengalaman siswa.
- c. Pelibatan belajar secara langsung: menciptakan minat awal terhadap pembelajaran

Salah satu hal yang dapat mengaktifkan siswa sejak awal adalah dengan pembentukan kelompok. Bekerja dalam kelompok akan membuat siswa lebih mengenal satu sama lain sehingga mereka merasa aman dan

lebih percaya diri untuk menyelesaikan pekerjaannya. Selain itu dengan bekerja sebagai sebuah tim dapat memupuk rasa tanggung jawab siswa untuk menyelesaikan suatu masalah atau tugas demi tujuan bersama.

3. *Learning Tournament*

Proses pembelajaran pada metode *learning tournament* ini diawali dengan penyampaian konsep penting oleh guru kemudian siswa diberikan materi untuk lebih dipahami dalam kelompoknya masing-masing yang telah ditentukan sebelumnya. Kemudian siswa dihadapkan pada suasana kompetisi. Dimana setiap kelompok berusaha untuk menjadi pemenang dengan menjawab pertanyaan secara benar.

Prosedur pembelajaran dengan metode *learning tournament* adalah:

- a. Siswa dibagi atas beberapa tim yang beranggotakan 2 sampai 8 siswa.
- b. Bagikan materi yang akan didiskusikan untuk dipelajari bersama dalam kelompok.
- c. Berikan pertanyaan-pertanyaan untuk menguji kemampuan siswa berupa pilihan ganda, titik-titik, atau benar salah. Bagian ini kita sebut dengan ronde I.
- d. Beritahu siswa jawaban yang benar dan minta mereka menghitung skor masing-masing, kemudian skor individu dijumlahkan untuk menjadi skor kelompok.
- e. Mintalah setiap kelompok mendiskusikan kembali materi berikutnya. Kemudian berikan pertanyaan tes, bagian ini disebut ronde kedua dari *learning tournament*. Jumlahkan skor individu menjadi skor kelompok.

- f. Guru dapat memberikan beberapa ronde sesuai kebutuhan tetapi pastikan tiap kelompok mempunyai waktu berdiskusi di antara setiap ronde.

Menurut Silberman (2006: 172), variasi dapat dilakukan dalam metode *learning tournament* ini berupa memberi skor minus 2 atau 3 kepada siswa yang menjawab salah. Jika mereka tidak yakin dengan jawabannya, lembar jawaban yang kosong bisa diberi 0 (nol).

Adapun pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Learning Tournament* diiringi pemberian *Reward* pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

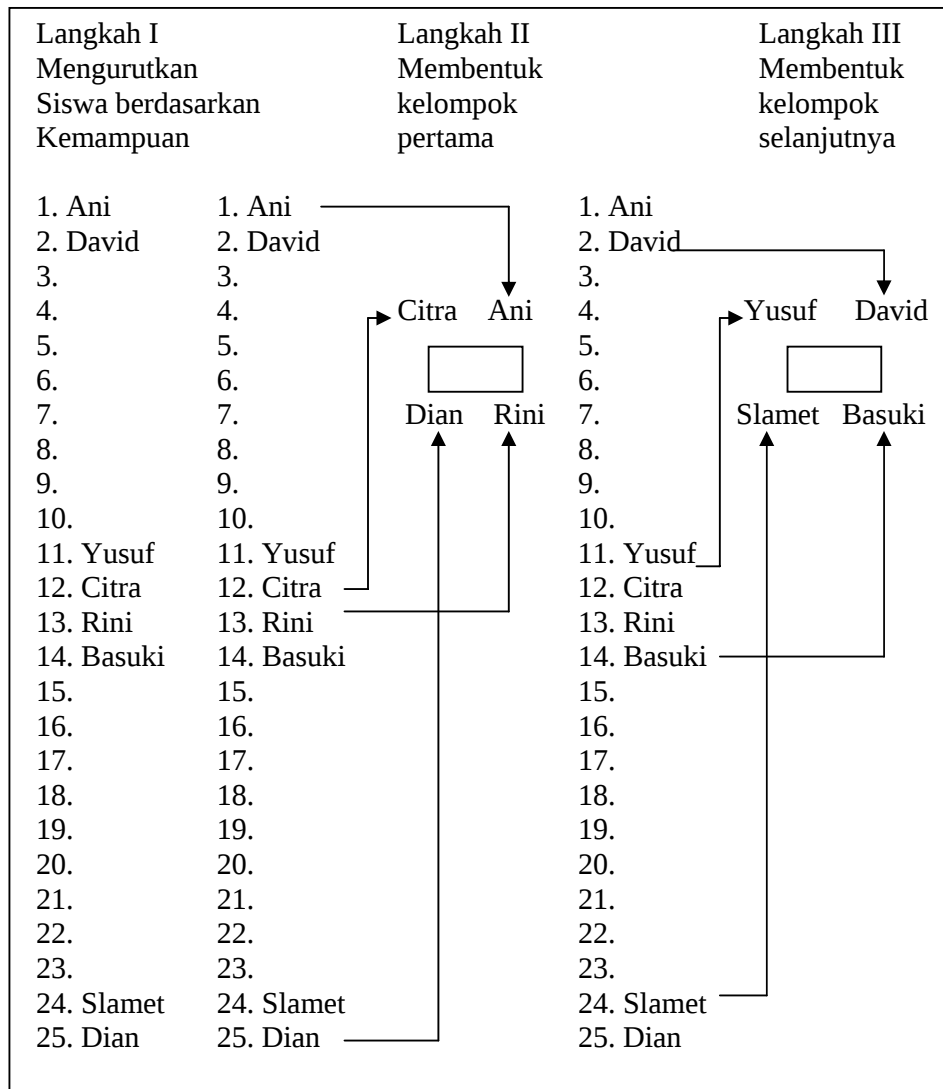
- a. Guru meminta siswa duduk dalam kelompok yang telah dibagi sebelumnya.
- b. Guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berguna untuk membantu kelancaran proses pembelajaran.
- c. Guru menggali pengetahuan siswa melalui metode tanya jawab
- d. Guru meminta siswa untuk mendiskusikan dan menjawab soal yang pada LKS
- e. Guru meminta siswa untuk mempersentasikan jawaban dari soal LKS yang telah dikerjakan dalam kelompok
- f. Guru memberikan *Tournament* kepada siswa berupa soal-soal yang dikerjakan secara individu.

- g. Soal-soal *Tournament* yang telah dikerjakan, dikoreksi secara bersama dengan cara menukarkan jawaban satu kelompok dengan kelompok yang lain.
- h. Guru menuliskan jawaban dan skor masing-masing soal *Tournament* di papan tulis.
- i. Guru bersama murid mengoreksi jawaban tersebut. Skor yang diperoleh masing-masing siswa disebut skor individu.
- j. Setiap anggota kelompok menjumlahkan skor individu yang diperoleh untuk menjadi skor kelompok.
- k. Guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dan menjadi pemenang pada *Tournament* tersebut.
- l. Guru memberikan *Reward* kepada kelompok yang menang berupa peralatan menulis seperti pena dan pensil.

Pembentukan kelompok pada pembelajaran metode *learning tournament* dilakukan berdasarkan teknik pembentukan kelompok dalam pembelajaran kooperatif. Pembentukan kelompok dalam pembelajaran kooperatif harus memperhatikan keanekaragaman kelompok seperti perbedaan kemampuan belajar, suku, budaya, jenis kelamin, latar belakang ekonomi. Hal ini sangat berguna bagi siswa agar terlatih untuk bisa bekerja dengan teman yang berbeda latar belakang dengannya. Namun pada penelitian ini lebih difokuskan pada pembentukan kelompok berdasarkan perbedaan akademik.

Menurut Lie (2002:41) pembagian kelompok berdasarkan kemampuan akademis sebagai berikut:

Tabel 2. Pengelompokkan Heterogenitas Berdasarkan Kemampuan Akademis



Dalam penelitian ini diperlukan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan *Reward*. Lembar Kerja Siswa (LKS) ini diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai yang berguna untuk membantu kelancaran proses

pembelajaran. Sementara *Reward* diberikan pada akhir pembelajaran bagi kelompok yang bisa memenangkan pertandingan pada setiap pertemuan.

4. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan salah satu alat bantu pembelajaran atau sarana pendukung pelaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Menurut Edi Prajitno (2003:7): “LKS adalah suatu sarana untuk menyampaikan konsep kepada siswa baik secara individual maupun kelompok kecil yang berisi petunjuk untuk melakukan berbagai kegiatan”.

Lembar Kerja Siswa (LKS) yang digunakan berisikan ringkasan materi, contoh soal, dan soal-soal latihan yang harus dijawab oleh peserta didik yang berkaitan dengan materi. Dimana ringkasan materi dan contoh soal yang diberikan dapat disajikan dalam bentuk kalimat yang tidak utuh. Siswa diminta untuk melengkapi bagian materi dan contoh soal yang belum terisi. Hal ini bertujuan agar siswa dapat menemukan sendiri konsep matematika pada materi tersebut.

5. Pemberian *Reward*

Dalam pembelajaran matematika, sering kali guru kesulitan memilih cara agar siswanya termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan karena banyaknya materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa sehingga guru kehilangan waktu untuk mencari hal-hal yang dapat memotivasi siswanya. Salah satu penguatan yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi dan

mempertahankan prestasinya dalam belajar adalah dengan memberikan *reward* atau penghargaan. Menurut Suherman (2003:191), penguatan yang diberikan dapat berupa:

- a. Verbal, yaitu berupa kata-kata/kalimat pujian, seperti bagus, tepat sekali.
- b. Non verbal, yaitu berupa:
 - 1) Gerak mendekati;
 - 2) Mimik dan gerak badan;
 - 3) Sentuhan;
 - 4) Kegiatan yang menyenangkan;
 - 5) Token (benda kecil)

Sebagaimana kita ketahui pemberian penguatan dalam pembelajaran mempunyai arti yang sangat penting. Dengan memberikan penguatan terhadap hasil yang diperoleh dapat memberikan semangat yang lebih bagi siswa untuk dapat meningkatkan prestasinya.

Menurut Ike (sumber: <http://rumahkusorgaku.wordpress.com/2009/03/09/prinsip-pemberian-reward-untuk-anak/>), prinsip pemberian *reward* yang bisa kita terapkan pada anak adalah:

- a. Pemberian penghargaan ini harus terkait dengan aktivitas positif.
- b. Penghargaan harus segera diberikan setelah anak melakukan hal positif yang baru bisa ia lakukan.
- c. Jika akan memberi hadiah, sesuaikan dengan perjuangan yang dilakukan anak.
- d. Setiap memberi hadiah yang sifatnya materiil atau yang berupa kesempatan lebih, barengi dengan hadiah yang sifatnya social

Dalam penelitian ini *Reward* yang dimaksudkan berfungsi sebagai penguatan positif dalam proses pembelajaran berupa pemberian peralatan menulis seperti pena dan pensil, yang akan diberikan pada akhir pembelajaran kepada masing-masing anggota kelompok yang menang.

6. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru. Umumnya proses pembelajarannya berorientasi pada guru, dimana hampir seluruh kegiatan pembelajarannya dikendalikan oleh guru. Metode yang digunakan guru dalam menjelaskan materi pelajaran kurang bervariasi.

Menurut Nasution (2005: 209) pembelajaran konvensional memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tujuan tidak dirumuskan secara spesifik dalam bentuk kelakuan yang dapat diamati dan diukur.
- b. Bahan pelajaran disajikan kepada kelompok, kepada kelas secara keseluruhan tanpa memperhatikan siswa secara individual
- c. Bahan pelajaran kebanyakan berbentuk ceramah, kuliah, tugas tertulis dan media lain menurut pertimbangan guru.
- d. Berorientasi kepada kegiatan guru dan mengutamakan kegiatan mengajar.
- e. Siswa kebanyakan bersifat pasif, karena harus mendengarkan uraian guru.
- f. Semua siswa harus belajar menurut kecepatan guru mengajar.
- g. Penguatan umumnya diberikan setelah dilakukan ulangan atau ujian.
- h. Keberhasilan belajar umumnya dinilai guru secara subyektif.
- i. Pengajar umumnya sebagai penyebar dan penyalur informasi utama.
- j. Siswa biasanya mengikuti beberapa tes atau ulangan mengenai bahan yang telah dipelajari dan berdasarkan angka hasil tes atau ulangan itulah nilai rapor diisikan.

Pembelajaran konvensional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru matematika di kelas X SMAN 2 Payakumbuh. Adapun langkah-langkah yang pembelajaran yang dilaksanakan guru matematika di kelas X SMAN 2 Payakumbuh adalah

membuka pelajaran, memberikan materi disertai tanya jawab, dilanjutkan pada pemberian contoh soal dan latihan, kemudian diakhiri dengan pemberian pekerjaan rumah (PR).

7. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang sangat penting di dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar matematika adalah aktivitas yang dilakukan siswa secara individu atau berkelompok untuk menyelesaikan permasalahan matematika atau untuk menemukan konsep matematika yang mencakup keterampilan dasar. Banyak macam-macam aktifitas belajar yang dapat dilakukan anak-anak di kelas tidak hanya mendengar dan mencatat.

Menurut Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2003: 100), ada delapan aktifitas siswa dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, mengamati percobaan.
- b. *Oral activities*, seperti menyatakan pendapat, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c. *Listening activities*, seperti mendengarkan uraian, mendengarkan percakapan, mendengarkan diskusi, mendengarkan pidato.
- d. *Writing activities*, seperti menulis, membuat laporan, mengisi angket, dan menyalin.
- e. *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, membuat peta, membuat diagram.
- f. *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi model, melakukan demonstrasi, bermain.
- g. *Mental activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, semangat, bergairah, berani, tegang, dan gugup.

Jadi, banyak aktivitas siswa yang dapat diciptakan sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih aktif. Aktivitas yang diamati dalam penelitian ini adalah *visual activities*, *oral activities* dan *writing activities* yang berhubungan dengan pembelajaran aktif menggunakan *learning tournament*. Aktivitas yang diamati dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Aktivitas Siswa Yang Diamati

<i>Jenis aktivitas</i>	Indikator
<i>Visual activities</i>	1. Siswa membaca LKS yang diberikan
<i>Oral activities</i>	2. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru selama proses pembelajaran 3. Siswa aktif berdiskusi dalam kelompok 4. Siswa mengeluarkan ide atau menjawab pertanyaan siswa lain saat persentasi kelompok
<i>Writing activities</i>	5. Mengerjakan sendiri soal <i>tournament</i> /tidak mencontek pada teman lain

8. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar dan menjadi indikator keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditandai dengan adanya suatu perubahan yang terjadi dalam diri siswa. Perubahan dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa tersebut mengalami proses belajar. Diharapkan hasil belajar yang dicapai mempunyai efek yang bagus terhadap peningkatan minat siswa untuk belajar.

Semua itu bisa diperoleh dengan mengadakan evaluasi atau penilaian hasil belajar, dimana evaluasi tersebut juga merupakan bagian dari proses belajar. Penilaian hasil belajar memiliki tujuan tersendiri dalam pembelajaran. Arikunto (2006:39) mengemukakan bahwa "tujuan hasil belajar adalah untuk melihat apakah siswa sudah dapat melanjutkan pelajaran karena sudah berhasil menguasai materi dan apakah metode mengajar yang digunakan sudah tepat atau belum".

Dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari bloom dalam Arikunto (2006:115) yang secara garis besar membagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotor.

Menurut sudjana (2006:22) mengatakan bahwa ranah tersebut adalah:

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat lainnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sifat yang terdiri dari lima aspek penerimaan yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam ranah psikomotor yakni gerakan refleks, keterampilan, gerakan dasar, kemampuan perseptual keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretative.

Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kemampuan dalam ranah kognitif. Berupa kemampuan siswa dalam bidang pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis dan sintesis yang dilihat dari tes tertulis.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Sofia Ganis (2008) dengan judul "*Pengaruh penggunaan Metode Learning Tournament dalam Pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa Kelas X SMAN 1 Batang Kapas Tahun 2007/2008*" penelitian tersebut menemukan hasil belajar siswa menggunakan metode aktif tipe *Learning Tournament* lebih baik dari pembelajaran secara konvensional. Dimana rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah 71,22, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol adalah 57,25.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Sofia Ganis (2008) adalah pada penelitian ini digunakan LKS untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran. Selain itu adanya kombinasi antara metode aktif tipe *learning tournament* dengan pemberian *reward* (*penghargaan*). Bagi kelompok yang menjadi pemenang pada setiap *tournament* diberikan *Reward* berupa peralatan menulis seperti pena dan pensil.

C. Kerangka Konseptual

Pembelajaran yang terpusat pada guru membuat siswa cenderung pasif. Kurangnya partisipasi dalam pembelajaran mengakibatkan hilangnya motivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa masih rendah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan metode belajar aktif. Belajar aktif merupakan metode yang banyak melibatkan siswa baik secara fisik maupun mental dalam belajar. Sehingga siswa tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan guru tapi langsung mencobakan apa yang

dijelaskan guru tersebut. Salah satu tipe metode belajar aktif yang diterapkan adalah tipe *Learning Tournament*.

Metode belajar aktif dengan tipe *Learning Tournament* merupakan metode yang dapat membantu siswa lebih memahami materi yang dipelajari. Siswa akan menjalani proses pembelajaran dalam bentuk kelompok yang dibagi berdasarkan kemampuan akademik. Pada saat diskusi diharapkan siswa dapat saling berbagi pengetahuan dengan temannya. Selanjutnya di akhir pembelajaran juga diadakan *tournament* berupa pemberian soal-soal. *Tournament* ini dapat membuat siswa lebih bersemangat karena adanya persaingan antar kelompok untuk dapat memperoleh skor tertinggi dan memenangkan *tournament* tersebut.

Pelaksanaan *tournament* juga akan lebih menarik karena diberikannya penghargaan (*reward*) kepada kelompok terbaik. Dengan adanya pemberian *reward* di akhir pembelajaran, diharapkan membuat siswa menjadi termotivasi dalam belajar matematika sehingga mampu menyelesaikan semua soal yang diberikan. Sehingga dapat membuat hasil belajar siswa meningkat. Serta aktivitas siswapun juga dapat menjadi lebih baik ketika siswa belajar dalam kelompok maupun ketika mengikuti *tournament*.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Selama diterapkan pembelajaran aktif tipe *learning tournament* diiringi pemberian *reward* di kelas X SMAN 2 Payakumbuh Tahun Pelajaran 2010/2011, aktivitas siswa mengalami fluktuasi dimana tidak ada aktivitas yang cenderung menurun atau cenderung meningkat pada setiap pertemuan.
2. Rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode belajar aktif tipe *learning tournament* diiringi pemberian *reward* lebih baik daripada rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional pada kelas X SMAN 2 Payakumbuh Tahun Pelajaran 2010/2011.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

1. Guru matematika SMAN 2 Payakumbuh diharapkan dapat menerapkan pembelajaran aktif tipe *learning tournament* diiringi pemberian *reward* untuk meningkatkan aktivitas dan rata-rata hasil belajar siswa.

2. Sebelum melaksanakan metode belajar aktif tipe *learning tournament*, sebaiknya disosialisasikan terlebih dahulu di kelas yang bersangkutan sehingga semua kendala yang ada pada penelitian ini tidak terjadi pada penelitian selanjutnya.
3. Bagi para peneliti selanjutnya, penelitian ini masih terbatas pada hasil belajar dan aktivitas siswa, diharapkan ada penelitian selanjutnya yang meneliti dari aspek lain.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Edi, Prajitno. 2003. *Pedoman Pengembangan Sistem Penilaian*. Yogyakarta: FMIPAUNY & Dirjen PLP Depdikas.
- Ganis, Sofia. 2008. *Pengaruh penggunaan Metode Learning Tournament dalam Pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa Kelas X SMAN 1 Batang Kapas Tahun 2007/2008*. Skripsi. UNP.
- Ike.2009. <http://rumahkusorgaku.wordpress.com/2009/03/09/prinsip-pemberian-reward-untuk-anak/>) diakses tanggal 19 januari 2011
- Lie, Anita. 2002. *Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta :PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nasution. 2005. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Penyusunan. 2010. *Pedoman penyusunan SKRIPSI Mahasiswa FMIPA UNP*. Padang: FMIPA UNP
- Prawironegoro, Pratiknyo. 1985. *Evaluasi Hasil Belajar Khusus Analisis Soal Bidang Study Matematika*. Jakarta: CV Fortuna
- Sardiman, A.M. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Silberman, Melvin. 2006. *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia dan Nuansa
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.