

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE
LEARNING TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
(PTK pada Siswa Kelas X Semester Ganjil MA NS Pandangan, Rembang
Tahun Ajaran 2012/2013)**

NASKAH PUBLIKASI

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



Disusun Oleh :

PUPUT NURMAWATI

A 410 080 197

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta 57102

SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Prof. Dr. Utama, M.Pd

NIK :

Nama : Dra. N. Setyaningsih, M.Si

NIP :

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa :

Nama : Puput Nurmawati

NIM : A 410 080 197

Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi :

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *LEARNING TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Naskah artikel tersebut layak, dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta,

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Utama, M.Pd

NIP.

Dra. N. Setyaningsih, M.Si

NIK.

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE
LEARNING TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
(PTK pada Siswa Kelas X Semester Ganjil MA NS Pandangan, Rembang
Tahun Ajaran 2012/2013)**

Oleh

Puput Nurmawati¹, Prof. Dr. sutama, M. Pd², dan Dra. N. Setyaningsih, M. Si³

¹Mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP UMS, putrione@gmail.com

²Staf Pengajar UMS Surakarta, sutama_mpd@yahoo.com

³Staf Pengajar UMS Surakarta. ningsetya@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengungkapkan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe Learning Tournament untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-2MA NS Pandangan, Rembang yang berjumlah 28 siswa. Data dilakukan melalui metode observasi, metode tes, metode catatan lapangan, dan metode dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui teknik analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data dianalisis dengan langkah-langkah yaitu : 1) Banyaknya siswa kurang tekun dan ulet dalam menghadapi kesulitan maupun tugas sebelum diadakan tindakan sebesar 10,7%, di akhir tindakan menjadi 71,43%. 2) Siswa kurang berani dalam menjawab pertanyaan dan mengerjakan latihan soal sebelum diadakan tindakan sebesar 50%, di akhir tindakan menjadi 92,86% 3) Siswa kurang senang dalam mencari dan memecahkan soal-soal sebelum diadakan tindakan sebesar 10,7%, di akhir tindakan menjadi 78,57%. Hasil tes tertulis yang dilakukan sebelum tindakan dan sesudah diadakan tindakan menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa. Sebelum adanya tindakan hasil belajar siswa yang memperoleh nilai >70 sebesar 21,43% dan di akhir tindakan menjadi 78,57%. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan strategi pembelajaran aktif tipe Learning Tournament untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika.

Kata kunci : *Learning Tournament*, motivasi, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memiliki kajian sangat luas. Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang pemeriksaan aksioma yang menegaskan struktur abstrak, menggunakan logika simbolik

dan notasi matematika. Kebanyakan siswa di sekolah tidak menyukai pelajaran matematika. Berbagai macam alasan yang menyebabkan para siswa tidak menyukai matematika. Siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang paling sulit dan tidak mudah dipahami karena di dalamnya terdapat banyak rumus yang harus dihafal. Siswa yang menganggap bahwa pelajaran matematika itu sulit dan tidak mudah dipahami, sebenarnya bukan hanya karena mereka malas belajar atau tidak memperhatikan saat pendidik menerangkan, tetapi bias jadi karena motivasi belajar matematika mereka masih rendah.

Kenyataan ini guru berupaya semaksimal mungkin untuk memberi motivasi agar anak bisa mandiri untuk belajar matematika. Motivasi belajar menurut Sardiman (2009 : 40-85) adalah keinginan atau dorongan untuk belajar. Motivasi dalam hal ini meliputi dua hal : 1) mengetahui apa yang akan dipelajari; 2) memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari. Tanpa motivasi kegiatan belajar mengajar sulit untuk berhasil. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik, dengan kata lain dengan adanya usaha yang tekun yang didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar dapat melahirkan hasil yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian hasil siswa. Motivasi berfungsi sebagai pendorong, pengarah, dan sekaligus sebagai penggerak perilaku seseorang untuk mencapai suatu tujuan.

Mel Silberman (2007: 6) berpendapat ketika belajar secara pasif, siswa mengalami proses tanpa rasa ingin tahu, tanpa pertanyaan dan tanpa daya tarik pada hasil (kecuali, barangkali, sekedar sertifikat yang diaakanterima). Pelajaran mencari sesuatu ketika belajar secara aktif.

Untuk mengatasi pembelajaran matematika hendaknya guru mampu memilih dan menetapkan strategi pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk lebih aktif dalam belajar matematika dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran matematika. Dari strategi pembelajaran yang ada, strategi pembelajaran yang menarik dan

menyenangkan yaitu melalui strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament*.

Berdasarkan gambar tersebut, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu melalui strategi pembelajaran *Learning Tournament* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang ada peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika dengan strategi *Learning Tournament*. Adapun indikator motivasi belajar yaitu siswa yang bertanya, siswa yang memperhatikan selama proses pembelajaran berlangsung, dan siswa yang menanggapi/menjawab pertanyaan dari guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu penelitian yang bersifat kolaboratif antara peneliti dan guru matematika sebagai pelaku tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas X-2 MA NS Pandangan Rembang.

Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer adalah peneliti yang melakukan tindakan dan siswa yang menerima tindakan. Sedangkan sumber data sekunder berupa data dokumentasi. Pengambilan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Sumber data adalah asal data tersebut didapatkan atau diperoleh yang bisa berupa perilaku, tindakan maupun catatan-catatan. Sumber data dalam penelitian ini yaitu dari siswa kelas X-2 MA NS Pandangan, Rembang.

Nara sumber adalah orang-orang yang tahu persis tentang informasi (data) yang ingin didapatkan berkaitan dengan fokus yang akan diteliti. Nara sumber dalam penelitian ini juga berasal dari siswa kelas X-2 MA NS Pandangan, Rembang. Objek penelitian ini adalah penerapan strategi

pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika, hal ini terbukti dari adanya peningkatan indikator-indikator motivasi dalam pembelajaran matematika yang meliputi kemampuan siswa yang tekun dan ulet, kemampuan siswa yang senang mencari dan memecahkan masalah, dan kemampuan siswa yang menanggapi/ menjawab pertanyaan pada sub bahasan Bentuk pangkat, akar, dan logaritma.

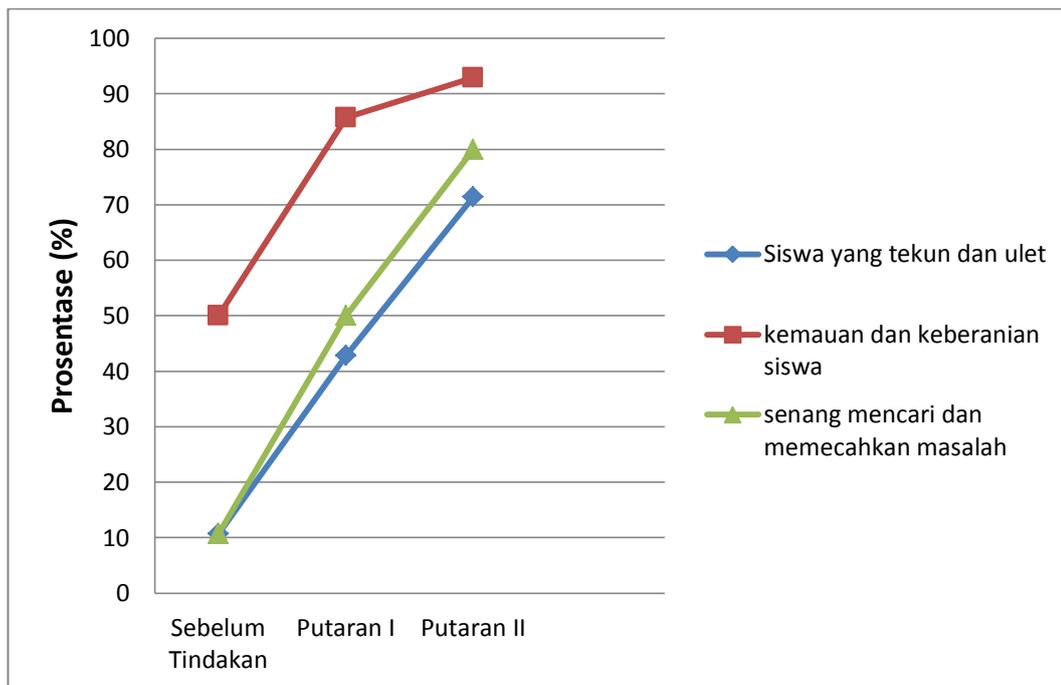
Berdasarkan penelitian yang dilakukan, data peningkatan motivasi belajar matematika dalam pembelajaran matematika ditunjukkan pada tabel I dan diilustrasikan pada grafik I berikut ini :

Table I

Data Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Matematika dalam Pembelajaran Matematika melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Learning Tournament*.

NO	Indikator Motivasi Belajar Siswa	Sebelum Tindakan (28 siswa)	Sesudah Tindakan	
			Putaran I (28 siswa)	Putaran II (28 siswa)
1.	siswa yang tekun dan ulet	3 siswa (10,7%)	12 siswa (42,86%)	20 siswa (71,43%)
2.	siswa yang mau dan berani menjawab	14 siswa (50%)	24 siswa (85,71%)	26 siswa (92,86%)
3.	siswa yang senang mencari dan memecahkan masalah	3 siswa (10,7%)	14 siswa (50%)	22 siswa (78,57%)

Adapun grafik peningkatan motivasi belajar matematika dalam pembelajaran matematika dari tindakan kelas putaran I sampai tindakan kelas putaran II dapat digambarkan sebagai berikut :



Motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (Ngalim Purwanto: 2007: 71). Menurut Micheal M. van Wyk (2011 : 183-193) Belajar adalah suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu mengarah pada perubahan yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan kearah yang kurang baik. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Menurut penulis motivasi belajar adalah suatu usaha siswa untuk bertindak melakukan sesuatu yang bertujuan untuk mengubah tingkah laku.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Strategi Pembelajaran Aktif tipe Learning Tournament. Menurut Ari Samadhi pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut. Strategi Learning Tournament merupakan salah satu tipe strategi pembelajaran aktif. Mel Silberman (2007 : 159) mengemukakan bahwa strategi

ini memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif berkelompok dalam satu tim. Strategi Learning Tournament dapat menimbulkan kerjasama yang baik tiap anggota tim dan juga menumbuhkan motivasi untuk berkompetisi antar tim karena tiap tim berusaha untuk mendapatkan poin yang terbanyak.

Tindakan pembelajaran ini dilakukan selama dua putaran. Dengan diterapkannya strategi pembelajaran aktif tipe Learning Tournament diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Adanya peningkatan motivasi siswa dapat dilihat dari indikator-indikator berikut ini :

a. Siswa yang tekun dan ulet

Banyaknya siswa yang tekun dan ulet selama pembelajaran mengalami peningkatan. Sebelum diterapkannya pembelajaran aktif tipe Learning Tournament jumlah siswa yang tekun dan ulet sebanyak 3 siswa (10,7%), pada putaran I menjadi 12 siswa (42,86%), putaran II meningkat menjadi sebanyak 20 siswa (71,43%). Sesuai tindak belajar maka siswa dikatakan tidak tekun dan ulet jika belum paham. Siswa yang tekun dan ulet dalam mempelajari matematika pada bentuk pangkat, akar, dan logaritma dari putaran I sampai putaran II mengalami peningkatan yang berarti.

b. Kemauan dan keberanian siswa

Kemauan dan keberanian siswa mengalami peningkatan. Sebelum adanya tindakan sebanyak 14 siswa (50%), putaran I sebanyak 24 siswa (85,71%), putaran II sebanyak 26 siswa (92,86%). Siswa dikatakan kemauan dan keberanian siswa jika siswa mau dan berani baik secara lisan maupun tertulis serta mau dan berani ketika ada teman lain yang mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan. Siswa yang mau dan berani dari putaran I sampai putaran II mengalami peningkatan yang berarti.

c. Senang mencari dan memecahkan masalah

Siswa yang senang mencari dan memecahkan masalah juga mengalami peningkatan. Sebelum tindakan jumlah siswa yang senang mencari dan memecahkan masalah hanya 3 siswa (10,7%), pada putaran I meningkat menjadi

14 siswa (50%), putaran II sebanyak 22 siswa (78,57%). Siswa dikatakan aktif bila senang mencari dan memecahkan masalah jika siswa tidak pasif dalam pembelajaran, siswa menyampaikan idenya dalam menanggapi permasalahan dari guru maupun pertanyaan yang muncul dari siswa lainnya. Siswa yang senang mencari dan memecahkan masalah dari putaran I sampai dengan II mengalami peningkatan yang berarti.

Dalam proses pembelajaran guru menerapkan model pembelajaran Aktif Tipe Learning Tournament. Diterapkannya model pembelajaran aktif tipe Learning Tournament dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada bentuk pangkat, akar, dan logaritma khususnya kelas X-2 MA NS Pandangan Rembang.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1996:7) bahwa hasil belajar adalah buah cipta yang didapatkan dalam suatu karya atau usaha yang telah dilakukan. Hasil belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini hasil siswa diukur melalui soal evaluasi individu (tes tertulis) yang diberikan oleh guru selama penelitian. Tindak belajar dalam penelitian kelas ini dikatakan berhasil jika sekurang-kurangnya 70% siswa dapat mencapai ketuntasan minimal yaitu nilai tes yang diperoleh > 70 . Peningkatan hasil siswa dideskripsikan dari data yang diperoleh selama dua putaran. Siswa yang mendapat nilai >70 sebelum tindakan sebanyak 6 siswa (21,43%), putaran I sebanyak 18 siswa (64,29%), putaran II sebanyak 22 siswa (78, 57%). Uraian tersebut menunjukkan bahwa setelah diadakan pembelajaran matematika pada bentuk pangkat, akar, dan logaritma melalui penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Learning Tournament mampu meningkatkan hasilbelajar siswa.

SIMPULAN

Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe Learning Tournament untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika ditunjukkan oleh hasil penelitian

yang dilaksanakan selama dua putaran. Selain itu, peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa juga didukung oleh pendapat dari guru kelas yang terlibat dalam penelitian.

Peningkatan motivasi belajar siswa dapat diamati dari tiga indikator yaitu siswa yang tekun dan ulet sebanyak 71,43 %, kemampuan siswa yang mau dan berani menjawab sebanyak 92,86 %, dan kemampuan siswa yang senang mencari dan memecahkan masalah sebanyak 78,57 %. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika sebanyak 78,57%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimidkk. 2008. *PenelitianTindakanKelas*. Jakarta :BumiAksara.
- Aqib, Zaenal dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru MP, SMA, SMK*. Bandung : Yrama Widya.
- Bahri, Syaiful dkk. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Japa, I G. N. 2008. “*Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Terbuka Melalui Investigasi Bagi Siswa Kelas V SD 4 Kaliuntu*”. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 2(1) 60-73.
- Moleong, Lexy J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. RemajaRosdakarya.
- Sardiman, A. M. 2009. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Silberman, Mel. 2007. *Active Learning : 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : RemajaRosdakarya.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Suroso. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas (Peningkatan Kemampuan Menulis Melalui Classroom Action Research)*. Jogjakarta : Pararaton.

Sutama. 2010. *Penelitian Tindakan Teori dan Praktek dalam PTK, PTS, dan PTBK*. Semarang : CV. Citra Mandiri Utama.

Uno, Hamzah B. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara.