UPAYA PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI STRATEGI *LEARNING TOURNAMENT* DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 DELANGGU TAHUN PELAJARAN 2017/2018

SKRIPSI

Disusun dan Diajukan untuk Melengkapi Sebagian Persyaratan Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1 Kependidikan Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Oleh:

HENDRI SETYOBUDI

NIM. 1513102651

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN

2018

HALAMAN PENGESAHAN

UPAYA PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI STRATEGI *LEARNING TOURNAMENT* DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 DELANGGU TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Diajukan Oleh:

HENDRI SETYOBUDI

1513102637

Telah Dipertahankan dan Disetujui oleh Dewan Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten dan Diterima untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika Pada Tanggal 29 Juni 2018

Ketua	Sekretaris
Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd	**Joko Siungkono, S.Si, M.Sc**
NIK. 690 890 113	**NIK. 690 129 308**
Penguji Utama	Penguji Pendamping
Tasari, S.Si, M.Si	**Septiana Wijayanti, S.Pd, M.Pd**
NIK. 690 304 280	**NIK. 690 815 352**

Disahkan Oleh:

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd

NIK. 690 890 113

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: HENDRI SETYOBUDI
NIM	: 1513102651
Jurusan/Program Studi	: PMIPA/Pendidikan Matematika
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi Judul " **UPAYA PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI STRATEGI *LEARNING TOURNAMENT* DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 DELANGGU TAHUN PELAJARAN 2017/2018**"

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam skripsi ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dan skripsi ini.

Klaten,
Yang membuat pernyataan,

METERAI TEMPEL
D6F85AFF087053134
6000
ENAM RIBU RUPIAH

HENDRI SETYOBUDI

HALAMAN PERSETUJUAN

UPAYA PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI STRATEGI *LEARNING TOURNAMENT* DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 DELANGGU TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Diajukan Oleh:

HENDRI SETYOBUDI

1513102651

Telah Disetujui Pembimbing untuk Dipertahankan di Hadapan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten

Pada Tanggal .....

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Tasari, S.Si, M.Si	**Septiana Wijayanti, S.Pd, M.Pd**
NIK. 690 304 280	**NIK. 690 815 352**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Matematika

Joko Sungkono, S.Si, M.Sc

NIK. 690 129 308

MOTTO

Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.

(Q.S. Ar-Ra'd ayat 11)

Dan bahwasanya seorang manusia tidak memperoleh selain apa yang telah diusahakannya.

(Q.S. An-Najm: 39)

Sebab sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (urusan dunia), maka bersungguh-sungguhlah (dalam beribadah), dan hanya kepada Tuhanmulah berharap.

(Q.S. Al-Insyirah ayat 5-8)

Dua nikmat yang kebanyakan manusia tertipu di dalamnya adalah kesehatan dan waktu luang, maka janganlah engkau terpedaya olehnya.

(HR. Bukhori)

Ketika seseorang menghina kamu, itu adalah sebuah pujian bahwa selama ini mereka menghabiskan banyak waktu untuk memikirkan kamu, bahkan ketika kamu tidak memikirkan mereka.

(BJ Habibie)

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah hamba panjatkan atas rahmat, hidayah, dan karunia Allah SWT, sholawat serta salam bagi Nabi Muhammad SAW. Suatu kebanggaan tersendiri bagi penulis dapat menyelesaikan karya sederhana ini, dengan rasa syukur karya ini penulis persembahkan untuk:

1. Ibu dan Bapak tersayang, Sarmini dan Sukasdiyanto yang telah memberikan do'a dan semangat buatku.
2. Buat adikku Retno Wulan Sari yang menjadi motivasiku sehingga skripsi ini bisa cepat selesai.
3. Semua teman di FKIP Matematika angkatan 2015 terutama kelas D.
4. Almamater Universitas Widya Dharma Klaten.
5. Keluarga besar SMP Negeri 3 Delanggu.
6. Dan semua orang yang sudah memberikan support baik secara langsung maupun tidak langsung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini guna memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Penyusunan skipsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapat gelar Sarjana Kependidikan Universitas Widya Dharma Klaten.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini berhasil berkat bantuan, bimbingan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd, Rektor Universitas Widya Dharma Klaten
2. Bapak Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten
3. Bapak Joko Sungkono, S.Si, M.Sc, Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten.
4. Bapak Tasari, S.Si, M.Si, Dosen pembimbing I skripsi yang telah berkenan memberikan bimbingan, petunjuk dan pengarahan, dan saran sehingga penyusunan skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Ibu Septiana Wijayanti, S.Pd, M.Pd, Dosen Pembimbing II yang telah berkenan memberikan bimbingan, petunjuk dan pengarahan, dan saran sehingga penyusunan skripsi ini dapat selesai dengan baik.

6. Bapak/Ibu Dosen Universitas Widya Dharma Klaten yang telah memberikan bekal pengetahuan untuk menyusun skripsi ini.
7. Bapak/Ibu staf akademik Universitas Widya Dharma Klaten.
8. Bapak Joni Subandriyo, S.Pd, selaku Kepala SMP Negeri 3 Delanggu.
9. Bapak Haryanta, S.Pd, guru matematika kelas VII SMP Negeri 3 Delanggu.
10. Bapak/Ibu Guru dan seluruh Karyawan SMP N 3 Delanggu yang telah memberikan bantuan dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini
11. Siswa Kelas VII E SMP Negeri 3 Delanggu.
12. Seluruh keluarga yang telah memberikan motivasi bagi penulis.
13. Teman-teman kuliah pendidikan matematika Universitas Widya Dharma Klaten yang telah memberikan semangat bagi penulis.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua amal baik semua pihak yang dengan ikhlas memberikan bantuan dan bimbingan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran maupun kritik akan penulis terima dengan tangan terbuka.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya, umumnya bagi masyarakat sekitar.

Klaten,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PERSETUJUAN ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

HALAMAN SURAT PERNYATAAN iv

HALAMAN MOTTO v

HALAMAN PERSEMBAHAN vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

ABSTRAK xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 7

C. Pembatasan Masalah 8

D. Rumusan Masalah 9

E. Tujuan Penelitian 9

F. Manfaat Penelitian 10

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori 12

1. Aktivitas Belajar 12
2. Hasil Belajar Matematika 13
3. Materi Ajar 14
4. Strategi *Learning Tournament* 20
5. Pengembangan Media Ular Tangga 23
B. Penelitian yang Relevan 27
C. Kerangka Berfikir 30
D. Hipotesis Tindakan 32
BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 34
B. Tempat dan Waktu Penelitian 34
C. Subyek Penelitian 35
D. Rancangan Penelitian 36
E. Teknik Pengumpulan Data 38
F. Instrumen Penelitian 39
G. Teknik Analisis Data 40
H. Indikator Keberhasilan 42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 44
B. Hasil Validasi Instrumen Pembelajaran 66
C. Pembahasan Hasil Penelitian 68
BAB V PENUTUP
A. Simpulan 74

B. Saran 75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
2.1	Persegi ABCD	14
2.2	Sisi-Sisi Persegi ABCD	15
2.3	Sudut-Sudut Persegi ABCD	15
2.4	Diagonal-Diagonal Persegi ABCD	16
2.5	Keliling Persegi ABCD	16
2.6	Luas Persegi ABCD	17
2.7	Persegi Panjang ABCD	17
2.8	Sisi-Sisi Persegi Panjang ABCD	18
2.9	Sudut-Sudut Persegi Panjang ABCD	18
2.10	Diagonal-Diagonal Persegi Panjang ABCD	19
2.11	Keliling Persegi Panjang ABCD	19
2.12	Luas Persegi Panjang ABCD	20
2.13	Media Pembelajaran Ular Tangga	25
2.14	Skema Kerangka Berpikir	32
3.1	Siklus Penelitian Tindakan Kelas	38
4.1	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	69
4.2	Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan II	72

DAFTAR TABEL

No	Judul	Halaman
3.1	Rincian Waktu Pelaksanaan	35
3.2	Pedoman Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran	41
4.1	Hasil Observasi Siswa Siklus I	52
4.2	Hasil Tes Siklus I	53
4.3	Hasil Observasi Siswa Siklus II	63
4.4	Hasil Tes Siklus II	65
4.5	Rekapitulasi Hasil Tes Siklus I dan Siklus II	71

DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul	Halaman
1.	Daftar Nama Siswa VII E	A-1
2.	Daftar Kelompok	A-2
3.	Silabus	B
4.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I	C-1
5.	Lembar Validasi RPP Siklus I	C-2
5.	Hasil Validasi RPP Siklus I	C-3
6.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	C-4
7.	Lembar Validasi RPP Siklus II	C-5
8.	Hasil Validasi RPP Siklus II	C-6
9.	Kisi-Kisi Tes Siklus I	D-1
10.	Kisi-Kisi Tes Siklus II	D-2
11.	Lembar Soal Ular Tangga 1 (Siklus I)	E-1
12.	Kunci Jawaban Lembar Soal Ular Tangga 1 (Siklus I)	E-2
13.	Lembar Soal Ular Tangga 2 (Siklus I)	E-3
14.	Kunci Jawaban Lembar Soal Ular Tangga 2 (Siklus I)	E-4
15.	Lembar Soal Ular Tangga 3 (Siklus II)	E-5
16.	Kunci Jawaban Lembar Soal Ular Tangga 3 (Siklus II)	E-6
17.	Lembar Soal Ular Tangga 4 (Siklus II)	E-7
18.	Kunci Jawaban Lembar Soal Ular Tangga 4 (Siklus II)	E-8
19.	Lembar Kerja Siswa 1 (Siklus I)	F-1

20. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa 1 (Siklus I) F-2

21. Lembar Kerja Siswa 2 (Siklus I) F-3

22. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa 2 (Siklus I) F-4

23. Lembar Kerja Siswa 3 (Siklus II) F-5

24. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa 3 (Siklus II) F-6

25. Lembar Kerja Siswa 4 (Siklus II) F-7

26. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa 4 (Siklus II) F-8

27. Soal Tes Siklus I G-1

28. Kunci Jawaban Soal Tes Siklus I G-2

29. Lembar Validasi Soal Tes Siklus I G-3

30. Hasil Validasi Soal Tes Siklus I G-4

31. Hasil Tes Siklus I G-5

32. Soal Tes Siklus II H-1

33. Kunci Jawaban Soal Tes Siklus II H-2

34. Lembar Validasi Soal Tes Siklus II H-3

35. Hasil Validasi Soal Tes Siklus II H-4

36. Hasil Tes Siklus II H-5

37. Rekapitulasi Hasil Tes Siklus I Dan siklus II I

38. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I J-1

39. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I J-2

40. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II K-1

41. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II K-2

42. Foto Dokumentasi Penelitian L

43. Surat Ijin Penelitian

44. Surat Keterangan Penelitian

ABSTRAK

HENDRI SETYOBUDI. NIM 1513102651. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Widya Dharma Klaten. Skripsi: *Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Strategi Learning Tournament Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 3 Delanggu Tahun Pelajaran 2017/2018*.

Tujuan penelitian ini adalah (1) meningkatkan aktivitas belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Delanggu Tahun Pelajaran 2017/2018 melalui strategi *Learning Tournament* dengan media pembelajaran ular tangga dan (2) meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Delanggu Tahun Pelajaran 2017/2018 melalui strategi *Learning Tournament* dengan media pembelajaran ular tangga.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Tahapan setiap siklusnya adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada setiap akhir siklus siswa diberikan tes. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII E SMP Negeri 3 Delanggu Tahun Pelajaran 2017/2018 sebanyak 30 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data secara deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah aktivitas rata-rata siswa meningkat di setiap siklusnya ditunjukkan dengan peningkatan persentase jumlah siswa yang memenuhi indikator pada lembar observasi aktivitas siswa dan minimal 75% siswa mencapai KKM 75.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yaitu memperhatikan penjelasan guru, melakukan diskusi kelompok, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mencatat materi pelajaran, mengerjakan soal di depan kelas, dan tenang/tidak gaduh (2) peningkatan hasil belajar matematika yang memperoleh nilai ≥ 75 dari 56,67% pada siklus I menjadi 86,67% pada siklus II. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah strategi *Learning Tournament* dengan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Delanggu Tahun Pelajaran 2017/2018.

Kata kunci *: Aktivitas, Hasil Belajar, dan Learning Tournament*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya. Pendidikan juga bisa menimbulkan perubahan pada peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidik dalam hal ini bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan. Menurut Hamalik (2008: 81) tujuan pendidikan penting dalam menentukan alat/teknik penilaian guru terhadap hasil belajar siswa. Penilaian senantiasa bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai dan dalam hal apa siswa memerlukan perbaikan. Dalam hal ini faktor tujuan akan menjadi pedoman yang sangat berharga.

Berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan juga sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran adalah suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru tetapi melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Menurut Hakim (2011: 8) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut yang

ditampakkan dalam bentuk kualitas seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, pemahaman keterampilan, daya pikir, dan lain-lain. Menurut Asyhar (2011: 6) pembelajaran diartikan sbagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis.

Salah satu pelajaran yang perlu perhatian lebih adalah matematika. Matematika lebih penting dari bidang ilmu yang lain karena cara berpikir matematika itu sistematis dan melalui urutan-urutan yang teratur. Dengan belajar matematika, otak akan terbiasa untuk memecahkan masalah secara sistematis sehingga bila diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, bisa digunakan untuk menyelesaikan setiap masalah dengan lebih mudah. Dibandingkan dengan mata pelajaran lain, prestasi siswa dalam mata pelajaran matematika masih relatif rendah. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya nilai siswa yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Faktor-faktor yang menyebabkan prestasi belajar matematika masih rendah, salah satunya adalah masih kurangnya aktivitas siswa dalam belajar matematika. Menurut Hamalik (2009: 90) pendidikan modern lebih menitikberatkan pada aktivitas sejati dimana siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman dan keterampilan. Menurut Ramayulis (2008: 242) seluruh peranan dan kemauan dikerahkan dan diarahkan supaya daya itu tetap aktif untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal, sekaligus mengikuti proses pengajaran (proses perolehan hasil pembelajaran) secara aktif. Menurut Sardiman (2016: 95) mengatakan bahwa dalam belajar sangat

diperlukan adanya aktivitas belajar. Tanpa adanya aktivitas, pembelajaran tidak dapat berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran.

Dalam pembelajaran matematika diharapkan siwa benar-benar aktif. Dengan belajar aktif diharapkan memiliki dampak positif pada siswa tentang apa yang akan dipelajari lebih lama bertahan dalam benak siswa. Walaupun siswa termasuk dalam kategori mempunyai kemampuan yang pandai, namun apabila aktivitas dalam belajarnya rendah maka prestasi belajar matematika siswa tersebut tidak akan sebagus siswa yang lebih aktif dalam belajarnya. Menurut Silbermen (2008: 6) ketika pembelajaran dilakukan secara pasif, siswa mengalami proses belajar tanpa rasa ingin tahu, tanpa pertanyaan dan tanpa daya tarik pada hasil.

Pada umumnya, pengajaran yang sering disodorkan oleh guru hanya berupa teori-teori untuk dihafal kemudian diuji. Padahal, belajar dengan cara menghafal sungguh mematikan kreativitas otak untuk berpikir. Sistem komunikasi dalam kelas pun cederung satu arah. Guru melakukan pembelajaran secara konvensional dan guru mendominasi pembelajaran, sedangkan peserta didik sangat pasif dalam menerima teori-teori yang diberikan oleh guru. Menurut Yamin (2011: 201) pembelajaran konvensional lebih menekankan pada deskripsi tujuan yang akan dicapai jelas dan operasional.

Berkaitan dengan hal tersebut, permasalahan yang sama juga terjadi di SMP Negeri 3 Delanggu dimana kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga sebagian besar siswanya menjadi pasif dan tidak terlibat secara aktif. Dalam proses pembelajaran selama ini, guru masih senantiasa mendominasi kegiatan dan segala inisiatif datang dari guru, sementara siswa sebagai objek untuk menerima apa-apa yang dianggap penting dan menghafal materi-materi yang disampaikan oleh guru. Siswa jarang sekali untuk mengungkapkan pendapat atau ide-ide gagasannya pada saat pembelajaran berlangsung, siswa masih malu untuk mengajukan sebuah pertanyaan walaupun guru telah memancing dengan pertanyaan-pertanyaan yang sekiranya siswa belum jelas. Selain itu, aktivitas siswa seperti mencatat dan mengerjakan soal-soal latihan juga masih kurang.

Dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan siswa yang aktif karena dapat mempengaruhi keberhasilan siswa tersebut dalam belajar. Siswa diharapkan aktif dalam belajar matematika karena dapat berdampak pada ingatan siswa tentang materi yang telah diajarkan. Keterlibatan siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dapat tertampung dalam ingatan siswa. Setiap konsep akan lebih mudah untuk dipahami dan diingat apabila disajikan dengan metode dan cara yang tepat. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar matematika. Agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik, seorang guru dituntut untuk

mengembangkan suatu teori belajar yang tepat serta dapat diterapkan pada peserta didiknya, salah satu metode yang dapat membuat siswa aktif adalah metode *Learning Tournament* yang dimodifikasi dengan media pembelajaran Ular Tangga.

Learning Tournament merupakan suatu pembelajaran secara kooperatif dimana siswa belajar secara berkelompok dan guru memberikan materi untuk dipahami siswa. Setiap kelompok dituntut untuk saling bekerjasama untuk memenangkan *tournament* yang dituangkan dalam bentuk permainan ular tangga. Strategi *Learning Tournament* memiliki tiga tujuan, yaitu meningkatkan hasil belajar, siswa bisa menghargai keragaman teman-temannya yang memiliki latar belakang yang berbeda dalam kelompok, meningkatan kekompakan siswa dalam belajar. Menurut Hidayat (2010: 151) *Learning Tournament* adalah menggabungkan satu kelompok belajar dan kompetisi tim, dan dapat digunakan untuk mengembangkan pelajaran atas macam-macam fakta, konsep, dan keahlian yang luas.

Menurut Silberman (2009: 159) kelebihan strategi *Learning Tournament* adalah sebagai berikut. (1) Dengan strategi *Learning Tournament* guru bisa mengontrol urutan dan keleluasaan materi pembelajaran, dengan demikian guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasi bahan pelajaran yang disampaikan, (2) strategi *Learning Tournament* yang menekankan kepada aspek kognitif, (3) proses pembelajaran akan lebih menarik, sebab siswa tidak hanya mendengar,

tetapi siswa juga beraktivitas, (4) penerimaan terhadap perbedaan individu yang lebih besar, (5) meningkatkan kerja sama, kepekaan dan toleransi, (6) siswa termotivasi untuk menyelesaikan masalah-masalah berdasarkan pengalaman sendiri, (7) meningkatkan kehadiran siswa dan sikap yang lebih positif, (8) menambah motivasi dan percaya diri, (9) menambah rasa senang berada di sekolah serta menyenangi teman-teman sekelasnya, (10) mudah diterapkan dan tidak mahal.

Strategi *Learning Tournament* juga memiliki beberapa kelemahan antara lain: (1) strategi *Learning Tournament* membutuhkan guru yang mampu untuk mendesain pembelajaran khususnya pada tahap game dan *tournament* dengan baik, (2) masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Dari kelemahan strategi *Learning Tournament* tersebut, maka strategi ini dimodifikasi dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga agar guru lebih mudah mendesain pembelajaran dan mempermudah siswa berkemampuan tinggi untuk memberikan penjelasan serta menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain. Menurut Sutikno (2009: 65) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut Asyhar (2011: 7) media adalah sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar. Maka permainan ular tangga merupakan media yang cocok untuk diterapkan pada strategi *Learning Tournament*.

Permainan ular tangga ini berupa kumpulan soal-soal yang wajib dikerjakan oleh setiap kelompok di setiap petaknya. Melalui strategi ini, akan terlihat siswa yang aktif dan yang pasif. Suasana belajar yang ditimbulkan akan lebih terasa menyenangkan karena siswa belajar dan saling bertukar pikiran dengan temannya sendiri. Selain dapat meningkatkan kemampuan siswa secara individu, juga melatih dalam bekerjasama dalam kelompok yang pada akhirnya memecu peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa. Dengan menggunakan strategi *Learning Tournament* ini, siswa diharapkan akan dapat mencapai tujuan yaitu mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Delanggu. Serta memiliki pengalaman baru dalam proses pembelajaran, yaitu pengalaman bekerjasama, menyampaikan ide dan aktif dalam pembelajaran.

Dengan berpijak pada beberapa persoalan yang ada, maka hal itulah yang mendorong bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang membahas tentang penerapan strategi *Learning Tournament* dengan media pembelajaran ular tangga yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut.

1. Masih rendahnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika karena interaksi pembelajaran masih didominasi oleh guru.
2. Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika karena kurangnya pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan.
3. Siswa tidak menyukai pelajaran matematika dan menganggap matematika adalah pelajaran sulit dan membosankan.
4. Keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran matematika masih kurang.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien, maka perlu pembatasan masalah. Dalam penelitian ini dibatasi hal-hal sebagai berikut.

1. Pembelajaran matematika menggunakan strategi *Learning Tournament* dengan media pembelajaran Ular Tangga.
2. Aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini dikhususkan pada aktivitas siswa dalam hal memperhatikan penjelasan guru, berdiskusi dalam kelompok, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mencatat materi pelajaran, mengerjakan soal di depan kelas, dan ketenangan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.
3. Hasil belajar matematika siswa dibatasi oleh materi persegi dan persegi panjang.

4. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII E SMP Negeri 3 Delanggu Tahun Pelajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah melalui strategi *Learning Tournament* dengan media pembelajaran Ular Tangga dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Delanggu Tahun pelajaran 2017/2018?
2. Apakah melalui strategi *Learning Tournament* dengan media pembelajaran Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Delanggu Tahun pelajaran 2017/2018?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagaimana rumusan masalah yang penulis paparkan di atas adalah sebagai berikut.

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika melalui strategi pembelajaran *Learning Tournament* dengan media pembelajaran Ular Tangga pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Delanggu Tahun pelajaran 2017/2018.

2. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui strategi pembelajaran *Learning Tournament* dengan media pembelajaran Ular Tangga pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Delanggu Tahun pelajaran 2017/2018.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat pada pembelajaran matematika, antara lain.

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika terutama pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran *Learning Tournament* dengan media pembelajaran ular tangga.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru

      1) Membantu guru dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

      2) Menanamkan kreativitas dalam usaha pembenahan pembelajaran.

   b. Bagi Siswa

      1) Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.

2) Siswa lebih termotivasi dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.
3) Siswa mempunyai kedudukan sama dalam tingkat keberhasilan dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran matematika guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di sekolah.

d. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti mengenai strategi pembelajaran *Learning Tournament* dengan media pembelajaran ular tangga untuk pembelajaran matematika.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas VII E SMP Negeri 3 Delanggu tahun pelajaran 2017/2018 dalam dua siklus pada pokok bahasan persegi dan persegi panjang dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Strategi *Learning Tournament* dengan media pembelajaran Ular Tangga dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan aktivitas rata-rata siswa di setiap siklusnya yaitu memperhatikan penjelasan guru 78,33% menjadi 95,00%, melakukan diskusi kelompok 68,33% menjadi 85,00%, mengajukan pertanyaan 38,33% menjadi 66,67%, menjawab pertanyaan 51,67% menjadi 70,00%, mencatat materi pelajaran 71,67% menjadi 86,67%, mengerjakan soal di depan kelas 58,33% menjadi 68,34, tenang/tidak gaduh 85,00% menjadi 93,34%.
2. Strategi *Learning Tournament* dengan media pembelajaran Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Hal ini dibuktikan dengan minimal 75% siswa mencapai mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 75. Ketuntasan belajar diperoleh dari hasil tes siklus I dan siklus II. Hasil tes siklus I menunjukkan persentase ketuntasan siswa 56,67% dan hasil tes siklus II menunjukkan persentase ketuntasan siswa 86,67%. Terdapat peningkatan persentase ketuntasan siswa dari 56,67% menjadi 86,67%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan penelitian tindakan kelas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran :

1. Kepada guru matematika
   a. Guru matematika diharapkan menggunakan pembelajaran siswa aktif dengan menerapkan strategi *Learning Tournament* dengan media pembelajaran Ular Tangga sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan model pembelajaran matematika di SMP.
   b. Guru dalam menggunakan strategi *Learning Tournament* dengan media pembelajaran Ular Tangga diharapkan memperhatikan pengelolaan waktu dan pengeloloaan kelas dengan baik agar suasana kelas menjadi kondusif dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
2. Kepada siswa

   Dalam strategi *Learning Tournament* dengan media pembelajaran Ular Tangga siswa hendaknya aktif dalam proses pembelajaran diantaranya dengan aktif dalam diskusi, berani bertanya, dan mengerjakan soal di depan kelas.
3. Kepada sekolah

   Kepada sekolah khususnya SMP Negeri 3 Delanggu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah untuk penerapan strategi *Learning Tournament* dengan media pembelajaran Ular Tangga dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

4. Kepada peneliti berikutnya

Kepada peneliti berikutnya yang memilih penerapan strategi *Learning Tournament* dengan media pembelajaran Ular Tangga sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, hendaknya dalam proses pembelajaran mampu menerapkan strategi *Learning Tournament* dengan media pembelajaran Ular Tangga secara lebih optimal dan mampu melakukan perbaikan atas kelemahan dari strategi *Learning Tournament* dengan media pembelajaran Ular Tangga.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Asyhar, Rayanda. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.

As'ari, Abdur Rahman dkk. 2016. *Buku Guru Matematika SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Dewi, Rini. 2013. *Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Learning Tournament Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Hakim, Thursan. 2011. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.

Hamalik, Oemar, 2008. *Kurikulum Dan Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.

Hamalik, Oemar, 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. *Bandung*: CV. Pustaka Setia.

Haryanto dan Suyono. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Hastuti, Wenni. 2015. *Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran Learning Tournament Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Ngluwar Magelang*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta.

Hidayat. 2012. *Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Aktif Tipe Learning Tournament Pada Mata Pelajaran Matematika*. *Jurnal Al Bidayah,*Vol 4 No 1 Januari 2012. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Hidayat, Alimul. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: Heath Books.

Lestari, Sri. 2013. *Penerapan Metode Learning Tournament Dipadukan dengan Metode Question Student Have Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Pinantika, Deska. 2016. *Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Strategi Learning Tournament Untuk Meningkatkan Pemecahan*

Masalah Matematis dan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Purwokerto. Skripsi tidak diterbitkan. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ramayulis. 2008. *Metodologi Pendidikan*. Jakarta: Kalam Mulia.

Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Silberman, Melvin. 2009. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Silberman, Melvin. 2011. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Sudjana dan Suwariyah. 2010. *Model-Model Mengajar CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung:Alfabeta

Suprijono, Agus. 2016. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suroso. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Yogyakarta : Pararaton.

Sutikno, Sobry. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.

Suyono. 2016. *Implementasi Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya

Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Verawati, Isna. 2010. *Penerapan Strategi Learning Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran SKI Di Kelas VIIIC MTsN Wonokromo Bantul*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yamin, Martinis. 2011. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.