

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *LEARNING  
TOURNAMENT* DIIRING *REWARD* DALAM PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMPN 3 PALEMBAYAN**

**ARTIKEL**

Oleh :

**AN NISATIL ZAKIA**  
**NPM. 0910013211019**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
2014**

# **Penerapan Pembelajaran Aktif Tipe *Learning Tournament* Diiringi *Reward* dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 3 Palembang**

An Nisatil Zakia<sup>1</sup>, Fazri Zuzano<sup>1</sup>, Zulfa Amrina<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Bung Hatta

email: [annisatilizakia@gmail.com](mailto:annisatilizakia@gmail.com)

---

## **Abstract**

**One factor causing mathematic lesson of junior high school no 3 Palembang in 8<sup>th</sup> grade below minimum standard characteristic was less active in studying and less antusism in doing exercise. Appropriate strategies to deal with it is active Learning strategies of Learning Tournament type Followed by Reward. Through this strategy, students can learn to be more active in learning such as asking , answering questions, and discussing the matter of settlement within the group , and the tournament is being held as an exercise for the student so that the students are expected to understand the material being studied, but that with the presence of Reward giving students could be more enthusiastic about learning . The purpose of this study was to determine the students mathematics learning outcomes by applying Active Learning strategy of Learning Tournament type followed by reward junior high school no 3 Palembang in 8<sup>th</sup> better than applying conventional learning. This type of research is experimental. Population is all of students junior high schooll no 3 Palembang in 8<sup>th</sup> grade. Samples are 8-2 class as experiment class and 8-1 as control class. Based on the results of data analysis  $t_{hitung} = 3.40$ , and  $t_{table} = 1.675$ . The conclusion is the outcomes of students learning used active learning strategy of Learning tournament type followed Reward better than on conventional learning.**

**Keywords: Active Learning, Learning Tournament, Reward and mathematic outcomes**

---

## **PENDAHULUAN**

Matematika merupakan pengetahuan yang mempunyai peran yang sangat besar, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia pendidikan. Menyadari pentingnya peranan matematika maka sudah selayaknya aspek-aspek yang mendukung pembelajaran matematika harus menjadi perhatian utama. Ini dimaksudkan agar pembelajaran matematika dapat berjalan dengan baik dan berkualitas.

Salah satu aspek dalam pembelajaran matematika adalah peranan guru dalam proses pembelajaran. Ketersedian guru yang profesional dan perangkat mengajar yang baik dapat menjadi salah satu tonggak keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Walaupun demikian sebenarnya peran aktif siswalah yang lebih utama, karena bagaimanapun juga baiknya seorang guru kalau siswa tidak aktif dan termotivasi dalam

pembelajaran maka hasil belajar yang baik juga tidak akan pernah terwujud.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII SMPN 3 Palembang pada tanggal 16 dan 17 Juli 2013, proses pembelajaran yang dilakukan masih cenderung berlangsung satu arah, yaitu dari guru ke siswa. Guru menjelaskan materi, memberikan beberapa contoh soal, guru memberikan kesempatan bertanya, lalu siswa mencatat yang dituliskan guru di papan tulis dan dilanjutkan dengan mengerjakan beberapa soal latihan. Rutinitas yang seperti ini cenderung bersifat monoton, hingga berdampak langsung terhadap hasil belajar siswa yang rendah.

Ketika melakukan wawancara dengan Guru Bidang Studi Matematika dan beberapa siswa diperoleh informasi bahwa siswa terbiasa belajar sendiri atau individual, mereka jarang menyelesaikan soal-soal matematika dengan temannya untuk saling bertukar pikiran.

Masalah lainnya yang ditemui adalah siswa kurang antusias dalam mengerjakan soal-soal latihan untuk meningkatkan pemahaman mereka. Siswa cenderung malas dan tidak termotivasi untuk lebih banyak melakukan latihan. Hal ini dikarenakan

kurangnya umpan balik yang diberikan guru atas latihan yang mereka lakukan. Selain itu siswa masih menganggap bahwa latihan yang mereka lakukan hanya sebagai pelengkap nilai saja.

Untuk mengatasi hal seperti ini sudah selayaknya guru melakukan variasi dalam pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament*. Pembelajaran aktif, menuntut siswa sebagai subjek pembelajaran untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran baik dalam bertanya, maupun dalam mengungkapkan pendapatnya.

Pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa bisa bekerjasama dengan kelompoknya. Hal ini dikarenakan penilaian untuk kelompok diperoleh dari nilai individu ketika diadakannya turnamen. Sehingga siswa yang berada dalam satu kelompok akan saling membantu hingga nilai yang mereka peroleh bisa mempengaruhi nilai kelompoknya. Sekaligus juga siswa bersaing dalam hal mendapatkan pengetahuan. Persaingan yang terjadi diharapkan adalah persaingan sehat, dimana siswa hanya bersaing dalam mendapatkan skor, sehingga suasana pembelajaran akan lebih bersemangat.

Selain itu turnamen yang diadakan merupakan latihan-latihan yang dilakukan siswa untuk meningkatkan kemampuan dan keahlian mereka dalam menyelesaikan soal matematika.

Seperti layaknya turnamen siswa diharapkan bisa mempersiapkan diri untuk menghadapi pertandingan, sehingga siswa akan aktif bertanya baik pada guru maupun pada teman kelompoknya. Kegiatan ini akan menjamin terjadinya interaksi antara siswa dengan guru bahkan akan lebih luas lagi yaitu interaksi siswa dengan siswa. Sehingga diharapkan akan berpengaruh besar terhadap nilai maupun kehidupan sosial siswa.

Untuk lebih menumbuhkan rasa bersaing yang sehat antara kelompok dengan kelompok, maka akan diberikan *Reward* (penghargaan) sebagai hadiah yang diterima kelompok yang sudah berusaha menjadi yang terbaik dalam setiap turnamen yang diadakan. Pemberian *Reward* juga diharapkan bisa membuat siswa lebih bersemangat dan merasa setiap usaha yang mereka lakukan dalam proses pembelajaran dihargai, hingga diharapkan hasil belajar yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran meningkat.

Menurut Silberman (2006:159) prosedur pembelajaran tipe *Learning Tournament* sebagai berikut:

- a. Membagi siswa dalam beberapa kelompok beranggotakan 2 hingga 8 siswa.
- b. Buatlah beberapa pertanyaan untuk mengetes pemahaman siswa terhadap materi itu. Gunakan bentuk tes yang mudah diskor seperti pilihan ganda, mengisi titik-titik, benar salah atau istilah untuk didefenisi.
- c. Berikan pertanyaan tersebut pada siswa. Bagian ini dianggap ronde pertama dari *learning tournament*. Setiap siswa harus menjawab pertanyaan secara individu.
- d. Setelah pertanyaan diberikan, beritahukan siswa jawaban yang benar dan mintalah mereka menghitung skor masing-masingnya. Umumkan skor setiap kelompok
- e. Mintalah setiap kelompok untuk mendiskusikan kembali materi. Kemudian berikan pertanyaan-pertanyaan tes, bagian ini disebut ronde kedua dari *Learning Tournament*. Jumlahkan skor masing-masing individu menjadi skor kelompok.
- f. Guru dapat membuat beberapa ronde sesuai kebutuhan, tetapi pastikan tiap kelompok mempunyai waktu berdiskusi diantara setiap ronde.

Berdasarkan prosedur pembelajaran tipe *Learning Tournament* yang dikemukakan oleh Silberman di atas, maka langkah-langkah pembelajaran matematika pada penelitian ini meliputi:

- a. Guru membuka pelajaran, menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran.

- b. Guru menjelaskan materi pelajaran dan membagi siswa dalam beberapa kelompok seterusnya membagi Lembaran Diskusi Siswa (LDS) pada masing masing kelompok.
- c. Guru meminta siswa untuk berdiskusi menyelesaikan soal-soal yang ada pada LDS, sebagai bentuk persiapan siswa dalam menghadapi turnamen.
- d. Selanjutnya setelah diskusi selesai, membahas soal yang ada pada LDS yang telah dijawab dalam kelompok secara bersama dengan meminta perwakilan anggota kelompok yang dipilih secara acak untuk menuliskan jawabannya pada papan tulis. Kemudian meminta kelompok lain menanggapi hasil diskusi tersebut.
- e. Setelah itu guru memulai turnamen dengan menyuruh 2-3 orang siswa pindah ke meja kelompok lain dan memberikan soal turnamen yang berbentuk essay kepada masing-masing anggota dalam kelompok dan meminta anggota kelompok untuk menjawab soal tersebut secara individu. (Kegiatan ini sebagai turnamen ronde 1)
- f. Setelah turnamen ronde 1 selesai, guru mengoreksi jawaban siswa setelah itu guru mengumumkan skor turnamen ronde 1.
- g. Guru meminta siswa memahami materi kembali dan mengingatkan siswa untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi turnamen ronde 2.
- h. Setelah turnamen ronde ke-2 selesai, guru mengoreksi lembar jawaban siswa kemudian mengumumkan skor siswa.
- i. Setelah semua skor siswa diakumulasikan dari ronde 1 dan ronde 2 maka guru akan menentukan kelompok yang mendapat *reward* (penghargaan).

Dalam prosedur penelitian di atas terlihat bahwa ketika siswa berdiskusi dengan kelompok akan dibagikan Lembar Diskusi Siswa (LDS). LDS ini diberikan untuk membantu siswa dalam berdiskusi. LDS ini berisi soal-soal yang akan dijawab oleh kelompok dengan berdiskusi baik berdiskusi dengan kelompok masing-masing atau berdiskusi dengan guru. Selain itu LDS ini bagian dari lembar kerja siswa seperti yang dikemukakan oleh Suyanto (2011) dalam [staff.uny.ac.id/lembar\\_kerja\\_siswa.com](http://staff.uny.ac.id/lembar_kerja_siswa.com) lembar kerja siswa merupakan lembaran dimana siswa mengerjakan sesuatu terkait dengan apa yang dipelajarinya seperti mencatat hasil pengamatan, memecahkan masalah dan lain-lain.

Setelah siswa melakukan turnamen maka akan dihitung skor pengembangan. Siswa mendapatkan poin perkembangan

yang besarnya ditentukan apabila skor turnamen terkini mereka menyamai atau melampaui skor dasar mereka. Untuk skor dasar pada pertemuan pertama diambil dari skor latihan siswa sebelumnya sedangkan skor dasar selanjutnya adalah skor turnamen sebelumnya. Untuk menentukan kelompok mana yang akan menang dalam turnamen maka dihitung rata-rata skor yang dikumpulkan anggota kelompok.

Setelah siswa berdiskusi, dilanjutkan diadakannya turnamen dan setelah ditentukan skor individu dan kelompok maka ditentukan kelompok yang menang dalam turnamen. Kelompok yang menang adalah kelompok yang mempunyai skor tertinggi. Kelompok yang menang akan mendapatka *reward* berupa piagam penghargaan. Djamarah (2006:148) mengatakan bahwa untuk meningkatkan motivasi bagi anak didik salah satunya dapat dilakukan dengan cara memberikan ganjaran terhadap prestasi yang dicapai anak didik sehingga dapat merangsang untuk mendapat prestasi yang lebih baik dikemudian hari. Kemudian ada beberapa motivasi yang dikemukakan Djamarah (2006:150) salah satunya yaitu pemberian hadiah. Hadiah adalah sesuatu yang diberikan kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan. Dengan adanya *reward* maka diharapkan siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa dengan diterapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* diiringi *Reward* dalam pembelajaran matematika siswa kelas VIII SMPN 3 Palembang.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen. Rancangan model penelitian yang digunakan adalah *Randomized Control Only Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 3 Palembang. Pengambilan kelas sampel dalam penelitian menggunakan teknik *random sampling*. Sampel yang digunakan dari hasil perhitungan adalah kelas VIII.2 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.1 sebagai kelas kontrol.

Jenis variabel dapat dibedakan dua jenis yaitu variabel bebas dalam penelitian ini adalah perlakuan yang diberikan pada sampel penelitian yaitu pembelajaran dengan strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* diiringi *Reward* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer

bersumber dari siswa kelas VIII SMPN 3 Palembang yang menjadi sampel dan data sekunder berupa nilai rapor yang bersumber dari guru matematika kelas VIII SMPN 3 Palembang.

Prosedur penelitian dapat dibagi atas tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian. Pada tahap persiapan., peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian, seperti: menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan instrumen penelitian yaitu LDS, soal turnamen yang diberikan pada setiap pertemuan dan soal tes akhir. Selanjutnya tahap pelaksanaan, pada tahap ini pembelajaran yang diberikan kepada dua kelas sampel berdasarkan standar proses, sedangkan perlakuan terhadap kedua sampel ini berbeda. Perlakuan diberikan penulis pada kelas eksperimen dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* diiringi *Reward*. Pada kelas kontrol, menerapkan pembelajaran konvensional. Terakhir yaitu tahap penyelesaian, pada tahap ini dilakukan analisis data yang didapat selama penelitian kemudian ditarik suatu kesimpulan.

Menganalisis data dengan melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis memiliki syarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Liliefors.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian melakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan dari hasil belajar kelas sampel akibat dari diberikan perlakuan pada kelas eksperimen, maka digunakan uji kesamaan dua rata-rata hasil belajar kedua kelas sampel, dengan statistik pengujian. Pada penelitian ini sampel terdistribusi normal dan kedua kelompok data homogen, maka digunakan uji t.

Agar instrumen yang digunakan baik, dilakukan uji coba soal dan analisis soal uji coba. Analisis soal untuk mengetahui validitas, realibilitas, daya beda dan tingkat kesukaran soal, dari hasil diatas maka diperoleh soal-soal tes akhir.

Suatu tes dikatakan memenuhi validitas apabila tes tersebut mampu mengukur tujuan khusus yang sesuai dengan materi pembelajaran. Untuk memperoleh instrumen tes yang valid, maka instrumen tes dibuat berdasarkan kurikulum, dan disusun berpedoman kepada ketercapaian indikator.

Reliabilitas merupakan ukuran ketepatan alat penelitian dalam mengukur suatu yang diukur. Reliabilitas soal dihitung dengan menggunakan rumus.

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right] \quad \sigma_i^2 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{(\sum x_i)^2}{N}}{N}$$

Tingkat kesukaran butir soal untuk mengetahui tingkat kesukaran soal yang berbentuk tes uraian digunakan rumus yang dikemukakan oleh Depdiknas (2008:9) yaitu:

$$\text{Mean} = \frac{\text{jumlah skor siswa pada suatu soal}}{\text{jumlah siswa yang mengikuti tes}}$$

$$\text{TK} = \frac{\text{mean}}{\text{skor maksimal yang telah ditetapkan pada pedoman penskoran}}$$

Setelah didapatkan tingkat kesukaran dihitunglah daya pembedanya. Untuk mengetahui indeks daya pembeda item soal berbentuk tes uraian digunakan rumus yang dikemukakan oleh Depdiknas (2008:13) yaitu:

$$\text{DP} = \frac{\text{mean kelompok atas} - \text{mean kelompok bawah}}{\text{skor maksimum soal}}$$

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji kesamaan dua rata-rata dengan melakukan uji t. Uji kesamaan rata-rata dua pihak dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana (2005:239),

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

dimana  $\bar{X}_1$  adalah nilai rata-rata kelas eksperimen,  $\bar{X}_2$  adalah nilai rata-rata kelas kontrol,  $S^2$  adalah Variansi,  $S_1$  adalah standar deviasi kelas eksperimen,  $S_2$  adalah standar deviasi kelas kontrol,  $S$  adalah standar deviasi gabungan,  $n_1$  adalah jumlah siswa kelas eksperimen,  $n_2$  adalah jumlah siswa kelas kontrol. Harga  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  yang terdapat dalam tabel distribusi t. Kriteria pengujian tidak ada perbedaan yang

berartijika:  $-t_{1-1/2\alpha} < t < t_{1-1/2\alpha}$  dan ada perbedaan yang berarti jika mempunyai harga lain pada taraf signifikan 0,05 dengan derajat kebebasan  $dk = (n_1 + n_2) - 2$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dari tanggal 22 Juli 2013 sampai tanggal 4 September 2013 diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

Dalam bagian ini dibahas hasil dari turnamen yang dilakukan siswa pada setiap pertemuan sebagai berikut:

**Tabel 1: Rata-rata Hasil Turnamen Siswa Kelas Eksperimen**

Turnamen						
Pertemuan	I	II	III	IV	V	VI
N	26	27	27	27	27	27
Rata-rata skor kelompok A	10	30	0	24	24	6
Rata-rata skor kelompok B	12	22	6	26	24	15
Rata-rata skor kelompok C	10	28	16	18	20	10
Rata-rata skor kelompok D	16	26	2	30	20	4
Rata-rata skor kelompok E	30	20	2	22,5	23,3	10
Rata-rata skor kelompok F	20	26,7	5	27,5	17,5	7,5
$\sum Xt$	90	152,7	31	<b>148</b>	128,8	52,5
$\bar{Xt}$	3,46	1,95	1,15	<b>5,48</b>	4,77	1,94

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa skor seluruh kelompok memuaskan pada turnamen ke-IV dengan materi tentang menyelesaikan operasi pemangkatan pada bentuk aljabar. Sedangkan skor terendah pada turnamen ke-III pada materi menyelesaikan operasi perkalian pada bentuk aljabar, skor terendah ini



dipengaruhi oleh skor pengembangan anggota kelompok yang rendah. Namun demikian terlihat semua siswa antusias dalam menyelesaikan soal turnamen

Setelah dilakukan tes akhir diperoleh hasil belajar siswa pada kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes akhir terdiri dari 8 butir soal essay yang diikuti oleh kedua kelas sampel, pada kelas eksperimen jumlah siswa adalah 28 orang dan yang mengikuti tes akhir sebanyak 26 orang sedangkan untuk kelas kontrol berjumlah 28 orang dan yang mengikuti tes akhir 27 orang. Dari analisis yang dilakukan maka didapat gambaran sebagai berikut:

**Tabel 2: Data Hasil Tes Akhir Siswa**

Kelas	Jumlah Siswa	$\bar{x}$	$S_i$	$S_i^2$
Eksperimen	26	76,04	18,76	352,12
Kontrol	27	55,33	25,69	659,77

Analisis tes akhir adalah untuk menguji hipotesis penelitian. Untuk menguji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas variansi. Setelah dilakukan analisis data diketahui bahwa data hasil kemampuan komunikasi matematis siswa berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Dengan demikian dapat dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t.

Kedua kelas sudah berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen, sehingga dapat dilakukan

pengujian hipotesis dengan rumus t-test. Dari data yang diperoleh terlebih dahulu dihitung harga simpangan baku gabungan kedua kelas itu, yaitu:

Terlebih dahulu menentukan nilai  $S$ , dari perhitungan maka didapatkan nilai  $S = 22,56$ . Selanjutnya dilakukan uji t, setelah dihitung didapatkan  $t_{hitung} = 3,40$ .  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 51$  pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $t_{(1-\frac{1}{2}\alpha;dk)} = t_{(0,95;51)} = 1,6745$ . Ternyata diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis  $H_0: \mu_1 = \mu_2$  ditolak. Sehingga diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen lebih baik dari hasil belajar matematika siswa kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan komunikasi matematis siswa yang pembelajarannya menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* diiringi *Reward* lebih baik dari pada hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menerapkan pembelajaran konvensional.

Selama melakukan penelitian, penulis melihat siswa pada kelas eksperimen lebih bersemangat dalam belajar dari pada siswa kelas kontrol. Hal ini terlihat ketika penulis mengatakan bahwa dikelas ini akan dilakukan pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Walaupun pada

awal penelitian siswa kelas eksperimen kurang memahami pembelajaran yang diterapkan, akan tetapi setelah diberikan penjelasan dan simulasi sekitar beberapa menit, siswa tersebut mulai paham dan tertarik untuk belajar dengan menggunakan pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* diiringi *Reward*. Sedangkan pada kelas kontrol pada saat penulis menerangkan pelajaran di depan kelas dan memberikan beberapa contoh soal kepada siswa, mereka hanya mendengar, memperhatikan, dan mencatat apa yang penulis sampaikan. Pada saat penulis memberikan soal latihan dan membimbing siswa dalam mengerjakannya, terlihat hanya beberapa orang siswa yang mengerjakannya sementara siswa yang lain hanya mencontoh jawaban temannya.

Selama penelitian berlangsung peneliti melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen sesuai dengan tahap rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Diawal pembelajaran siswa diberikan gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* dan membagi siswa menjadi 6 kelompok, anggota kelompok A, B, C, D beranggotakan 5 orang sedangkan kelompok E dan F beranggotakan 4 orang. Secara umum pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen diawali dengan penulis menjelaskan materi, setelah itu siswa

diberikan LDS dan mereka berdiskusi dengan kelompoknya, setelah soal diLDS selesai siswa ditunjuk secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi dan siswa lain menanggapi hasil diskusi temannya, selanjutnya siswa melakukan turnamen dan diakhiri dengan pengumuman pemenang turnamen yang akan mendapat *Reward*. Dari pengamatan yang penulis lihat pada kelas eksperimen siswa lebih bersemangat dan terlibat langsung dengan pembelajaran. Pada setiap pertemuan siswa diberikan LDS yang mereka kerjakan secara berdiskusi, awalnya dalam berdiskusi ada beberapa siswa yang tidak ikut berdiskusi, namun setelah penulis mengatakan bahwa akan dipilih siswa secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dan menegaskan bahwa penilaian kelompok bergantung pada setiap anggota kelompok barulah semua siswa ikut berdiskusi. Dalam berdiskusi penulis juga melihat siswa tidak malu lagi bertanya dengan temannya, dan apabila mereka ragu mereka bertanya pada penulis. Pada saat siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, terlihat siswa lain memperhatikan, tidak jarang mereka mengoreksi siswa yang tampil baik itu salah tulis, salah soal maupun salah dalam menjawab soal.

Dalam menjawab soal turnamen siswa berusaha mengerjakannya dengan

baik, ketika dinformasikan akan diadakan turnamen siswa telah siap dengan kertas jawaban. Siswa mengerjakan soal turnamen secara individu walaupun ada beberapa siswa yang mencontoh pada temannya. Setelah selesai turnamen penulis mengumumkan skor individu dan skor kelompok kepada siswa. Pada awalnya siswa bingung kenapa kelompoknya mendapat skor paling rendah padahal mereka mendapat nilai yang tinggi, kemudian penulis jelaskan untuk penilaian kelompok diambil dari nilai pengembangan individu yang dihitung jika skor turnamen mereka sama atau melebihi skor turnamen mereka sebelumnya. Jika skor turnamen siswa pada setiap pertemuan semakin baik maka semakin baik pula skor kelompok, sebaliknya jika skor turnamen siswa sama atau lebih buruk pada setiap kali pertemuan maka skor kelompoknya akan buruk. Sebagai hadiah kepada siswa karna sudah berusaha menjadi yang terbaik maka diberikan *Reward* berupa piagam penghargaan. Ketika diberikan piagam penghargaan kepada kelompok terlihat siswa bangga dan siswa lain termotivasi untuk mendapatkan piagam pula. Dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan terlihat untuk penerima piagam penghargaan merata antar kelompok. Tidak ada kelompok yang

dominan menerima, hampir semua kelompok menerima piagam.

Walaupun demikian, pada proses penelitian tersebut terdapat beberapa kendala yang peneliti hadapi yaitu:

1. Beberapa orang siswa pada awalnya keberatan jika dikelompokkan karena bukan teman dekat, setelah penulis jelaskan manfaat mereka dikelompokkan secara heterogen baru mereka mengerti dan mau.
2. Pada saat diskusi ada beberapa siswa yang hanya duduk dan tidak ikut berdiskusi, tetapi setelah penulis mengundi nama yang akan mempresentasikan hasil diskusi kelompok maka siswa tersebut mulai mau berdiskusi.
3. Pada RPP kelas eksperimen seharusnya penulis menjelaskan materi sebelum siswa duduk pada kelompok masing-masing, akan tetapi setelah diterapkan penulis merasa banyak sekali memakan waktu ketika mereka pindah. Ini dikarenakan jarak anggota kelompok yang berjauhan. Maka dari itu penulis menginformasikan untuk pertemuan selanjutnya semua sudah berkelompok ketika pelajaran dimulai.
4. Untuk pemahaman materi pembelajaran siswa sering ceroboh dengan jawabannya sering sekali antara penjumlahan aljabar dan perkalian

tertukar, misalnya jika soalnya penjumlahan maka siswa menjumlahkan koefisien dan variabel mereka kalikan. Banyak siswa juga kesulitan memfaktorkan bentuk aljabar, ini dikarenakan siswa kurang faham dengan langkah-langkah memfaktorkan.

Namun demikian pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* diiring *Reward* ini memberikan dampak yang positif terhadap kelas eksperimen. Mereka berlomba-lomba untuk menjadi pemenang pada setiap turnamen karna jika mereka dapat nilai yang tinggi maka kelompok mereka akan mendapatkan *Reward* berupa piagam penghargaan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian dan hasil analisis yang telah dipaparkan pada hasil dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Palembang tahun pelajaran 2013/2014 yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* diiring *Reward* lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Depdiknas. 2008. *Panduan Analisis Butir Soal*. Jakarta: Depdiknas.

Djamarah, Syaiful Bahri dkk. 2006. *Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta

Silberman, Melvin. 2006. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia dan Nuansa

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito

Suyanto, dkk. 2011. *Lembar Kerja Siswa (LKS)*. (online), <http://staff.uny.ac.id/lembarkerjasiswa.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 17 april 2013.