



**PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS*
(TGT) MENGGUNAKAN PERMAINAN MONOPOLI MATEMATIKA
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA POKOK BAHASAN HIMPUNAN KELAS
VII D SMP NEGERI 2 JENGGAWAH
TAHUN AJARAN 2009/2010**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Matematika (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

**AHMAD YULIANTO
NIM 060210191170**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2010

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
RINGKASAN	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Pembelajaran Matematika	6
2.2 Pembelajaran Kooperatif.....	7
2.3 Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games</i>	
<i>Tournaments (TGT)</i>	9
2.4 Media Permainan Monopoli.....	11
2.5 Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games</i>	
<i>Tournaments (TGT)</i> Menggunakan Media Permainan	
Monopoli.....	17

2.6 Aktifitas Siswa	18
2.6.1 Aktivitas Belajar Siswa	18
2.6.2 Aktivitas Bermain Siswa	19
2.7 Ketuntasan Hasil Belajar	19
2.8 Uraian Materi Pelajaran	20
2.9 Penyajian Materi dengan Permainan Monopoli	25
BAB 3. METODE PENELITIAN	27
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.2 Subjek Penelitian	27
3.3 Definisi Operasional	28
3.4 Pendekatan dan Jenis Penelitian	29
3.4.1 Pendekatan Penelitian.....	29
3.4.2 Jenis Penelitian	29
3.5 Prosedur Penelitian	30
3.5.1 Tindakan Pendahuluan	30
3.5.2 Pelaksanaan Penelitian	31
3.6 Metode Pengumpulan Data	33
3.6.1 Metode Tes	33
3.6.2 Metode Wawancara	33
3.6.3 Metode Observasi.....	34
3.6.4 Metode Dokumentasi.....	35
3.7 Analisis data	35
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil Penelitian	37
4.1.1 Tindakan Pendahuluan	37
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian	38
4.1.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	66

4.2 Analisa Data	67
4.2.1 Analisa Data Hasil Observasi	67
4.2.2 Analisa Data Hasil Tes Akhir Siswa	67
4.2.3 Analisa Data Hasil Wawancara	68
4.3 Temuan Penelitian	69
4.4 Pembahasan	69
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	

RINGKASAN

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* Menggunakan Permainan Monopoli Matematika untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Himpunan Kelas VII D SMP Negeri 2 Jenggawah Tahun Ajaran 2009/2010; Ahmad Yulianto, 060210191170; 2010: 79 halaman; Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Permasalahan yang muncul berkaitan dengan pembelajaran matematika seringkali terjadi disetiap jenjang sekolah. Salah satu sekolah yang mempunyai permasalahan berkaitan dengan pembelajaran matematika adalah SMP Negeri 2 Jenggawah, khususnya kelas VII D. Berdasarkan observasi awal dan wawancara singkat dengan guru bidang studi matematika kelas VII D SMP Negeri 2 Jenggawah yang dilaksanakan tanggal 2 November 2009 menunjukkan bahwa tingkat penguasaan siswa terhadap materi masih tergolong rendah, hal ini disebabkan karena siswa merasa jenuh terhadap metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat pada hasil ujian tengah semester siswa kelas VII D semester 1, bahwa ada 30% siswa yang tidak tuntas dari kriteria ketuntasan minimum 66. Guru sebagai pendidik harus mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan agar minat siswa dalam proses belajar mengajar lebih maksimal dan tercapai hasil belajar yang optimal. Tujuan penelitian untuk mengetahui proses, aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Jenggawah selama pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan menggunakan media permainan monopoli matematika pokok bahasan himpunan.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdapat tiga pembelajaran terdiri dari dua pembelajaran menggunakan LKS dan satu pembelajaran menggunakan permainan monopoli matematika. Penelitian ini dilakkukan di SMP

Negeri 2 Jenggawah. Responden dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII D semester genap tahun ajaran 2009/2010 dengan jumlah siswa 36 orang, jumlah siswa laki-laki sebanyak 19 orang dan jumlah siswa perempuan sebanyak 17 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes, metode wawancara, observasi dan metode dokumentasi.

Data yang dikumpulkan berupa akyivitas siswa selama pembelajaran, hasil wawancara dan hasil tes siswa. Adapun pengambilan data mulai tanggal 26 Januari 2010 sampai dengan 11 Februari 2010. Observasi dilakukan pada aktivitas guru/peneliti dan siswa. Wawancara dilakukan pada 4 siswa yaitu perwakilan dari 2 orang siswa yang tuntas belajar dan berkemampuan tinggi serta 2 orang siswa yang tidak tuntas belajar. Tes dilakukan sebelum (pre tes) yang dilakukan satu kali yaitu digunakan untuk mengelompokkan siswa dalam permainan monopoli matematika dan dua kali tes akhir yaitu tes akhir 1 dan tes akhir 2.

Persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung untuk masing-masing aktivitas dari siklus I ke siklus II yaitu memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru dari 66,67% menjadi 75%, bertanya dari 48,15% menjadi 58,33%, menjawab dan mengemukakan pendapat dari 47,22% menjadi 56,48%, dan kerja kelompok dari 69,44% menjadi 80,56%. Sedangkan persentase aktivitas siswa dalam permainan yaitu diskusi dan interaksi dari 74,07% menjadi 79,63%, kelancaran bermain dari 82,41% menjadi 84,26%, dan menjawab pertanyaan pada kartu soal dari 69,44% menjadi 83,33%. Persentase ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 80,56 % pada tes akhir I dan 88,89 % pada tes akhir II. Dari data tersebut, maka menunjukkan bahwa peneliti telah memenuhi ketuntasan secara klasikal yaitu lebih dari 75 % siswa yang tuntas hasil belajarnya sehingga penelitian dapat dikatakan berhasil.