

**UPAYA MENINGKATKAN KETUNTASAN BELAJAR SISWA  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *OUTBOUND TRAINING*  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
PADA SISWA KELAS VIII MTs NEGERI KARANG SEMBUNG**

**Sofwan Hadi, Andri Ruri Wiryanto**

**Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon,  
Jalan Perjuangan By Pass Cirebon 45132, Indonesia  
Telepon : +62 231 481264**

*Hasil observasi awal ditemukan bahwa kriteria ketuntasan minimal di MTs Negeri Karang Sembung belum mencapai ideal sehingga perlu adanya inovasi dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa kelas VIII MTs Negeri Karang Sembung. Metode outbound training dalam pembelajaran matematika menjadi alternatif pola pengajaran matematika yang lebih aktif, menyenangkan dan dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa.*

*Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana ketuntasan belajar siswa setelah penerapan metode outbound training. Tujuan lainnya untuk membuktikan bagaimana respon siswa terhadap penerapan metode outbound training dalam pembelajaran matematika.*

*Metode outbound training merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di alam terbuka, yang terdiri dari serangkaian permainan (games), tantangan (challenge), dimana masing-masing permainan memiliki tujuan dan hikmah tertentu. dalam pembelajaran matematika menjadi alternatif pola pengajaran matematika yang lebih aktif dan menyenangkan, dengan penerapan metode ini ketuntasan belajar siswa meningkat.*

*Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode outbound training. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Negeri Karang Sembung tahun ajaran 2010-2011 yang berjumlah 267 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan pertimbangan guru-guru matematika MTs Negeri Karang Sembung yang dijadikan sampel adalah kelas VIII-A. Tes dan Angket disebarakan setelah satu siklus. Keberhasilan penelitian ini dilihat dari hasil belajar apabila mencapai ketuntasan belajar minimal 85% dari jumlah siswa serta ketuntasan individu dengan nilai  $\geq 63$ . Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus.*

*Ketuntasan belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII-A MTs Negeri Karang Sembung yang menggunakan model pembelajaran matematika dengan metode Outbound Training meningkat, terlihat pada kuis I adalah sebesar 87,18% dari 39 siswa. Sementara KKM yang ditetapkan oleh guru sebesar 63, berarti ada 34 siswa yang nilainya lebih dari 63 dan 5 siswa nilainya kurang dari 63. Pada kuis II terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebanyak 2,56% sehingga ketuntasan pada kuis II menjadi 89,74%. Pada kuis III terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebanyak 2,57% sehingga ketuntasan mencapai 92,31%. Berarti pada kuis III terdapat 36 siswa yang nilainya lebih dari 63 dan 3 siswa yang nilainya kurang dari 63. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran matematika dengan metode outbound training adalah positif. Siswa beranggapan bahwa metode ini merupakan hal yang baru, senang mengikuti pembelajaran tersebut, membuat siswa semakin aktif, game-game sangat menarik, berminat mengikutinya lagi, tertantang, proses pembelajaran lebih menyenangkan, setuju agar metode pembelajaran serupa diterapkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran lain.*

**Kata Kunci :** *Ketuntasan Belajar Siswa, Outbond Training*

---

## **PENDAHULUAN**

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan definisi pendidikan dalam pasal 1 ayat (1) (<http://www.dikti.go.id>, di unduh tanggal 20 Juni 2010 jam 21:56 WIB) :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Ditemui pada pembelajaran matematika, yaitu pembelajaran yang hanya menekankan pada aspek kognitif saja, kurang melibatkan siswa untuk aktif dan mandiri dalam belajar, siswa cenderung pasif, yaitu siswa hanya diam, mendengar, mencatat dan menghitung. Padahal melalui proses pembelajaran akan dapat mencerminkan tingkat keberhasilan atau tidaknya suatu pendidikan.

Ketuntasan belajar siswa pada bidang matematika juga tidak memuaskan diungkap oleh Zulkardi dalam tulisannya yang berjudul *RME Suatu Inovasi dalam Pendidikan Matematika di Indonesia* menyatakan (<http://www.geocities.com>., di unduh tanggal 03 Januari 2010 jam 22:23 WIB) :

Masalah umum matematika yang banyak orang awam tahu seperti rendahnya daya saing di ajang internasional (kontras dengan Pendidikan Fisika), rendahnya rata-rata nilai ulangan nasional (paling rendah dibanding pelajaran lainnya dan untuk sekolah menengah selalu di bawah 5.0 skala 1-10), serta rendahnya minat belajar matematika lantaran matematika terasa sulit karena banyak guru matematika mengajarkan matematika dengan materi dan metode yang tidak menarik dimana guru menerangkan atau "*teacher telling*" sementara murid mencatat.

Menurut psikolog Alva Handayani dalam semiloka *Mengatasi Phobia Matematika pada Anak* (14/08/04) di Bandung, bahwa munculnya phobia matematika juga disebabkan oleh sugesti anak mengenai matematika bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit. Sugesti tersebut muncul dari orang-orang di sekitar yang menyatakan demikian, dan merasuk ke dalam pikiran anak (<http://myscienceblogs.com/matematika>., di unduh tanggal 23 Januari 2011 jam 21:25 WIB).

Pada kesempatan yang sama, Iwan Pranoto mengemukakan bahwa anggapan siswa mengenai sulitnya matematika hingga menjadi fobia lebih disebabkan oleh pola pengajaran matematika yang lebih menekankan pada hafalan dan kecepatan berhitung. Guru hendaknya mampu mengajarkan matematika lebih menarik dan mengembangkan daya nalar siswa (<http://myscienceblogs.com/matematika>., di unduh tanggal 23 Januari 2011 jam 21:47 WIB).

Profesor Timothy Gowers dalam bukunya "*MATHEMATICS, A Very Short Introduction*" (*Oxford Univ. Press 2002*) menyatakan bahwa setiap anak yang diperkenalkan akan konsep matematika sejak dini dengan guru yang baik dan antusias akan tumbuh sebagai anak yang menyukai matematika. Maka kemungkinan yang perlu diubah adalah metode pengajarannya. (<http://lamaman.alamsyah.net>., di unduh tanggal 03 Januari 2010 jam 22:54 WIB).

Hasil pengamatan (peneliti) menunjukkan bahwa siswa kelas VIII MTs Negeri Karang Sembung terlihat menurun dan terlihat kurang bergairah dalam menerima materi pelajaran matematika. Hanya ada beberapa siswa yang terlihat antusias dalam mengikuti pelajaran. Keadaan ini menyebabkan ketuntasan belajar mereka secara klasikal rendah. Siswa menilai bahwa metode yang selama ini diterapkan oleh guru tidak membuat mereka untuk lebih aktif. Hal inilah yang diperkirakan menjadi penyebab rendahnya ketuntasan belajar siswa. Mereka menginginkan adanya perubahan sehingga mereka merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran.

Dari berbagai permasalahan tersebut, masalah utamanya terletak pada pola pengajaran matematika. Bahwa pola pengajaran matematika yang tidak menarik, bahkan membosankan seperti *teacher telling, drill and practice*, dan berbagai pembelajaran behavioristik lainnya menyebabkan matematika tidak menarik, membosankan, dan sulit. Kesulitan itu timbul karena rendahnya minat belajar, dan rendahnya pemahaman terhadap konsep matematik.

Agar kemampuan matematika meningkat, pembelajaran hendaknya menyenangkan, mandiri dan bermakna. Oleh karena itu, model pembelajaran matematika hendaknya disusun sedemikian rupa hingga menjadi pembelajaran yang bermakna, yaitu menjadikan anak dapat mengembangkan potensinya sendiri, kreatif, efektif, menyenangkan, dan sebagainya.

## **METODE DAN SUBJEK PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *outbound training*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Negeri Karang Sembung tahun ajaran 2010-2011 yang berjumlah 267 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan pertimbangan guru-guru matematika MTs Negeri Karang Sembung yang dijadikan sampel adalah kelas VIII-A. Tes dan Angket disebarakan setelah satu siklus. Keberhasilan penelitian ini dilihat dari hasil belajar apabila mencapai ketuntasan belajar minimal 85% dari jumlah siswa serta ketuntasan individu dengan nilai  $\geq 63$ . Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus.

## HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

Hasil penelitian ini diperoleh dari tindakan pada siklus I, siklus II dan siklus III. Hasil penelitian berupa hasil penelitian hasil tes, dan hasil respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran matematika dengan metode *outbound training*.

### A. Siklus I

Sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang telah dirancang sebelumnya, bahwa penelitian ini dilaksanakan tiga siklus. Pada tiap siklus penelitian terdapat 4 tahapan yang harus dilakukan, yaitu:

#### a. Tahap Perencanaan Penelitian

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan proposal penelitian, instrumen penelitian, dan menyusun skenario untuk pembelajaran pertemuan I, II dan pertemuan ke-III. Disamping itu juga menyampaikan perangkat pembelajaran mengenai model pembelajaran matematika dengan metode *outbound training* kepada teman mahasiswa, guru mata pelajaran untuk membantu pada tahap pelaksanaannya.

#### b. Tahap Tindakan

Pada tahap ini pembelajaran matematika dengan metode *outbound training* dilakukan. Siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pertemuan I, II dan pertemuan ke-III

Pertemuan I dilaksanakan di kelas VIII-A pada tanggal 25 Mei 2011. Waktu pelaksanaannya adalah 2 jam pelajaran atau 80 menit, yaitu mulai pukul 09.40 WIB.

Pada langkah awal pembelajaran yaitu tahap pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, perkenalan dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan itu. Dalam hal ini peneliti sebagai guru. Selanjutnya guru memotivasi siswa dengan memberi contoh kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan kubus dan balok.

Memasuki kegiatan inti, guru mengajak siswa keluar kelas untuk memulai pembelajaran dengan metode *outbound training*. Sesampainya di lapangan, guru bersama siswa melakukan *ice breaking* dengan melakukan permainan untuk membagi siswa menjadi 6 tim. Setelah terbentuk dengan nama-nama hewan, guru meminta tiap tim membuat *yell* selama beberapa menit. Selanjutnya guru memberi pengarahan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan mereka lakukan.

Pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok, dimana keenam tim ini akan bertanding mendapatkan *jackpot* atau nilai tergantung kecepatan dan ketepatan tim berdiskusi. Empat *jackpot* diberikan kepada tim yang mengumpulkan LKS tercepat dan mengisi semua pertanyaan dengan tepat. Tiga *jackpot* diberikan kepada tim yang mengumpulkan LKS tidak tercepat namun mengisi semua pertanyaan dengan tepat. Dua *jackpot* diberikan pada tim yang mengumpulkan LKS tercepat namun tidak dapat mengisi pertanyaan dengan tepat. Satu *jackpot* diberikan pada tim yang mengumpulkan LKS tidak tercepat dan tidak tepat dalam mengisi pertanyaan-pertanyaan dalam LKS. Dari keterangan tersebut, jelaslah bahwa untuk mendapatkan *jackpot*, tiap tim harus melakukan tugas yang diperintahkan oleh guru.

Pada pembelajaran ini, terdapat 2 pos *game*. Pos pertama berisi *game* mengenai kubus dijaga oleh guru, sedangkan pos kedua berisi *game* mengenai balok dijaga oleh salah seorang mahasiswa yang diberi kepercayaan oleh guru dan telah mengetahui peraturan *outbound*. Setiap penjaga pos akan memberikan perintah berupa permainan dan tugas yang harus dilakukan tim untuk mendapatkan *jackpot*. Tiga kelompok bertanding di

pos 1, dan tiga kelompok lainnya bertanding di pos 2. Setelah selesai, para siswa akan saling menuju ke pos yang belum mereka kunjungi karena kedua pos tersebut berada pada tempat yang berbeda. Pada pos 1, guru memerintahkan ketiga tim untuk mencari 3 kotak yang tersembunyi. Tiap tim harus dapat menemukan satu kotak. Di dalam kotak tersebut terdapat beraneka ragam bangun ruang dan sebuah LKS. Tugas tim adalah menemukan kotak tersebut, kemudian mengambil LKS tentang kubus dan sebuah bangun ruang yang berbentuk kubus untuk didiskusikan bersama dalam kelompok. Setelah selesai diskusi mereka harus kembali pada penjaga pos/guru untuk dinilai LKSnya dan diberi *jackpot* sesuai aturan. Pada saat itu, penjaga pos/guru bersama siswa dalam tim membahas LKS yang telah mereka diskusikan. Demikian pula halnya dengan permainan dan tugas pada pos 2, namun pada pos itu bangun yang diminta adalah bangun balok dan LKS yang ada adalah LKS mengenai balok. Setelah semua tim melalui kedua pos, semua berkumpul di tempat semula bertemu, yaitu di lapangan bola yang berada di belakang sekolah.

Selanjutnya pada langkah penutup, guru meminta tiap tim untuk memperhatikan *jackpot* dan menghitungnya di depan siswa-siswa yang lain. Setelah didapatkan tim dengan *jackpot* terbanyak, guru meminta tim tersebut untuk menampilkan yell mereka, setelah itu diberi *doorprize*. kemudian menutupnya dengan salam. Pertemuan II dilaksanakan di kelas VIII-A pada tanggal 26 Mei 2011. Waktu pelaksanaannya adalah 2 jam pelajaran atau 80 menit, yaitu mulai pukul 10.15 WIB hingga pukul 11.35 WIB.

Pada pertemuan yang kedua ini para siswa dan guru langsung bertemu di luar ruangan. Pada langkah awal pembelajaran yaitu tahap pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan itu. Selanjutnya guru memotivasi siswa dengan memberi contoh kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan unsur-unsur kubus dan balok.

Selanjutnya memasuki kegiatan inti, guru mengondisikan siswa segera berkelompok dalam tim seperti pertemuan sebelumnya dan menyuruh siswa untuk menampilkan *yell-yellnya* selama beberapa menit. Selanjutnya karena siswa telah mengetahui aturan pemberian *jackpot* dan persaingan yang akan mereka hadapi, guru tidak lagi menjelaskan tentang hal itu. Guru hanya memberikan penegasan pada siswa bahwa peraturan permainan sama dengan pertemuan yang lalu, dan mereka harus menyelesaikan tugas di kedua pos. Selanjutnya guru segera meminta 3 kelompok untuk segera menuju pos 1 dan 3 kelompok lainnya untuk menuju pos 2. Pada pos 1, guru memerintahkan ketiga tim untuk merangkai bangun-bangun datar yang telah diberikan guru agar terbentuk bangun ruang dalam pos ini adalah kubus. Tiap tim menggambar dan menghitung bangunan yang telah dirangkainya. Kemudian mendiskusikan bersama dalam kelompok. Setelah selesai diskusi mereka harus kembali pada penjaga pos/guru untuk dinilai tugas dan LKSnya dan diberi *jackpot* sesuai aturan. Pada saat itu, penjaga pos/guru bersama siswa dalam tim membahas LKS yang telah mereka diskusikan. Demikian pula halnya dengan permainan dan tugas pada pos 2, namun pada pos itu bangun yang diminta adalah bangun balok dan LKS yang digunakan adalah LKS mengenai balok. Setelah semua tim melalui kedua pos, semua berkumpul di tempat semula bertemu, yaitu di lapangan bola yang berada di belakang sekolah.

Selanjutnya pada langkah penutup, guru meminta tiap tim untuk memperhatikan *jackpot* dan menghitungnya di depan siswa-siswa yang lain. Setelah didapatkan tim dengan *jackpot* terbanyak, guru meminta tim tersebut untuk menampilkan yell mereka, setelah itu diberi *doorprize*. Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan salam.

Pertemuan III dilaksanakan di kelas VIII-A pada tanggal 28 Mei 2011. Waktu pelaksanaannya adalah 2 jam pelajaran atau 80 menit, yaitu mulai pukul 10.15 WIB hingga pukul 11.35 WIB.

Pada pertemuan yang ketiga ini para siswa dan guru langsung bertemu di luar ruangan. Pada langkah awal pembelajaran yaitu tahap pendahuluan, guru membuka

pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan itu. Selanjutnya guru memotivasi siswa dengan memberi contoh kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan luas permukaan kubus dan balok.

Selanjutnya memasuki kegiatan inti, guru mengondisikan siswa segera berkelompok dalam tim seperti pertemuan sebelumnya dan menyuruh siswa untuk menampilkan *yell-yellnya* selama beberapa menit. Selanjutnya karena siswa telah mengetahui aturan pemberian *jackpot* dan persaingan yang akan mereka hadapi, guru tidak lagi menjelaskan tentang hal itu. Guru hanya memberikan penegasan pada siswa bahwa peraturan permainan sama dengan pertemuan yang lalu, dan mereka harus menyelesaikan tugas di kedua pos. Selanjutnya guru segera meminta 3 kelompok untuk segera menuju pos 1 dan 3 kelompok lainnya untuk menuju pos 2. Pada pos 1, guru memerintahkan ketiga tim untuk mencari 3 kotak yang tersembunyi. Tiap tim harus dapat menemukan satu kotak. Di dalam kotak tersebut terdapat beraneka ragam bangun ruang dan sebuah LKS. Tugas tim adalah menemukan kotak tersebut, kemudian mengambil LKS tentang kubus dan sebuah bangun ruang yang berbentuk kubus untuk didiskusikan bersama dalam kelompok. Setelah selesai diskusi mereka harus kembali pada penjaga pos/guru untuk dinilai tugas dan LKSnya kemudian diberi *jackpot* sesuai aturan. Pada saat itu, penjaga pos/guru bersama siswa dalam tim membahas LKS yang telah mereka diskusikan. Demikian pula halnya dengan permainan dan tugas pada pos 2, namun pada pos itu bangun yang diminta adalah bangun balok dan LKS yang ada adalah LKS mengenai balok. Setelah semua tim melalui kedua pos, semua berkumpul di tempat semula bertemu, yaitu di lapangan bola yang berada di belakang sekolah.

Selanjutnya pada langkah penutup, guru meminta tiap tim untuk memperhatikan *jackpot* dan menghitungnya di depan siswa-siswa yang lain. Setelah didapatkan tim dengan *jackpot* terbanyak, guru meminta tim tersebut untuk menampilkan yell mereka, setelah itu diberi *doorprize*. Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberitahukan siswa bahwa akan diadakan kuis di esok hari tentang pembelajaran yang telah dilakukan, kemudian menutupnya dengan salam.

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan dilaksanakannya tahap tindakan, selama pembelajaran matematika dengan metode *outbound training* berlangsung.

d. Tahap Refleksi

Tahap ini dilakukan setelah pembelajaran usai. Pada tahap ini guru mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan dengan mengemukakan kelebihan dan kekurangan pada pembelajaran yang telah dilakukan.

Adapun refleksi dari pembelajaran pada siklus I didapatkan kelebihan dari pembelajaran pada siklus I ialah sebagai berikut:

- 1) Siswa mengikuti pembelajaran dengan penuh antusias
- 2) Siswa saling berlomba untuk mendapatkan *jackpot* terbanyak
- 3) Ketuntasan belajar siswa

Sedangkan kelemahan dari pembelajaran pada siklus I ini adalah sebagai berikut:

- 1) Cuaca yang panas membuat siswa kepanasan
- 2) Pengelolaan waktu yang kurang efektif, sehingga guru atau penjaga pos tidak meminta siswa mempresentasikan secara singkat hasil diskusinya
- 3) Proses ketuntasan pada siklus ini masih belum dikatakan maksimal karena masih banyak kegiatan yang tidak terlaksana.
- 4) Aktivitas bertanya dan mengungkapkan pendapat perlu ditingkatkan khususnya dalam diskusi.
- 5) Masih ada siswa yang terdiam pada saat pembelajaran berlangsung.

Adapun saran untuk pembelajaran berikutnya ialah:

- 1) Pembelajaran dilakukan di waktu yang lebih pagi
- 2) Pengelolaan waktu lebih diperhatikan dan disiasati agar efektif
- 3) Kurangnya pelaksanaan *ice breaking*, hanya ada satu kali *yell* ditampilkan saat pembelajaran dimulai.

## B. Siklus II

Sama halnya dengan siklus I, penelitian pada siklus II dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

### a. Tahap Perencanaan Penelitian

Pada tahap ini peneliti kembali mempersiapkan instrumen penelitian. Disamping itu peneliti juga menyampaikan perangkat pembelajaran mengenai pembelajaran matematika dengan metode *outbound training* pertemuan IV, V dan VI kepada guru atau mahasiswa yang akan membantu mengajar di pos, dengan memberikan gambaran yang jelas kepada guru atau mahasiswa tentang pembelajaran dengan metode *outbound training* tersebut.

### b. Tahap Tindakan

Pada tahap ini pembelajaran matematika dengan metode *outbound training* dilakukan. Dimana pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini terdapat tiga kali yaitu pertemuan IV, V dan pertemuan ke VI dari pelaksanaan pembelajaran matematika dengan metode *outbound training*.

Pertemuan IV dilaksanakan di kelas VIII-A pada tanggal 01 Juni 2011. Waktu pelaksanaannya adalah 2 jam pelajaran atau 80 menit, yaitu mulai pukul 09.40 WIB hingga pukul 10.20 WIB.

Pada pertemuan yang keempat ini para siswa dan guru langsung bertemu di luar ruangan. Pada langkah awal pembelajaran yaitu tahap pendahuluan, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan itu. Selanjutnya guru memotivasi siswa dengan memberikan contoh kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan volume kubus dan balok.

Selanjutnya memasuki kegiatan inti, guru mengondisikan siswa segera berkelompok dalam tim seperti pertemuan sebelumnya dan menyuruh siswa untuk membuat *yell-yell* yang baru selama beberapa menit. Selanjutnya karena siswa telah mengetahui aturan pemberian *jackpot* dan persaingan yang akan mereka hadapi, guru tidak lagi menjelaskan tentang hal itu. Guru hanya memberikan penegasan pada siswa bahwa peraturan permainan sama dengan pertemuan yang lalu, dan mereka harus menyelesaikan tugas di kedua pos. Selanjutnya guru segera meminta 3 kelompok untuk segera menuju pos 1 dan 3 kelompok lainnya untuk menuju pos 2. Pada pos 1, guru memerintahkan ketiga tim untuk berbaris berbanjar di tiga lintasan yang berbeda. Diseberang tiap lintasan tersebut terdapat sebuah kotak berisi perlengkapan tugas dan LKS yang harus mereka diskusikan. Untuk menuju ke tempat kotak itu berada, setiap tim harus berjalan 3 langkah ke depan di dalam lintasannya masing-masing. Untuk dapat maju satu langkah, tiap tim harus dapat menjawab dengan benar kuis yang dibacakan guru. Kuis tersebut merupakan kuis rebutan dimana salah seorang anggota tim harus mengangkat tangannya lebih dulu baru menjawab. Maka tim yang lebih dulu mengangkat tangan dan menjawab kuis dengan tepat akan sampai dan memperoleh kotaknya lebih dulu sehingga mereka dapat berdiskusi lebih dulu, sedangkan tim yang lain masih harus mengikuti kuis untuk dapat melangkah. Di dalam kotak tersebut terdapat perlengkapan dan sebuah LKS yang berisi tugas tiap tim. Tugas tiap tim kali ini ialah menemukan rumus volume kubus dan balok. Setelah selesai diskusi mereka harus kembali pada penjaga pos/guru untuk dinilai LKSnya dan diberi *jackpot* sesuai aturan. Pada saat itu, penjaga pos/guru meminta siswa dalam tim mempresentasikan LKS yang telah mereka diskusikan, selanjutnya guru menanggapi hasil

diskusi mereka dan membetulkan bila terdapat kesalahan. Demikian pula halnya dengan permainan dan tugas di pos 2, namun pada pos itu tugas yang diberikan ialah mengenai balok. Setelah semua tim melalui kedua pos, semua berkumpul di tempat semula bertemu, yaitu di lapangan.

Selanjutnya pada langkah penutup, guru meminta tiap tim untuk memperhatikan *jackpot* dan menghitungnya di depan siswa-siswa yang lain. Setelah didapatkan tim dengan *jackpot* terbanyak, guru meminta tim tersebut untuk menampilkan *yell* mereka, setelah itu diberi *doorprize*. Kemudian guru mengakhirinya dengan salam.

Pertemuan V dilaksanakan di kelas VIII-A pada tanggal 02 Juni 2011. Waktu pelaksanaannya adalah 2 jam pelajaran atau 80 menit, yaitu mulai pukul 10.15 WIB hingga pukul 11.35 WIB.

Pada pertemuan yang kelima ini para siswa dan guru langsung bertemu di luar ruangan. Pada langkah awal pembelajaran yaitu tahap pendahuluan, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan itu. Selanjutnya guru memotivasi siswa dengan memberikan contoh kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan prisma dan limas.

Selanjutnya memasuki kegiatan inti, guru mengondisikan siswa segera berkelompok dalam tim seperti pertemuan sebelumnya dan menyuruh siswa untuk menampilkan *yell-yellnya* yang baru selama beberapa menit. Selanjutnya karena siswa telah mengetahui aturan pemberian *jackpot* dan persaingan yang akan mereka hadapi, guru tidak lagi menjelaskan tentang hal itu. Guru hanya memberikan penegasan pada siswa bahwa peraturan permainan sama dengan pertemuan yang lalu, dan mereka harus menyelesaikan tugas di kedua pos. Selanjutnya guru segera meminta 3 kelompok untuk segera menuju pos 1 dan 3 kelompok lainnya untuk menuju pos 2. Pada pos 1 yaitu bangun prisma, guru memerintahkan ketiga tim untuk berbaris berbanjar di tiga lintasan yang berbeda. Diseberang tiap lintasan tersebut terdapat sebuah kotak berisi perlengkapan tugas dan LKS yang harus mereka diskusikan. Untuk menuju ke tempat kotak itu berada, setiap tim harus berjalan 3 langkah ke depan di dalam lintasannya masing-masing. Untuk dapat maju satu langkah, tiap tim harus dapat menjawab dengan benar kuis yang dibacakan guru. Kuis tersebut merupakan kuis rebutan dimana salah seorang anggota tim harus mengangkat tangannya lebih dulu baru menjawab. Maka tim yang lebih dulu mengangkat tangan dan menjawab kuis dengan tepat akan sampai dan memperoleh kotaknya lebih dulu sehingga mereka dapat berdiskusi lebih dulu, sedangkan tim yang lain masih harus mengikuti kuis untuk dapat melangkah. Di dalam kotak tersebut terdapat perlengkapan dan sebuah LKS yang berisi tugas tiap tim. Tugas tiap tim kali ini ialah menentukan dan menghitung unsur-unsur prisma dan limas. Setelah selesai diskusi mereka harus kembali pada penjaga pos/guru untuk dinilai LKSnya dan diberi *jackpot* sesuai aturan. Pada saat itu, penjaga pos/guru meminta siswa dalam tim mempresentasikan LKS yang telah mereka diskusikan, selanjutnya guru menanggapi hasil diskusi mereka dan membetulkan bila terdapat kesalahan. Demikian pula halnya dengan permainan dan tugas di pos 2, namun pada pos itu tugas yang diberikan ialah mengenai limas. Setelah semua tim melalui kedua pos, semua berkumpul di tempat semula bertemu, yaitu di lapangan.

Selanjutnya pada langkah penutup, guru meminta tiap tim untuk memperhatikan *jackpot* dan menghitungnya di depan siswa-siswa yang lain. Setelah didapatkan tim dengan *jackpot* terbanyak, guru meminta tim tersebut untuk menampilkan *yell* mereka, setelah itu diberi *doorprize*. Guru kemudian menutupnya dengan salam.

Pertemuan VI dilaksanakan di kelas VIII-A pada tanggal 04 Juni 2011. Waktu pelaksanaannya adalah 2 jam pelajaran atau 80 menit, yaitu mulai pukul 08.20 WIB hingga pukul 09.40 WIB.

Pada pertemuan yang keenam ini para siswa dan guru langsung bertemu di luar ruangan. Pada langkah awal pembelajaran yaitu tahap pendahuluan, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan

dilaksanakan pada pertemuan itu. Selanjutnya guru memotivasi siswa dengan memberikan contoh kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan prisma dan limas.

Selanjutnya memasuki kegiatan inti, guru mengondisikan siswa segera berkelompok dalam tim seperti pertemuan sebelumnya dan menyuruh siswa untuk menampilkan *yell-yellnya* selama beberapa menit. Selanjutnya karena siswa telah mengetahui aturan pemberian *jackpot* dan persaingan yang akan mereka hadapi, guru tidak lagi menjelaskan tentang hal itu. Guru hanya memberikan penegasan pada siswa bahwa peraturan permainan sama dengan pertemuan yang lalu, dan mereka harus menyelesaikan tugas di kedua pos. Selanjutnya guru segera meminta 3 kelompok untuk segera menuju pos 1 dan 3 kelompok lainnya untuk menuju pos 2. Pada pos 1 yaitu bangun ruang prisma, guru memerintahkan ketiga tim untuk berbaris berbanjar di tiga lintasan yang berbeda. Diseberang tiap lintasan tersebut terdapat sebuah kotak berisi perlengkapan tugas dan LKS yang harus mereka diskusikan. Untuk menuju ke tempat kotak itu berada, setiap tim harus berjalan 3 langkah ke depan di dalam lintasannya masing-masing. Untuk dapat maju satu langkah, tiap tim harus dapat menjawab dengan benar kuis yang dibacakan guru. Kuis tersebut merupakan kuis rebutan dimana salah seorang anggota tim harus mengangkat tangannya lebih dulu baru menjawab. Maka tim yang lebih dulu mengangkat tangan dan menjawab kuis dengan tepat akan sampai dan memperoleh kotaknya lebih dulu sehingga mereka dapat berdiskusi lebih dulu, sedangkan tim yang lain masih harus mengikuti kuis untuk dapat melangkah. Di dalam kotak tersebut terdapat perlengkapan dan sebuah LKS yang berisi tugas tiap tim. Tugas tiap tim kali ini ialah membuat sebanyak-banyaknya jaring-jaring prisma dan limas. Setelah selesai diskusi mereka harus kembali pada penjaga pos/guru untuk dinilai LKSnya dan diberi *jackpot* sesuai aturan. Pada saat itu, penjaga pos/guru meminta siswa dalam tim mempresentasikan LKS yang telah mereka diskusikan, selanjutnya guru menanggapi hasil diskusi mereka dan membetulkan bila terdapat kesalahan. Demikian pula halnya dengan permainan dan tugas di pos 2, namun pada pos itu tugas yang diberikan ialah mengenai limas. Setelah semua tim melalui kedua pos, semua berkumpul di tempat semula bertemu, yaitu di lapangan bola belakang sekolah.

Selanjutnya pada langkah penutup, guru meminta tiap tim untuk memperhatikan *jackpot* dan menghitungnya di depan siswa-siswa yang lain. Setelah didapatkan tim dengan *jackpot* terbanyak, guru meminta tim tersebut untuk menampilkan *yell* mereka, setelah itu diberi *doorprize*. Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberitahukan siswa bahwa akan diadakan kuis di esok hari tentang pembelajaran yang telah dilakukan, kemudian menutupnya dengan salam.

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan dilaksanakannya tahap tindakan, selama pembelajaran matematika dengan metode *outbound training* berlangsung.

d. Tahap Refleksi

Tahap ini dilakukan setelah pembelajaran usai. Pada tahap ini guru beserta observer mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan dengan mengemukakan kelebihan dan kekurangan pada pembelajaran yang telah dilakukan.

Adapun refleksi dari pembelajaran pada siklus II didapatkan kelebihan dari pembelajaran pada siklus II ialah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dilakukan di pagi hari sehingga siswa lebih bersemangat
2. Guru tidak perlu lagi membagi kelompok dan menyampaikan banyak pengarahan karena sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya
3. Pengelolaan waktu lebih efektif
4. Siswa sudah mulai berani bertanya dan mengemukakan pendapatnya.



Sedangkan kelemahan dari pembelajaran pada siklus II ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pelaksanaan *ice breaking*, hanya ada satu kali *yell* ditampilkan saat pemberian *doorprize*.
2. Proses ketuntasan pada siklus II ini dikatakan cukup karena masih ada siswa yang tertidam pada saat pembelajaran berlangsung.

### C. Siklus III

Sama halnya dengan siklus I dan II, penelitian pada siklus III ini dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

#### a. Tahap Perencanaan Penelitian

Pada tahap ini peneliti kembali mempersiapkan instrumen penelitian. Disamping itu peneliti juga menyampaikan perangkat pembelajaran mengenai pembelajaran matematika dengan metode *outbound training* pertemuan VII dan VIII kepada guru atau mahasiswa yang akan membantu mengajar di pos, dengan memberikan gambaran yang jelas kepada guru atau mahasiswa tentang pembelajaran dengan metode *outbound training* tersebut.

#### b. Tahap Tindakan

Pada tahap ini pembelajaran matematika dengan metode *outbound training* dilakukan. Dimana pembelajaran yang dilakukan pada siklus III kali ini terdapat 2 pertemuan yaitu pertemuan ke-VII dan ke-VIII dari pelaksanaan pembelajaran matematika dengan metode *outbound training*.

Pertemuan VII dilaksanakan di kelas VIII-A pada tanggal 09 Juni 2011. Waktu pelaksanaannya adalah 2 jam pelajaran atau 80 menit, yaitu mulai pukul 10.15 WIB hingga pukul 11.35 WIB.

Pada pertemuan yang ketujuh ini para siswa dan guru langsung bertemu di luar ruangan. Pada langkah awal pembelajaran yaitu tahap pendahuluan, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan itu. Selanjutnya guru memotivasi siswa dengan memberikan contoh kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan luas permukaan prisma dan limas.

Selanjutnya memasuki kegiatan inti, guru mengondisikan siswa segera berkelompok dalam tim seperti pertemuan sebelumnya dan menyuruh siswa untuk membuat *yell-yell* yang baru selama beberapa menit. Selanjutnya karena siswa telah mengetahui aturan pemberian *jackpot* dan persaingan yang akan mereka hadapi, guru tidak lagi menjelaskan tentang hal itu. Guru hanya memberikan penegasan pada siswa bahwa peraturan permainan sama dengan pertemuan yang lalu, dan mereka harus menyelesaikan tugas di kedua pos. Selanjutnya guru segera meminta 3 kelompok untuk segera menuju pos 1 dan 3 kelompok lainnya untuk menuju pos 2. Pada pos 1 yaitu prisma, guru memerintahkan ketiga tim untuk berbaris berbanjar di tiga lintasan yang berbeda. Diseberang tiap lintasan tersebut terdapat sebuah kotak berisi perlengkapan tugas dan LKS yang harus mereka diskusikan. Untuk menuju ke tempat kotak itu berada, setiap tim harus berjalan 3 langkah ke depan di dalam lintasannya masing-masing. Untuk dapat maju satu langkah, tiap tim harus dapat menjawab dengan benar kuis yang dibacakan guru. Kuis tersebut merupakan kuis rebutan dimana salah seorang anggota tim harus mengangkat tangannya lebih dulu baru menjawab. Maka tim yang lebih dulu mengangkat tangan dan menjawab kuis dengan tepat akan sampai dan memperoleh kotaknya lebih dulu sehingga mereka dapat berdiskusi lebih dulu, sedangkan tim yang lain masih harus mengikuti kuis untuk dapat melangkah. Di dalam kotak tersebut terdapat perlengkapan dan sebuah LKS yang berisi tugas tiap tim. Tugas tiap tim kali ini ialah menemukan rumus luas permukaan prisma dan limas, Setelah selesai diskusi mereka harus kembali pada penjaga pos/guru untuk dinilai LKSnya dan diberi *jackpot* sesuai aturan. Pada saat itu, penjaga pos/guru meminta siswa dalam tim mempresentasikan LKS yang telah mereka diskusikan, selanjutnya guru menanggapi hasil diskusi mereka dan membetulkan

bila terdapat kesalahan. Demikian pula halnya dengan permainan dan tugas di pos 2, namun pada pos itu tugas yang diberikan ialah mengenai limas. Setelah semua tim melalui kedua pos, semua berkumpul di tempat semula bertemu, yaitu di lapangan bola belakang sekolah.

Selanjutnya pada langkah penutup, guru meminta tiap tim untuk memperhatikan *jackpot* dan menghitungnya di depan siswa-siswa yang lain. Setelah didapatkan tim dengan *jackpot* terbanyak, guru meminta tim tersebut untuk menampilkan *yell* mereka, setelah itu diberi *doorprize*. Guru kemudian menutupnya dengan salam.

Pertemuan VIII dilaksanakan di kelas VIII-A pada tanggal 11 Juni 2011. Waktu pelaksanaannya adalah 2 jam pelajaran atau 80 menit, yaitu mulai pukul 08.20 WIB hingga pukul 09.40 WIB.

Pada pertemuan yang kedelapan ini para siswa dan guru langsung bertemu di luar ruangan. Pada langkah awal pembelajaran yaitu tahap pendahuluan, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan itu. Selanjutnya guru memotivasi siswa dengan memberikan contoh kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan volume prisma dan limas.

Selanjutnya memasuki kegiatan inti, guru mengondisikan siswa segera berkelompok dalam tim seperti pertemuan sebelumnya dan menyuruh siswa untuk menampilkan *yell-yellnya* selama beberapa menit. Selanjutnya karena siswa telah mengetahui aturan pemberian *jackpot* dan persaingan yang akan mereka hadapi, guru tidak lagi menjelaskan tentang hal itu. Guru hanya memberikan penegasan pada siswa bahwa peraturan permainan sama dengan pertemuan yang lalu, dan mereka harus menyelesaikan tugas di kedua pos. Selanjutnya guru segera meminta 3 kelompok untuk segera menuju pos 1 dan 3 kelompok lainnya untuk menuju pos 2. Pada pos 1 yaitu prisma, guru memerintahkan ketiga tim untuk berbaris berbanjar di tiga lintasan yang berbeda. Diseberang tiap lintasan tersebut terdapat sebuah kotak berisi perlengkapan tugas dan LKS yang harus mereka diskusikan. Untuk menuju ke tempat kotak itu berada, setiap tim harus berjalan 3 langkah ke depan di dalam lintasannya masing-masing. Untuk dapat maju satu langkah, tiap tim harus dapat menjawab dengan benar kuis yang dibacakan guru. Kuis tersebut merupakan kuis rebutan dimana salah seorang anggota tim harus mengangkat tangannya lebih dulu baru menjawab. Maka tim yang lebih dulu mengangkat tangan dan menjawab kuis dengan tepat akan sampai dan memperoleh kotaknya lebih dulu sehingga mereka dapat berdiskusi lebih dulu, sedangkan tim yang lain masih harus mengikuti kuis untuk dapat melangkah. Di dalam kotak tersebut terdapat perlengkapan dan sebuah LKS yang berisi tugas tiap tim. Tugas tiap tim kali ini ialah menemukan rumus volume prisma dan limas, Setelah selesai diskusi mereka harus kembali pada penjaga pos/guru untuk dinilai LKSnya dan diberi *jackpot* sesuai aturan. Pada saat itu, penjaga pos/guru meminta siswa dalam tim mempresentasikan LKS yang telah mereka diskusikan, selanjutnya guru menanggapi hasil diskusi mereka dan membetulkan bila terdapat kesalahan. Demikian pula halnya dengan permainan dan tugas di pos 2, namun pada pos itu tugas yang diberikan ialah mengenai limas. Setelah semua tim melalui kedua pos, semua berkumpul di tempat semula bertemu, yaitu di lapangan bola belakang sekolah.

Selanjutnya pada langkah penutup, guru meminta tiap tim untuk memperhatikan *jackpot* dan menghitungnya di depan siswa-siswa yang lain. Setelah didapatkan tim dengan *jackpot* terbanyak, guru meminta tim tersebut untuk menampilkan *yell* mereka, setelah itu diberi *doorprize*. Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberitahukan siswa bahwa akan diadakan kuis di esok hari tentang pembelajaran yang telah dilakukan, kemudian menutupnya dengan salam.

### c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan dilaksanakannya tahap tindakan, selama pembelajaran matematika dengan metode *outbound training* berlangsung.

d. Tahap Refleksi

Adapun refleksi dari pembelajaran pada siklus III didapatkan kelebihan dari pembelajaran pada siklus III ialah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dilakukan di pagi hari sehingga siswa lebih bersemangat
- 2) Guru tidak perlu lagi membagi kelompok dan menyampaikan banyak pengarahan karena sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya
- 3) Pengelolaan waktu lebih efektif

## INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

### 1. Ketuntasan Belajar Siswa

#### a. Kuis I

Ketuntasan belajar siswa dianalisis dari data hasil kuis I. Dari Tabel mengenai deskripsi hasil belajar siswa pada kuis I diperoleh bahwa dari 39 siswa yang mengikuti kuis I, 34 siswa tuntas dan 5 siswa tidak tuntas. Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah 87,18%. Presentase tersebut lebih dari 85%, sehingga pada kuis I ini siswa dinyatakan tuntas secara klasikal.

#### b. Kuis II

Ketuntasan belajar siswa dianalisis dari data hasil kuis II. Diperoleh dari Tabel mengenai deskripsi hasil belajar siswa pada kuis II diperoleh bahwa dari 39 siswa yang mengikuti kuis II, 35 siswa tuntas dan 4 siswa tidak tuntas. Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah 89,74%. Presentase tersebut lebih dari 85%, sehingga pada kuis II ini siswa dinyatakan tuntas secara klasikal.

#### c. Perbandingan Kuis I dan Kuis II

Pada kuis I dan kuis II sama-sama termasuk dalam kategori ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah tuntas, sebab presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal sama-sama melebihi 85%. Namun dari presentase ketuntasan belajar siswa dari kuis I ke kuis II meningkat 2,56% yaitu dari 87,18% pada kuis I menjadi 89,74% pada kuis II.

#### d. Kuis III

Ketuntasan belajar siswa dianalisis dari data hasil kuis III. Diperoleh dari Tabel mengenai deskripsi hasil belajar siswa pada kuis III diperoleh bahwa dari 39 siswa yang mengikuti kuis III, 36 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas. Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah 92,31%. Presentase tersebut lebih dari 85%, sehingga pada kuis III ini siswa dinyatakan tuntas secara klasikal.

#### e. Perbandingan Kuis II dan Kuis III

Pada kuis II dan kuis III sama-sama termasuk dalam kategori ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah tuntas, sebab presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal sama-sama melebihi 85%. Namun dari presentase ketuntasan belajar siswa dari kuis II ke kuis III meningkat 2,57% yaitu dari 89,74% pada kuis II menjadi 92,31% pada kuis III.

### 2. Respon Siswa

Mengenai hasil respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan metode *outbound training* diperoleh dari penyebaran angket setiap siklus, adapun hasilnya sebagai berikut:

#### a. Hasil Angket Siklus I

Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran matematika dengan metode *outbound training* untuk kategori sangat positif berjumlah 3 butir pertanyaan, untuk kategori positif berjumlah 8 butir pertanyaan, sedangkan untuk kategori kurang positif berjumlah 8 butir pertanyaan dan kategori tidak positif berjumlah 1 butir pertanyaan.

b. Hasil Angket Siklus II

Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran matematika dengan metode *outbound training* untuk kategori sangat positif berjumlah 5 butir pertanyaan, untuk kategori positif berjumlah 9 butir pertanyaan, sedangkan untuk kategori kurang positif berjumlah 5 butir pertanyaan dan kategori tidak positif berjumlah 1 butir pertanyaan.

c. Hasil Angket Siklus III

Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran matematika dengan metode *outbound training* untuk kategori sangat positif berjumlah 8 butir pertanyaan, untuk kategori positif berjumlah 6 butir pertanyaan, sedangkan untuk kategori kurang positif berjumlah 5 butir pertanyaan dan kategori tidak positif berjumlah 1 butir pertanyaan.

## KESIMPULAN

1. Ketuntasan belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII-A MTs Negeri Karang Sembung yang menggunakan model pembelajaran matematika dengan metode *Outbound Training* pada kuis I adalah sebesar 87,18% dari 39 siswa. Sementara KKM yang ditetapkan oleh guru sebesar 63. Berarti ada 34 siswa yang nilainya lebih dari 63 dan 5 siswa nilainya kurang dari 63. Pada kuis II terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebanyak 2,56% sehingga ketuntasan mencapai 89,74%. Berarti pada kuis II terdapat 35 siswa yang nilainya lebih dari 63 dan 4 siswa yang nilainya kurang dari 63. Pada kuis III terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebanyak 2,57% sehingga ketuntasan mencapai 92,31%. Berarti pada kuis III terdapat 36 siswa yang nilainya lebih dari 63 dan 3 siswa yang nilainya kurang dari 63.
2. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran matematika dengan metode *outbound training* adalah positif. Siswa beranggapan bahwa metode ini merupakan hal yang baru, senang mengikuti pembelajaran tersebut, membuat siswa semakin aktif, *game-game* sangat menarik, berminat mengikutinya lagi, merasa tertantang, proses pembelajaran lebih menyenangkan, dapat mengaplikasikannya pada kehidupan sehari-hari, setuju agar metode pembelajaran serupa diterapkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran lain.

## SARAN

1. Ketuntasan belajar lebih ditingkatkan lagi menjadi 100%, yaitu seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar.
2. Respon siswa yang sangat positif menunjukkan minat mereka terhadap penerapan model pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *outbound training*. Hendaknya metode ini dapat diterapkan kembali di lain waktu namun dengan pertimbangan efisiensi waktu dan materi.
3. Saat berdiskusi dapat dilengkapi dengan alat peraga yang diperlukan siswa agar suasana diskusi lebih hidup dan menyenangkan
4. Waktu dan cuaca pada saat *outbound training* harus dipertimbangkan karena akan sangat mempengaruhi pelaksanaannya.
5. Karena keterbatasan yang penulis miliki, maka penelitian ini masih banyak kekurangannya, untuk itu disarankan untuk peneliti selanjutnya dapat meneliti atau mengamati aktifitas siswa, aktifitas guru selama penerapan metode *outbound training* berlangsung.

6. Diharapkan dilakukan penelitian lanjutan oleh mahasiswa jurusan matematika mengenai upaya ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan metode *outbound training* dalam model pembelajaran matematika pada materi atau sub materi materi apapun.
7. Penelitian ini diharapkan dapat dilanjutkan pada subjek penelitian yang berbeda demi tercapainya kualitas pembelajaran yang lebih baik. Tidak hanya dilakukan pada jenjang pendidikan MTs, tapi juga bisa dilakukan pada jenjang SD, SMA, MA dan Perguruan tinggi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hasan, Iqbal. 2006. Analisis Data Penelitian dengan Statistik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Margono. 1997. Metodologi Penelitian Pendidikan. Cet. I. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Muslich, Masnur. 2008. KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) Dasar Pemahaman dan Pengembangan. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Riduwan. 2004. Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2009. Belajar Mudah Penelitian. Bandung ; Alfabeta.
- Ruseffendi E. T. 1990. Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Rosda Karya.
- Suherman dkk. 2001. Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: JICA.
- Sukidin, Basrowi, dan Suranto. 2002. Manajemen Penelitian Tindakan Kelas. Surabaya: Insan Cendekia.
- Surapranata, Sumarna. 2004. Panduan Penulisan Tes Tertulis. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Suyitno, Amin. 2004. Dasar-Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I. Semarang: UNNES.
- Syah, Muhibbin. 2003. Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Uno, Hamzah. B. 2007. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- <http://agusbudis.blog.perbanas.ac.id/2011/11/16/pengertian-pelatihan-dan-pengembangan/>. Diunduh tanggal 03 Januari 2012.
- <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/03/21/penelitian-tindakan-kelas-part-ii/>. Diunduh tanggal 03 Januari 2010.
- <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/page/2> Di unduh tanggal 03 Januari 2010.
- <http://hasanismailr.blogspot.com/2009/06/pengertian-respon.html>. Di unduh tanggal 23 Januari 2011
- <http://kriptk.blogspot.com/archive/2009/01/24/ketuntasan-belajar.html>. Di unduh tanggal 23 Januari 2011
- <http://lamaman.alamsyah.net/?cat=3&paged=7>. Di unduh tanggal 03 Januari 2010
- <http://masdwijanto.files.wordpress.com/2011/04/0104509005-bab3-karyadi.pdf>. Di unduh tanggal 18 Juni 2010
- <http://myscienceblogs.com/matematika/2007/06/21/pendidikan-matematika/2007>. Di unduh tanggal 03 Januari 2010
- <http://pratamasandra.wordpress.com/2011/05/11/pengertian-respon/>. Di unduh tanggal 23 Januari 2011
- <http://ukmpcc.or.id/pcc/?p=54>. Di unduh tanggal 24 Januari 2010
- <http://www.dikti.go.id/Archive2007/UUno20th2003-Sisdiknas.htm>. Di unduh tanggal 20 Juni 2010
- <http://www.gaiaindonesia.com>. Di unduh tanggal 29 Januari 2010
- <http://www.geocities.com/ratuilma/paper/semarang.html>. Di unduh tanggal 03 Januari 2010
- [http://www.outboundtraining.com/Outbound.htm#Ttg\\_outbound](http://www.outboundtraining.com/Outbound.htm#Ttg_outbound). Di unduh tanggal 18 Juni 2010