

ABSTRAK

Birgitta Remma Nugraheni. 2014. Pembelajaran Matematika dengan Metode *Teams Games Tournaments* yang Memperhatikan *Multiple Intelligences* Yang Dilengkapi Komik Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Johannes Bosco Kelas VII Peace dengan Materi Ajar Luas dan Keliling Persegi Panjang. Program Studi Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *multiple Intelligences* dalam metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* yang dilengkapi komik sebagai media pembelajaran terhadap tingkat pemahaman siswa dan membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar. Upaya peningkatan mutu pendidikan dengan merubah kurikulum 2006 menjadi kurikulum 2013, harus diimbangi dengan kreatifitas guru dalam mengemas proses pembelajaran. Guru diharapkan tidak hanya mengasah kecerdasan logika-matematika siswa saja. Semua siswa memiliki 9 kecerdasan, tetapi tidak semua siswa memiliki kecerdasan logika-matematika yang baik. Oleh karena itu, guru diharapkan memperhatikan pula kecerdasan siswa yang lain.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif-deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa SMP Johannes Bosco kelas VII Peace, dengan 27 siswa yang diteliti. Data penelitian dikumpulkan dengan cara observasi langsung di kelas, tes kemampuan awal (TKA), tes hasil belajar (THB), dan kuesioner.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dari siklus pertama dan siklus kedua. Poin siswa meningkat 18 poin pada segi bertanya dari 7 poin ke 25 poin. Siswa mengalami peningkatan 3 poin pada segi menjawab pertanyaan, dari 27 poin ke 30 poin. Empat belas siswa yang tidak suka matematika mengalami kenaikan nilai rata-rata dari 49,71 menjadi 75,43. Berdasarkan hasil pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournaments* yang memperhatikan *multiple intelligences* yang dilengkapi komik sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran luas dan keliling persegi panjang.

Kata-kata kunci : *Teams Games Tournaments*, *multiple intelligences*, komik

ABSTRACT

Birgitta Remma Nugraheni. 2014. Mathematics Learning Applying Teams Games Tournaments Method Regarding Multiple Intelligences which is Completed by Comic as Learning Media for Seven Peace Grade Students of Johanes Bosco Junior High School with Perimeter and Area of Rectangle as the Teaching Materials. Mathematics Education Study Program. Department of Mathematics and Science Education. Faculty of Teacher Training and Education. Sanata Dharma Universiti Yogyakarta.

This study aimed to find out the influence of multiple intelligence implementation in Team Games Tournaments learning method which is completed by comic as learning media toward students' understanding level and to build students to be active on teaching learning process. The improvement efforts of educational quality by altering 2006 curriculum into 2013 curriculum should be balanced by teacher's creativity on setting the learning process. Teacher is not expected to only sharpen mathematics-logic intelligence. All students have 9 intelligences but few of them have good mathematics-logic skill. Therefore, teacher is expected to pay attention on the other students' intelligences.

Research method applied in this study is descriptive-qualitative research. The participant of the study is 27 students of seven grades of Johanes Bosco Junior High School. Research data is gathered by direct observation in class, preliminary skill test, learning test, and questionnaire.

Result of the study indicated that students were more active on following learning process from first cycle to second cycle. Students who asking questions increased by 18 point, from 7 to 25 points. Students who answering questions increased by 3 points, from 27 to 30. The average mark of 14 students who do not like math increased from 49,71 to 75,43. In conclusion, learning by applying Teams Games Tournaments method regarding Multiple Intelligences which is completed by Comic as learning media can help the students to understand learning material of Perimeter and Area of Rectangle.

Key Word: Teams Games Tournaments, Multiple Intelligences, Comic