

Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar Perkalian Bilangan Satu-Lima Melalui Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Permainan Pilih Jawaban Bernuansa Gasing Kelas II SD Negeri Slateng 03 Tahun 2011-2012
(The Improvement of Students' Activity and Learning Achievement on Multiplication Number One Until Five by Cooperative learning with Game of Choosing Answer based on Gasing Method in Second Grade at SDN Slateng 03 in 2011/2012 Academic Year)

Lilik Mardiana, Hobri, Suharto
 Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)
 Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
 hobri.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar perkalian bilangan 1-5 melalui pembelajaran kooperatif dengan permainan pilih jawaban bernuansa Gasing. Dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus, dalam setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Slateng 03 Ledokombo Jember tahun 2011-2012. Metode pengambilan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan tes. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif reflektif. Persentase aktivitas belajar pada siklus I adalah 59,88% (kategori sedang), dan meningkat pada siklus ke II yaitu 79,32%. Persentase hasil belajar matematika siswa melalui pembelajaran kooperatif dengan permainan pilih jawaban bernuansa Gasing ada perkalian bilangan 1-5 mengalami peningkatan. Pada siklus I persentasenya 70,37%, dan pada siklus ke II 88,89%, jadi meningkat 18,52%.

Kata Kunci : pembelajaran kooperatif dengan permainan pilih jawaban bernuansa Gasing, PTK, Aktifitas, Hasil Belajar.

Abstract

This research is aimed to improve student's activity and learning achievement on multiplication number one until five by cooperative learning with game of choosing answer based on Gasing method. This research was consist of 2 cycle, in each cycle consist of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the research was second grade student of SDN Slateng 03 Ledokombo Jember in 2011-2012 academic year. The data collection methods which used are: observation, interviewing the teacher, and tests. Data analysis which used is descriptive reflective analysis. The percentage of student activity in cycle I is 59.88% (medium category), increased on the second cycle at 79.32% (current category). Percentage of student mathematics achievement by cooperative learning with game of choosing answer based on Gasing method on the subject of multiplication number one until five has increased. At the first cycle reach 70.37% and the second cycle reaches 88.89%, so the increase is 18.52%.

Keywords : cooperative learning with game of choosing answer based on Gasing, PTK, activities, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju saat ini merupakan tantangan yang harus dihadapi oleh bangsa Indonesia. Pemerintah harus mempersiapkan calon-calon penerus bangsa yang berkualitas dan memiliki sumber daya manusia yang tinggi untuk menghadapinya. Langkah awal untuk mempersiapkan calon-calon penerus bangsa yang berkualitas adalah melakukan perbaikan-perbaikan dalam dunia pendidikan. Matematika sebagai pondasi dan pembantu ilmu pengetahuan yang lain. Matematika itu bukan pengetahuan yang berdiri sendiri, tetapi keberadaannya untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan ekonomi.

Sayangnya, fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa matematika merupakan bidang studi yang sulit dipahami dan dianggap momok bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan informasi yang diberikan oleh guru di SDN Slateng 03, khususnya kelas II terdapat permasalahan pembelajaran yaitu pemahaman siswa terhadap konsep matematika kurang jelas. Dalam menyampaikan materi guru menggunakan cara mengajar secara klasikal, sehingga semua siswa dianggap mempunyai kemampuan yang sama. Hal ini menyebabkan sebagian siswa yang mengerti akan aktif dan siswa yang tidak mengerti akan pasif. Guru juga menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media yang menarik bagi siswa sehingga pembelajarannya kurang menyenangkan.

Hal ini terlihat ketika pembelajaran, siswa berbicara sendiri, menggambar atau pasif dalam mengikuti pembelajaran. Dari proses pembelajaran yang kurang memotivasi siswa akan mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Pernyataan tersebut terbukti pada hasil ulangan harian siswa, yaitu nilai siswa rata-rata kurang dari 70 dan daya serap siswa secara klasikal masih di bawah standar minimal yaitu 75%.

Upaya untuk mengembangkan pembelajaran matematika, diantaranya dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil. Dimana setiap kelompok terdiri dari siswa yang mempunyai kemampuan yang heterogen. Setiap siswa yang mempunyai kemampuan lebih akan merangsang siswa lain yang mempunyai kemampuan kurang untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Guru akan lebih maksimal dalam memberikan perhatiannya terhadap siswa. Upaya lain untuk mengembangkan pembelajaran matematika yaitu dengan menerapkan metode permainan pilih jawaban bernuansa Gasing yang dilakukan di luar kelas. Siswa tidak akan merasa jenuh dengan pembelajaran matematika dan membuat pembelajaran jadi menyenangkan bagi siswa. Dalam penelitian ini, penggunaan metode permainan pilih jawaban bernuansa Gasing dengan memperhatikan beberapa pertimbangan yaitu : 1) pembelajaran dan permainan yang berlangsung bersamaan sehingga menyenangkan bagi siswa 2) merupakan metode pembelajaran yang digemari dan mudah dipahami oleh siswa [7].

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar Perkalian Bilangan Satu-Lima Melalui Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Permainan Pilih Jawaban bernuansa Gasing Kelas II SD Negeri Slateng 03 Tahun 2011-2012".

METODE PENELITIAN

Sekolah yang digunakan sebagai tempat penelitian adalah SD Negeri Slateng 03 Ledokombo Jember tahun pelajaran 2011/2012 dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri Slateng 03 Jember tahun pelajaran 2011/2012 dengan jumlah murid sebanyak 27 siswa, yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) Menurut Hobri [6], penelitian tindakan kelas adalah suatu penyelidikan atau kajian secara sistematis dan terencana dengan tujuan untuk memperbaiki pembelajaran dengan jalan mengadakan perbaikan dan mempelajari akibat yang ditimbulkan. Penelitian ini menggunakan teknik skema penelitian Hopkins yaitu teknik skema yang menggunakan prosedur kerja yang dipandang sebagai suatu siklus spiral yang dimulai dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang kemudian diikuti oleh siklus spiral berikutnya [6]. Penyelenggaraan penelitian dilaksanakan dengan dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan dasar yang

saling terkait dan berkesinambungan yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Setiap siklus dalam penelitian ini bertujuan untuk mencapai tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika melalui pembelajaran kooperatif dengan metode permainan pilih jawaban bernuansa Gasing.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan tes. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif reflektif yaitu peneliti berusaha memaparkan data tentang aktivitas dan hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian setiap akhir pelaksanaan tindakan dilakukan kajian terhadap kelemahan dan hambatan kemudian diwujudkan dalam perbaikan rencana tindakan. Setelah itu dilaksanakan ke dalam pelaksanaan tindakan siklus berikutnya demikian secara berulang sampai batas siklus yang optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran Matematika melalui pembelajaran kooperatif dengan metode permainan pilih jawaban bernuansa Gasing mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil observasi menunjukkan persentase rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 59,88% (kategori sedang), meningkat pada siklus II sebesar 79,32% (kategori aktif). Persentase hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika melalui pembelajaran kooperatif dengan metode permainan pilih jawaban bernuansa Gasing pada pokok bahasan bagian-bagian tumbuhan mengalami peningkatan. Pada siklus I mencapai 70,37%, dan pada siklus II mencapai 88,89 %, sehingga peningkatannya sebesar 18,52%.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa dan hasil belajar siswa kelas II melalui penerapan pembelajaran kooperatif dengan metode permainan pilih jawaban bernuansa Gasing yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Data analisis diperoleh dari hasil observasi belajar siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa. Sebelum kegiatan pembelajaran, siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang beranggotakan 5-6 siswa yang bersifat heterogen agar tercipta kerjasama yang baik antar anggota kelompok.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa aktifitas dan hasil belajar siswa kelas II masih rendah, hal ini dikarenakan pemahaman siswa yang masih rendah. Faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa adalah siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran dan kurang bervariasi penggunaan metode pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa merasa enggan mengikuti pelajaran dan cepat merasa bosan.

Aktifitas dan hasil belajar siswa yang rendah dapat diselesaikan dengan beberapa prinsip belajar, siswa dalam belajar harus mempunyai tujuan belajar sehingga guru dituntut untuk membantu dan memberi bimbingan terhadap anak didiknya dalam proses belajar mengajar. Belajar juga

harus terbukti dari kelakuan siswa tersebut misalnya, siswa yang pasif pada proses belajar menjadi aktif. Aktif dalam belajar tidak harus belajar di dalam kelas, siswa bisa diajak belajar di luar kelas dengan melakukan observasi atau pengamatan sehingga siswa lebih berfikir kritis.

Setelah dilakukan pelaksanaan siklus I yang diikuti oleh 27 siswa dengan pokok bahasan perkalian satu sampai tiga dengan menerapkan pembelajaran kooperatif dengan metode permainan pilih jawaban bernuansa Gasing dapat berjalan baik dan lancar. Tindakan siklus I aktifitas siswa meliputi : memperhatikan penjelasan guru, bertanya kepada guru, berdiskusi kelompok, dan semangat dalam belajar sebesar 59,88% sehingga termasuk sedang, sedangkan persentase hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan dari 27 siswa, 19 siswa telah mencapai ketuntasan dengan perolehan hasil belajar sebesar 70,37% dan 8 siswa yang lainnya masih belum mencapai ketuntasan belajar klasikal karena mendapatkan nilai dibawah KKM dengan perolehan hasil belajar sebesar 29,63%. Dari hasil tersebut, pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan persentase hasil belajar pada pra siklus dimana dari 27 siswa hanya 10 siswa atau 37% yang mendapatkan nilai di atas 70 dan 17 siswa atau 63% mendapatkan nilai di bawah 70. Ini dikarenakan pembelajaran kooperatif dengan metode permainan pilih jawaban bernuansa Gasing yang digunakan sudah sesuai dengan sekolah dan kondisi siswa.

Besarnya persentase pada siklus I yaitu ketuntasan dengan perolehan hasil belajar sebesar 70,37% belum sesuai dengan kriteria yang diinginkan, sehingga diperlukan suatu tindakan ulang yang menghendaki adanya perbaikan. Tindakan perbaikan ini dilaksanakan pada siklus II dengan melihat kelemahan-kelemahan siklus I. Pelaksanaan pada siklus I terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran dimana siswa tidak pernah melaksanakan pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif dengan metode permainan pilih jawaban bernuansa Gasing dan siswa juga kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok. Hal ini disebabkan setiap pelajaran Matematika, guru jarang bahkan tidak pernah memberikan tugas kelompok kepada siswa sehingga siswa kurang bisa menyesuaikan dengan teman kelompoknya masing-masing. Siswa masih bersifat individual dalam mengerjakan tugas kelompok sehingga ada beberapa aktifitas belajar siswa pada siklus I yang mendapatkan kriteria persentase sedang yaitu berdiskusi sebesar 53,09% dan semangat belajar sebesar 58,02%.

Dari hasil refleksi dan perbaikan pelaksanaan pada siklus I terdapat peningkatan aktifitas dan hasil belajar pada siklus II. Tindakan pada siklus II diperoleh persentase aktifitas siswa sebesar 79,32% dengan kriteria aktif dan meningkat dari siklus I yang hanya memperoleh persentase aktifitas siswa sebesar 59,88% dengan kriteria sedang. Pelaksanaan siklus II sudah dikatakan sangat berhasil karena peningkatan aktifitas siswa sudah mengalami peningkatan dari kriteria sedang menjadi aktif dan dan juga sudah sesuai dengan persentase yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70% dengan kriteria aktif. Berdasarkan analisis terhadap hasil belajar siswa didapatkan bahwa pada siklus II dari 27

siswa, 24 siswa telah mencapai ketuntasan dengan perolehan 88,89%. Peningkatan hasil belajar siswa ini bisa dilihat dengan mudah pada gambar 1 dibawah. Jadi hal ini membuktikan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif dengan metode permainan pilih jawaban bernuansa Gasing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Slateng 03 Jember.



Gambar 1. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika melalui pembelajaran kooperatif dengan metode permainan pilih jawaban bernuansa Gasing dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika pokok bahasan perkalian bilangan satu-lima di SDN Slateng 03 Jember tahun pelajaran 2011/2012. Hasil observasi pada aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal pada siklus I mencapai 59,88% (kategori sedang), dan pada siklus II mencapai persentase 79,32%, (kategori aktif). Persentase aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 19,44% dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil observasi pada hasil belajar siswa menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Persentase hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 70,37%, sedangkan pada siklus II mencapai 88,89%. Dengan demikian peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 18,52%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmadi, H. Abu, dan Sholeh, Munawar. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- [2] Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- [3] Cremer dan Siregar. 1993. *Permainan dan Latihan Dinamika Kelompok Proses Pengembangan Diri*. Jakarta : Gramedia.
- [4] Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika SD)*. Jakarta: Depdiknas
- [5] Dimiyati dan Mujiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

- [6] Hobri. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru dan Praktisi*. Jember: UPTD Balai Pengembangan Pendidikan.
- [7] <http://metodegasing.org/gas/index.php>

