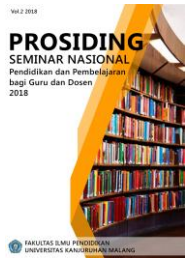

ProsidingSeminar Nasional

"Pengembangan Profesionalisme Dosen dan Guru Indonesia"

https://semnas.unikama.ac.id/fip/artikel.php

Vol 2, Tahun 2018 | Halaman 261-260

Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI pada Materi Pecahan dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Permainan Cerdas Cermat

Dewi Aprilia

Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia

Informasi artikel

Kata Kunci : Pembelajaran Kooperatif tipe TGT, Cerdas Cermat.

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini merupakan upaya penulis dalam membantu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi pecahan. Upaya meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SD Negeri 1 Sidodadi Lawang dalam melakukan operasi pada bilangan pecahan. Tindakan dilakukan dengan "Double Step" yaitu pembelajaran dengan Kooperatif TGT dan Permainan "CERDAS CERMAT". Rendahnya kemampuan siswa ini akan mengakibatkan kesulitan siswa dalam mempelajari materi-materi selanjutnya.Data penelitian yang dikumpulkan terdiri dari skor kemampuan siswa dalam melakukan operasi pecahan, nilai siswa (dikumpulkan dengan instrumen kuis), respon siswa (dikumpulkan dengan angket respon siswa) dan, aktivitas siswa dalam pembelajaran (dikumpulkan dengan lembar pengamatan/observasi).Hasil pada siklus 1 adalah: nilai siswa mencapai rata-rata 71.01 dengan persentase siswa tuntas mencapai 68.57%, respon siswa dalam katergori baik, aktivitas siswa membaik (3 dari 6 aktivitas yang diamati) meskipun belum memenuhi tuntutan indikator kinerja. Meskipun terjadi kenaikan untuk semua aspek, dibandingkan dengan kondisi awal, namun belum memenuhi tuntutan indikator kinerja, maka diputuskan untuk melaksanakan siklus 2 dengan perbaikan-perbaikan yang meliputi: 1) perbaikan pada RPP, dengan menambahkan penegasan tentang tugas anggota kelompok serta pentingnya kerja sama dengan tujuan menghindari anggota kelompok yang terlalu dominan atau terlalu pasif, 2) mencantumkan nama dan peringkat kelompok agar semangat kerjasama kelompok makin kuat, 3) menggunakan gambar/denah dan papan nama kelompok agar pembentukan regu lebih efisien.Hasil penelitian pada siklus 2 adalah sebagai berikut: rata-rata nilai 78.18 dengan 80% siswa mencapai KKM, aktifitas siswa dalam pembelajaran berada pada kategori baik, dimana 5 dari 6 aspek berada pada kategori baik, respon siswa dalam kategori baik. Hasil ini sesuai tuntutan indikator kinerja, dengan demikian hipotesis penelitian diterima (perlakuan mampu meningkatkan hasil belajar siswa).

Copyright © 2018 Dewi Aprilia. All Right Reserved

Pendahuluan

Dienes (dalam Runtukahu,dkk 2013:70) berpendapat bahwa pada dasarnya pembelajaran Matematika dapat dipandang sebagai studi tentang struktur, keterkaitan antara struktur dan mengategorikan hubungan-hubungan diantara berbagai struktur. Setiap konsep atau prinsip matematika yang diajarkan dalam bentuk konkret akan lebih dipahami anak. Teori tersebut mengandung arti bahwa benda-benda atau obyek-obyek dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dapat dimanipulasi dengan baik dalam proses pembelajaran matematika. Semakin banyak bentuk-bentuk permainan yang diberikan dalam konsep-konsep tertentu, akan semakin jelas konsep yang dipahami anak. Sebagian besar orang dewasa membedakan konsep bermain dan belajar, serta memisahkan antara kedua aktivitas tersebut. Belajar adalah sesuatu yang serius dan

bermain adalah sebaliknya. Demikian, sebenarnya konsep bermain dan belajar tidak perlu dipertentangkan karena belajar dapat dilakukan dengan bermain (Masfiroh, 2005:20). Hal ini dapat dikatakan bahwa tiap konsep atau prinsip pembelajaran matematika dapat ditingkatkan melalui bermain sambil belajar. Ide-ide matematika dipelajari anak melalui permainan, namun permainan yang disajikan itu harus sesuai dengan perkembangan intelektual anak. Jika suatu konsep matematika diterapkan melalui bermain pada sekolah dasar, maka diharapkan dengan cara itu proses belajar berjalan dengan semestinya yakni sesuai dengan dasar naluri anak yang masih suka bermain. Pada proses belajar inilah guru memiliki peranan penting dalam mewujudkan tujuan pembelajaran matematika. Seorang guru bukan hanya memberikan pengetahuan bagi siswa, namun guru harus dapat menciptakan suasana dan kondisi dengan pembelajaran yang aktif, salah satunya adalah penerapan metode permainan yang digunakan guru untuk meningkatkan keberhasilan dalam menguasai konsep, materi, aktivitas serta memberikan contoh nyata dalam kehidupan siswa.

Namun harapan tidak sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan.Berdasarkan observasi yang dilakukan di lapangan pada hari selasa tanggal 30 Januari 2018, dengan materi yang di berikan yaitu mengubah bentuk pecahan dan mengurutkan pecahan menunjukkan bahwa jumlah keseluruhan siswa kelas VI SD Negeri 1 Sidodadi Lawang. Berjumlah 14 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 5 perempuan, peneliti menemukan fakta bahwa saat proses pembelajaran menunjukkan 9 siswa yang mengalami kesulitan dalam penguasaan perkalian 1-10. Hal ini disebabkan karena: 1) Penerapan metode yang kurang variatif, 2) suasana pembelajaran siswa yang cenderung pasif karena tingkat penguasaan perkalian masih rendah pada materi pecahan, 3) kurangnya pemanfaatan media, sehingga berdampak pada prestasi belajar yang kurang memuaskan. Permasalahan ini dapat menyebabkan rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dan rendahnya prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan melalui pretes yang diberikan pada mata pelajaran matematika diperoleh data nilai rata-rata kelas sebesar 57,3 sedangkan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan adalah 65. Dari 14 siswa yang belum mencapai nilai KKM dengan persentase 64,2% atau 9 siswa, sedangkan yang berhasil mencapai KKM adalah 35,8% atau 5 siswa. Dengan melihat data prestasi siswa kelas VI SD Negeri 1 Sidodadi Lawang yang masih kurang, sehingga perlu adanya upaya peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran agar prestasi siswa kelas VI SD Negeri 1 Sidodadi Lawang dapat lebih baik.Berdasarkan permasalahan tersebut, proses pembelajaran membutuhkan model pembelajaran yang sesuai, salah satu model yang dapat diterapkan adalah TGT. Menurut Ratumanan (2002: 115) pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) adalah suatu pembelajaran di mana setelah kehadiran guru, siswa pindah ke kelompoknya masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang diberikan guru. Sebagai ganti tes tertulis setiap siswa akan bertemu seminggu sekali pada meja turnamen dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok yang lain.Hal ini telah dibuktikan oleh peneliti lain. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain yaitu Hardian (2014) dalam judul "Meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN I Sidodadi Lawang pada materi pecahan dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan permainan". Dari rata-rata 59,87 dan hanya ada 9 anak saja yang telah mencapai ketuntasan dengan nilai di atas 80,00 dan 6 anak lainnya belum tuntas. Kesulitan yang dialami siswa mendorong penulis untuk mancari jalan keluar dengan tujuan

agar siswa dapat mengikuti pembelajaran materi pecahan dengan baik. Jika siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik maka diharapkan siswa juga tidak akan kesulitan memahami materi lain yang berhubungan dengan pecahan.

Pada materi pecahan, bagian yang sangat menentukan bagi siswa untuk dapat memahami materi pecahan adalah menemukan pecahan senilai dengan mengali atau membagi pembilang dan penyebut dengan bilangan yang sama, mengurutkan pecahan dan merubah pecahan dari bentuk yang satu ke bentuk yang lain. Materi-materi tersebut penting mengingat materi tersebut sangat menentukan kemampuan siswa dalam melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian pada pecahan.selain itu, Wini Fitriani dalam judul Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Sekolah Dasar Kelas V SDN JL. Pelabuhan Subang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata rata post test siswa di peroleh pada siklus I65,38, pada siklus II 73,64 dan siklus III 79,94. Dapat terlihat adanya peningkatan nilai rata rata siswa tiap siklus, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kemampuan penalaran matematika siswa sekolah dasar. Selain itu juga di buktikan oleh peneliti lain tentang Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT yaitu Dwi Wahyuni yang berjudul peningkatan prestasi belajar kognitif matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VI SDN Pakem 1 Pakem Sleman menunjukan bahwa pada prestasi belajar siswa mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II. Akhir siklus I sebanyak 20 siswa (76,92%) sudah tuntas mencapai KKM, sedangkan hasil akhir siklus II semua siswa berjumlah 26 (100%) tuntas. Ada kenaikan nilai prestasi belajar matematika sebesar 23,08%.

Metode

Pendekatan yang digunakan peneliti adalah Pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2014:6). Pendekatan ini diarahkan untuk mendeskripsikan tindakan yang dilakukan dengan menerapkan.Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan ilmiah yang berorientasi pada pemecahan masalah-masalah pembelajaran melalui tindakan yang disengaja dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran (Ningrum, 2014:22). Prosedur pelaksanaannya dengan melakukan kolaborasi yaitu kerjasama antara peneliti sebagai guru kelas VI di SD Negeri 1 Sidodadi Lawang, dan observer atau teman sejawat. Peneliti melakukan kolaborasi dengan teman sejawat dalam upaya memecahkan masalah yang terjadi di kelas dan mengadakan perbaikan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara guru kelas, dan peneliti. Mahasiswa sebagai peneliti dan guru kelas sebagai kolaborator yang sekaligus mengajar di dalam kelas. Kolaborator diwujudkan untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan, dan melahirkan kesamaan tindakan (action) bertujuan untuk meningkatkan keaktivan dan kreatifitas anak usia dini. Kegiatan penelitian meliputi: perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengumpulan data (observing),

dan menganilisis data/ informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kekurangan tindakan tersebut (reflecting).

Hasil dan Pembahasan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian adalah hipotesis yang diajukan yaitu: ”Jika pembelajaran dilakukan dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan cerdas cermatmaka siswa kelas VI SD Negeri 1 Sidodadi Lawang meningkat hasil belajarnya yang dapat dilihat dari peningkatan nilai ulangan harian, aktivitas siswa membaik dan, respon siswa yang baik” dapat diterima.Hal ini sesuai dengan tuntutan indikator kinerja yaitu karena terbukti bahwa hasil belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan cerdas cermat meningkat. Pelaksanaan pembelajaran sebelum menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis permainan cerdas cermat dapat diamati dari hasil observasi adanya permasalahan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi pecahan. Permasalahan tersebut adalah 1) Penerapan metode yang kurang variatif, 2) suasana pembelajaran siswa yang cenderung pasif karena tingkat penguasaan materi, 3) kurangnya pemanfaatan media, sehingga berdampak pada prestasi belajar yang kurang memuaskan. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan. Peneliti menggunakan metode pembelajaran yang memiliki cara belajar sesuai dasar naluri anak bahwa anak itu memang suka bermain. Hal ini sependapat dengan Hudojo (1979:134). Hudojo (1979) mengemukakan bahwa jika suatu konsep matematika disajikan melalui “bermain” pengertian konsep tersebut diharapkan akan tepat, sebab belajar dengan cara seperti itu merupakan cara belajar yang sesuai dasar naluri anak bahwa anak itu memang suka bermain. Proses belajar yang demikian ini merupakan proses psikologis, bukan suatu proses logis dan sederetan langkah yang rapi tidak menjamin metode terbaik dalam mempelajari struktur abstrak. Menurut pendapat tersebut dalam pembelajaran matematika materi pecahan, metode memang sangat penting. Oleh karena itu dengan permainan yang tepat membantu ketercapaian prestasi yang lebih optimal dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Sidodadi Lawang. Rancangan pembelajaran yang dibuat pada siklus 2 telah dilengkapi dan diperbaiki sesuai dengan hasil refleksi pada siklus 1, serta penggunaan media yang lebih memudahkan dalam proses pembelajaran melalui permainan cerdas cermat. Perbaikan pada siklus 1 tersebut, menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, kerja sama, serta menghargai prestasi dengan baik dalam mengikuti pembelajaran matematika. Menurut teori belajar dienes (Runkutahu, dkk, 2014) mengemukakan bahwa konsep-konsep matematika akan berhasil dipelajari melalui enam tahapan bermain yaitu permainan bebas, permainan disertai aturan, permainan persamaan sifat, representasi, simbolisasi, dan formalisasi. Pelaksanaan pembelajaran yang merujuk dan mengikuti tahapan yang sesuai dengan teori belajar tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar. Penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis permainan cerdas cermat pada mata pelajaran matematika di kelas VI SD Negeri 1 Sidodadi Lawang yang dilaksanakan secara bersiklus. Pada setiap siklus dilaksanakan penilaian prestasi belajar yaitu dengan melakukan tes tertulis pada setiap akhir pelaksanaan siklus.Pada permainan cerdas cermat ini juga menjadikan sikap sosial, kerja sama antar siswa. Hal ini didukung oleh teori Dr. Gardner (Huda,2014:155) yang mengemukakan bahwa kecerdasan intrapersonal memiliki hubungan baik dengan orang lain. Selain dari pada itu, peningkatan prestasi pembelajaran matematika pada materi

pecahan, ini juga didukung oleh metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi yang dialami di kelas. Penggunaan metode pada proses pembelajaran ini didukung oleh teori Slameto (2014:57) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat ditinjau dari faktor ekstern dan intern,

Namun metode yang digunakan guru ini tergolong faktor ekstern di sekolah. Dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis permainan cerdas cermat pada siklus 2 ini, menunjukkan siswa mulai aktif dalam pembelajaran dan respon siswa menjadi lebih baik., meskipun ada beberapa siswa yang masih terlihat pasif selama kegiatan belajar di kelas. Pengaturan waktu yang sudah baik menjadikan siswa dapat menyelesaikan soal tes pada akhir siklus. Selain itu rasa menghargai dan kerja sama siswa antara siswa dalam menyelesaikan persoalan semakin tinggi.Pada akhir siklus 2 menunjukkan prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan prestasi belajar pada siklus 1. hal ini dapat dilihat dari hasil post tes siklus 2 menunjukkan bahwa siswa yang mencapai ketuntasan minimal sebanyak 14 siswa atau 100%. Sehingga pada siklus 2 ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Simpulan

Pelaksanaan pembelajaran matematika pecahan menggunakan metode pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan permainan cerdas cermat dapat membuat siswa aktif belajar. Hal ini karena metode pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan permainan cerdas cermat menyediahkan wadah bagi siswa untuk saling berdiskusi, bekerja sama, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Selain itu siswa mengerjakan persoalan yang disajikan dalam bentuk permainan *puzzle* membuat siswa lebih tertarik, berani, dan termotivasi dalam belajar sehingga prestasi belajar siswa meningkat. Diketahui dari hasil aktivitas siswa pada siklus 1 mencapai nilai rata-rata 50%. Pada siklus 2 mencapai nilai rata-rata 85%, terjadi peningkatan sebesar 25%. Untuk aktivitas guru pada siklus 1 yang hanya 65% menjadi 90% dan terjadi peningkatan sebesar 25%. Peningkatan prestasi hasil belajar ini dapat dilihat dari meningkatnya: Nilai siswa dari rata-rata 59.87 pra siklus (kondisi awal) menjadi 71.01 pada siklus 1, dan menjadi 78.18 pada siklus 2. Prosentase siswa yang mampu mencapai KKM dari 48.57% dari kondisi awal menjadi 68.57% pada siklus 1 dan menjadi 100% pada siklus 2. Aktivitas siswa dari yang awalnya menjadi keluhan semua guru menjadi membaik pada siklus 1 seperti memperhatikan penjelasan guru, tugas, mengerjakan secara berkelompok, menjawab pertanyaan rata-rata 50% dan menjadi baik pada siklus 2 rata-rata 85%. Untuk aktivitas guru pada siklus 1 rata-rata 65% dan pada siklus 2 meningkat rata-rata 90%. Kepada guru matematika yang mengajar pada sekolah-sekolah lain yang juga mengalami masalah pada hasil belajar siswa dapat mencoba pembelajaran ini. Beberapa hal yang perlu dipersiapkan dengan baik adalah pembagian kelompok dan pengaturan kelompok. Hal ini diperlukan agar pembentukan kelompok dapat berjalan lancar/efisien waktu. Perlu dingatkan bahwa rasa kebersamaan dalam kelompok sangat penting. Peringkat kelompok perlu ditampilkan agar semangat kelompok menjadi lebih tinggi. Jika memungkinkan penelitian dapat ditingkatkan dengan mengganti cerdas cermat dengan gambar-gambar yang lebih bervariatif.

Daftar Pustaka

Fajri. 2008. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Difa Publisher

Gintings. 2008. *Esensi belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora

Hartati, Ana. 2006. *Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Diskriptif Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok*. Disdik Hulu Suangai Tengah. Laporan Penelitian Tidak Dipublikasikan.

Hawadi, Reni Akbar. (2004). *Akselerasi*. Jakarta: Grasindo

Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Hudojo. 1979. *Pengembangan Kurikulum Matematika dan Pelaksanaannya di depan kelas*. Surabaya: Usaha Nasional

Ibrahim, M. 2001. *Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menurut JE Kemp dan Tiagharajan*. Surabaya. Unesa

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. 2006. Depdiknas

Masfiroh, T,2005. *Belajar sambil bermain*. Tangerang: Universitas Terbuka Tangerang

Moleong, Lexi.J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:PT Rosdakary

Mustaqim,B.2008. *Ayo Belajar Matematika*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

Ningrum, E. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Praktis dan Contoh*. Yogyakarta: Ombak

Nur, Muhamad. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*, Surabaya, Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA

Runtukahu,T, dkk. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta

Subarinah. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika SD.* Depdiknas 2006