

PENINGKATAN HASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN STAD DAN KUIS

Sumiati

SD Negeri 070980 Moawo, kota Gunungsitoli

Abstract: Formulation of the problem raised: (1) How can the STAD cooperative model of learning encourage students to learn about the area of wake up more excited? (2) How can playing a quiz encourage students to learn about the area of development to be more excited? The research took place in class VI-A of SD Negeri 070980 Moawo, Gunungsitoli sub-district, Gunungsitoli city, North Sumatra province. While the research was held in the first semester of 2018/2019 Learning Year. The study was conducted for 3 months from September 2018 to November 2018. The results of the study in the first cycle, classical learning activities only reached 54.22%. This has not yet reached the expected learning process improvement of 60% -70%. But in the learning process the group has reached 91.66% with a target of 70-80%, and quizzes have reached 74.82% with a target of 70-80%. While learning outcomes only reached 66.66% of students achieved a value of $\geq 60\%$ with an average value of 65 while the target determined 100% completed achieving a value of $\geq 60\%$. Based on the results of the study it can be concluded (1) The learning of STAD cooperative models can encourage students to learn about the area of more enthusiasm, improve the learning process, and learning outcomes. (2) playing quizzes can encourage students to learn about the extent of getting more excited, improve the learning process, and learning outcomes.

Keywords: STAD, quiz, area

Abstrak: Rumusan masalah yang diajukan: (1) Bagaimanakah pembelajaran model kooperatif STAD dapat mendorong siswa untuk belajar tentang luas bangun lebih bersemangat? (2) Bagaimanakah bermain kuis dapat mendorong siswa untuk belajar tentang luas bangun menjadi lebih bersemangat? Penelitian berlangsung di kelas VI-A SD Negeri 070980 Moawo kecamatan Gunungsitoli, kota Gunungsitoli, provinsi Sumatera Utara. Sedangkan waktu penelitian diadakan pada semester I Tahun Pembelajaran 2018/2019. Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan dari bulan September 2018 sampai dengan November 2018. Hasil penelitian pada siklus I, aktifitas pembelajaran klasikal hanya mencapai 54,22%. Hal ini belum mencapai peningkatan proses pembelajaran yang diharapkan yaitu 60% -70%. Namun pada proses pembelajaran kelompok telah mencapai 91,66% dengan target 70-80%, dan kuis mencapai 74,82% dengan target 70-80%. Sedangkan hasil belajar hanya mencapai 66,66% siswa mencapai nilai $\geq 60\%$ dengan rerata nilai 65 sedangkan target yang ditentukan 100% tuntas mencapai nilai $\geq 60\%$. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan (1) Pembelajaran model kooperatif STAD dapat mendorong siswa untuk belajar tentang luas bangun lebih bersemangat, meningkatkan proses pembelajaran, dan hasil belajar. (2) bermain kuis dapat mendorong siswa untuk belajar tentang luas bangun menjadi lebih bersemangat, meningkatkan proses belajar, dan hasil belajar.

Kata Kunci: STAD, kuis, luas

PENDAHULUAN

Era globalisasi yang penuh dengan kompetitif merupakan tantangan bagi dunia pendidikan. Teknologi pembelajaran inovatif seyogyanya dikembangkan dengan cara mengadaptasi atau mengadopsi teknologi pembelajaran inovatif yang memenuhi standar internasional. Hal ini tidak lain merupakan salah satu upaya untuk memenuhi amanat salah satu kebijakan inovatif, yaitu mutu lulusan tidak cukup bila diukur dengan standar lokal atau nasional saja. (Nur, 2003).

Matematika sebagai disiplin ilmu turut andil dalam pengembangan dunia teknologi yang kini telah mencapai puncak kecanggihan dalam mengisi berbagai dimensi kebutuhan hidup manusia. Era global yang ditandai dengan kemajuan teknologi informatika, industri otomotif, perbankan, dan dunia bisnis lainnya, menjadi bukti nyata adanya peran matematika dalam revolusi teknologi.

Melihat betapa besar peran matematika dalam kehidupan manusia, bahkan masa depan suatu bangsa, maka sebagai guru di Sekolah Dasar yang mengajarkan dasar-dasar matematika merasa terpanggil untuk senantiasa berusaha meningkatkan pembelajaran dan hasil belajar matematika. Apalagi kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar matematika selalu berada di tingkat bawah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan harian matematika yang pertama pada kompetensi dasar operasi hitung hanya mencapai rerata 57,8 dan hanya 50% siswa mencapai

nilai $\geq 60\%$. Padahal idealnya minimal harus mencapai 100% siswa mendapat $\geq 60\%$. Sedangkan operasi hitung merupakan dasar bagi kompetensi dasar berikutnya seperti menghitung luas bangun, volum bangun, dan sebagainya. Kondisi tersebut disebabkan oleh kenyataan sehari-hari yang menunjukkan bahwa siswa kelihatannya jenuh mengikuti pelajaran matematika. Pembelajaran sehari-hari menggunakan metode ceramah dan latihan-latihan soal secara individual, dan tidak ada interaksi antar siswa yang pandai, sedang, dan normal. Hal ini terbukti sebagian besar siswa mengeluh apabila diajak belajar matematika. Sering jika diberi tugas tidak selesai tepat waktu, dan lebih suka bermain dan mengobrol, alasannya pelajaran matematika memusingkan dan lain-lain.

Menyikapi kondisi tersebut penulis sebagai guru Kelas VI-A yang harus menyiapkan peserta didik menuju ujian akhir sekolah dan mampu bersaing dalam mengikuti tes masuk SMP Negeri, selalu berusaha memperbaiki pembelajaran dengan mengkondisikan pembelajaran yang memudahkan, mengasyikkan, dan menyenangkan bagi siswa.

Model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Devision*) adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang dikembangkan berdasarkan teori belajar Kognitif-Konstruktivis yang diyakini oleh pencetusnya Vygotsky memiliki keunggulan yaitu fungsi mental yang lebih tinggi akan muncul dalam percakapan atau kerjasama antar individu. STAD juga memiliki keunggulan bahwa siswa yang dikelompokkan secara heterogen

berdasarkan kemampuan siswa terhadap matematika akan terjadi interaksi yang positif dalam menyelesaikan masalah, seperti tutor sebaya dan lain-lain. Jika sebelumnya tidak ada interaksi antar individu, maka dalam STAD siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan masalah sampai semua anggota kelompok dapat menyelesaikan masalah. Kelompok dikatakan tidak selesai jika ada anggotanya belum selesai.

Bermain kuis adalah permainan yang mengasyikkan bagi anak-anak usia sekolah dasar. Untuk itu pembelajaran dilanjutkan dengan bermain kuis antar kelompok agar matematika yang dianggap membosankan akan berubah menjadi menyenangkan, mengasyikkan, dan akhirnya semangat belajar siswa meningkat dan hasil belajar juga meningkat.

METODE

Penelitian berlangsung di kelas VI-A SD Negeri 070980 Moawo kecamatan Gunungsitoli, kota Gunungsitoli, provinsi Sumatera Utara. Sedangkan waktu penelitian diadakan pada semester I Tahun Pembelajaran 2018/2019. Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan dari bulan September 2018 sampai dengan November 2018.

Penelitian tindakan kelas ini mengangkat mata pelajaran matematika sebagai obyek penelitian. Peneliti mengangkat mata pelajaran matematika karena matematika memiliki peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam

mendukung kemajuan teknologi dan segala aspek kehidupan yang menyangkut kehidupan di zaman modern sekarang ini. Menurut struktur program Kurikulum 2004 jam pelajaran matematika sebanyak 6 jam pelajaran per minggu.

Subyek penelitian ini adalah siswa Kelas VI-A Tahun Pembelajaran 2018/2019 yang berada di SD Negeri 070980 Moawo kecamatan Gunungsitoli, kota Gunungsitoli, provinsi Sumatera Utara. Jumlah subyek penelitian 26 siswa yang terdiri dari 17 putra dan 9 putri.

Pada kegiatan refleksi ini, tim peneliti mengadakan pertemuan untuk membahas hasil observasi. Data yang terekam pada instrumen observasi dievaluasi dan diambil kesimpulan untuk membuat rencana pelaksanaan siklus II. Dari hasil pertemuan tim peneliti menyusun rencana dan mempersiapkan keperluan pembelajaran pada siklus II misalnya: peraga, LKS, dan instrumen observasi atau mungkin penataan ruangan dan peralatan lain yang diperlukan misalnya foto, dan lain-lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar harus melalui peningkatan proses pembelajaran. Peningkatan proses pembelajaran dilakukan melalui tindakan kelas dan saat ini lebih dikenal dengan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan

tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Arikunto, 2018).

Setiap guru tidak pernah lepas dari permasalahan pembelajaran di kelasnya. Untuk mengatasinya diperlukan ide-ide untuk mengatasinya. Namun dalam menentukan suatu strategi pembelajaran guru perlu ingat pendapat yang mengatakan bahwa, seseorang mampu mengingat 90% dari apa yang ia lakukan (Bobbi, 2018). Jadi dalam menyusun strategi pembelajaran guru harus berfikir apakah yang harus siswa lakukan agar mereka dapat menguasai kompetensi dasar yang dikehendaki.

Dalam penelitian ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan siswa dan bagaimana pengaruh kegiatan tersebut terhadap peningkatan proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Untuk lebih jelasnya dapat diikuti pembahasan berikut ini.

Penelitian ini berangkat dari permasalahan di Kelas VI-A SD Negeri 070980 Moawo, yaitu siswa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Matematika dan berakibat hasil belajar tidak mencapai ketuntasan belajar. Kondisi awal hasil belajar yang dicapai hanya 50% siswa yang tuntas mencapai nilai $\geq 60\%$ dengan rerata 57,8. Setelah dilakukan tindakan oleh guru yang dilakukan oleh siswa berupa belajar klasikal dan kelompok model kooperatif STAD yang dilakukan melalui tiga siklus dan hasil pengamatan menunjukkan peningkatan dari siklus ke siklus.

Data hasil pengamatan pembelajaran klasikal dari siklus I mencapai 54,22%, siklus II mencapai

66,15%, dan siklus III mencapai 84,61%. Peningkatan tersebut menunjukkan peningkatan semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Data hasil pengamatan pembelajaran *kooperatif* STAD dari siklus I mencapai 91,66%, siklus II mencapai 92,85%, dan siklus III mencapai 97,91%. Peningkatan tersebut menunjukkan peningkatan semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Dari dua gambar tersebut membuktikan bahwa belajar klasikal dan *kooperatif* STAD dapat meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Matematika. Maka dari rumusan masalah pertama yang diajukan yaitu: Bagaimana pembelajaran model *kooperatif* STAD dapat mendorong siswa untuk belajar tentang luas bangun lebih bersemangat? dapat terjawab dengan data di atas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan model *kooperatif* STAD dapat mendorong siswa untuk belajar tentang luas bangun lebih bersemangat.

Data hasil pengamatan pembelajaran melalui kegiatan kuis dari siklus I mencapai 74,82%, siklus II mencapai 86,16%, dan siklus III mencapai 92,77%. Peningkatan tersebut menunjukkan peningkatan semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika melalui kuis. Melalui Kuis dapat meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Matematika. Maka dari rumusan masalah kedua yang diajukan yaitu:

Bagaimanakah bermain Kuis dapat mendorong siswa untuk belajar tentang luas bangun lebih bersemangat? dapat terjawab dengan data di atas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar matematika dengan Bermain Kuis dapat mendorong siswa untuk belajar tentang luas bangun lebih bersemangat.

Dengan terjawabnya kedua rumusan masalah yang diajukan maka kedua hipotesis tindakan yang diajukan pun dapat diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa baik secara teori maupun pengalaman di lapangan belajar melalui model *kooperatif* STAD dan permainan kuis dapat membantu memecahkan masalah dalam pembelajaran matematika. Masalah pembelajaran tersebut dapat berupa masalah hasil belajar menurun, motivasi maupun semangat belajar yang kurang. Sebagai dampak positif dari peningkatan proses pembelajaran, adalah meningkatnya hasil belajar hingga mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan.

Peningkatan rerata hasil belajar yang diikuti oleh ketuntasan belajar. Siklus I dicapai rerata 65 dan siswa tuntas belajar 66,66%, Siklus II dicapai rerata 72,3 dan siswa tuntas belajar 76,92%, Siklus III dicapai rerata 79,61 dan siswa tuntas belajar 100%, Karena ketuntasan belajar telah mencapai 100% mendapat nilai $60 > 60$ maka target yang ditentukan telah dicapai.

Perkembangan kemajuan yang dicapai dalam proses pembelajaran dan hasil belajar dalam penelitian tindakan kelas ini mulai dari siklus I sampai dengan siklus III

Rekapitulasi peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar pada tabel diatas dapat ditunjukkan kemajuan-kemajuan yang dicapai dari seluruh kegiatan mulai dari siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada pembelajaran klasikal selain mengalami peningkatan dari siklus ke siklus, kenaikan itu sendiri juga mengalami peningkatan yaitu dari 11,93 menjadi 18,46. Begitu juga pada kegiatan kelompok kooperatif STAD, dari kenaikan 1,19 menjadi 5,06.

Pembelajaran kuis mengalami peningkatan dari siklus ke siklus, namun kenaikannya turun dari 11,34 menjadi 6,61. Hal ini terjadi mungkin karena pelaksanaan penelitian ini pada saat siswa berpuasa bulan Romadlon, sedangkan kuis banyak memerlukan kegiatan fisik, sehingga terjadi penurunan.

Hasil belajar terjadi kenaikan dari siklus ke siklus dan terjadi peningkatan kemajuan dari kondisi semula ke siklus I adalah 7,2, dari siklus I ke siklus II 7,3 dan dari siklus II ke siklus III 7,31. Peningkatan kenaikan memang sangat tipis, namun karena kompetensi dasar yang harus dicapai juga semakin sulit maka terjadinya kenaikan tersebut juga cukup berarti.

SIMPULAN

Hasil analisis data dan pembahasan dapat menunjukkan beberapa kemajuan yang dicapai selama pembelajaran baik melalui pembelajaran klasikal, model *kooperatif* STAD, bermain kuis, maupun hasil belajar. Maka hasil

penelitian tindakan kelas ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran model *kooperatif* STAD dapat mendorong siswa untuk belajar tentang luas bangun lebih bersemangat, meningkatkan proses pembelajaran, dan hasil belajar.
2. Bermain kuis dapat mendorong siswa untuk belajar tentang luas bangun menjadi lebih berse-

mangat, meningkatkan proses pembelajaran, dan hasil belajar.

3. Beberapa temuan lain yang diperoleh adalah munculnya kreatifitas siswa dalam membuat soal dan jawabannya, banyaknya pertanyaan yang diajukan siswa, adanya tanggung jawab menyelesaikan tugas, hilangnya keluhan bosan, bahkan siswa lebih senang menyelesaikan tugas daripada beristirahat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suharjono, & Supardi. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bobbi, D.P. (2001). *Quantum Teaching*, Bandung: Kaifa.
- Hasibuan & Mujiono. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nur, M. (2012). *Teori Pembelajaran Kognitif*. Surabaya: PPS IKIP Surabaya.
- Wardani, I.G.A.K. (2005). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas terbuka
- Panjaitan, D. J. (2018, April). PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN BANGUN RUANG MELALUI CTL. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN* (Vol. 1, No. 1, pp. 212-216).
- Riyanto, Y. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Penerbit SIC.
- Sapta, A. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Sukubanyak Melalui Model Pembelajaran Quiz Team Berbantuan Aplikasi Maple. *JURNAL MATHEMATIC PAEDAGOGIC*, 2(2), 166-170.
- Sapta, A. (2017). Perbandingan Model Pembelajaran Elaborasi Dengan Model Pembelajaran Advance Organizer. *Keguruan*, 5(1).