

Peningkatan Proses Pembelajaran Luas Bangun Datar melalui Model Kooperatif STAD dan Kuis pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Suyati

SD Negeri 1 Patihan Loceret Nganjuk Jawa Timur
geosuyati@gmail.com

Article History

received 14/11/2020

revised 21/11/2020

accepted 26/11/2020

Abstract

The purpose of this research is to create a learning process that is fun, exciting and can improve learning outcomes, it is necessary to make interesting learning changes, namely applying STAD cooperative learning models and quizzes to elementary school students in grade IV SD. Negeri 1 Patihan, Loceret District, Nganjuk Regency for the 2019/2020 Academic Year. Based on the results of the study, it can be concluded that (1) STAD cooperative learning model can encourage students to learn about the area of flat shapes more enthusiastically, improve the learning process, and learning outcomes. (2) playing quizzes can encourage students to learn about the area of the wake to be more enthusiastic, improve the learning process, and learning outcomes.

Keywords: *Learning process, STAD Cooperative Model, quiz*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikkan dan dapat meningkatkan hasil belajar, maka perlu adanya perubahan pembelajaran yang menarik yaitu menerapkan pembelajaran model kooperatif STAD dan kuis pada siswa Sekolah Dasar kelas IV SD Negeri 1 Patihan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan (1) Pembelajaran model kooperatif STAD dapat mendorong siswa untuk belajar tentang luas bangun datar 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: *discovery learning, hasil belajar, IPA, sekolah dasar*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

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 60 atau > 60. Padahal idealnya minimal harus mencapai 100% siswa mendapat 60 atau > 60. Sedangkan operasi hitung merupakan dasar bagi kompetensi dasar berikutnya seperti menghitung luas bangun, volume 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 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. Usaha tersebut akan diwujudkan dalam suatu penelitian tindakan kelas yang akan menerapkan pembelajaran STAD dan bermain kuis.

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. (Depag RI, 2004). 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.

Berdasarkan alasan-alasan di atas, maka dapat dikemukakan hipotesis tindakan sebagai berikut: (1) Jika siswa belajar tentang luas bangun datar dengan model kooperatif STAD, maka semangat belajar siswa kelas VI SD Negeri 1 Patihan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk akan meningkat; (2) Jika siswa belajar tentang luas bangun datar dengan bermain kuis, maka semangat belajar siswa kelas VI SD Negeri 1 Patihan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk akan meningkat.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan dan mengetahui : (a) Pembelajaran model kooperatif STAD dapat mendorong siswa kelas VI SD Negeri 1 Patihan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk untuk belajar tentang luas bangun datar dapat lebih bersemangat; (b) Bermain kuis dapat mendorong siswa kelas VI SD Negeri 1 Patihan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk untuk belajar tentang luas bangun datar menjadi lebih bersemangat.

METODE

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Belajar belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif ini dikembangkan berdasarkan teori belajar kognitif-konstruktivis. Salah satu teori Vygotsky, yaitu tentang penekanan pada hakikat sosiokultural dari pembelajaran. Vygotsky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi akan muncul dalam percakapan atau kerjasama antar individu. Implikasi dari teori Vygotsky ini dapat berbentuk pembelajaran kooperatif. Penerapan model pembelajaran kooperatif ini juga sesuai dengan yang dikehendaki oleh prinsip-prinsip CTL (*contextual teaching and learning*), yaitu tentang learning community (Depag RI, 2004).

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Langkah-langkah Model Pembelajaran STAD

Fase	Tingkah laku Guru
Fase 1 Menyampaikan kompetensi yang diharapkan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang diharapkan, dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok bekerja dan belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan diskusi secara efisien.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok –kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai upaya hasil belajar individu maupun kelompok.

C. Bermain Kuis

Bermain kuis atau dikenal dengan strategi pembelajaran *Team Quiz*. Langkah-langkah pembelajaran Team Quiz adalah sebagai berikut:

1. Guru membentuk tiga kelompok (d disesuaikan jumlah siswa).
2. Membagi tugas secara bergantian untuk membuat soal, jawaban dan penilaian.
3. Buat skor masing-masing jawaban tiap kelompok (Depag. RI, 2001).

Team Quiz adalah suatu kegiatan tanya jawab antar kelompok. Dalam kegiatan bertanya dan menjawab akan terjadi proses belajar yang tidak membosankan. Keterampilan bertanya menjadi penting jika dihubungkan dengan pendapat yang mengatakan "Berfikir itu sendiri adalah bertanya" (Hasibuan dan Moejiono, 2004).

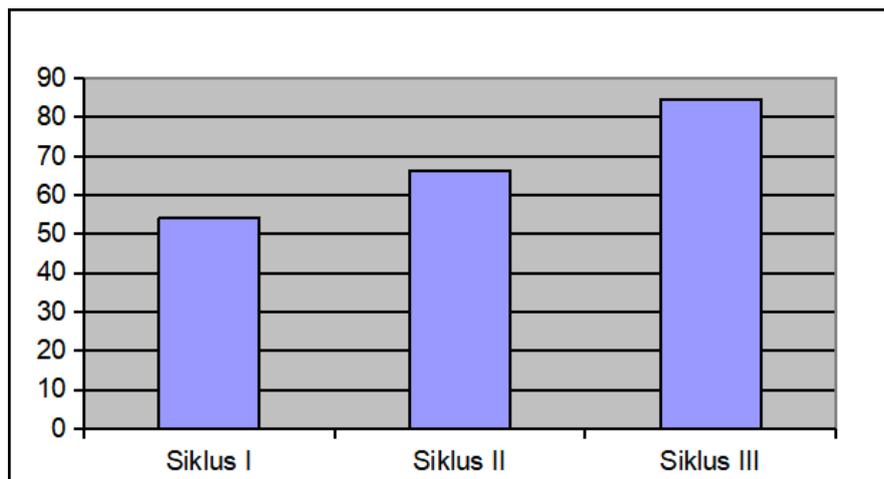
Pengertian bertanya adalah ucapan verbal yang meminta respons dari seseorang yang dikenai. Respons yang diberikan dapat berupa pengetahuan sampai dengan hal-hal yang merupakan hasil pertimbangan. Jadi bertanya merupakan stimulus efektif yang mendorong berfikir (Hasibuan dan Moejiono, 2004).

Dari pendapat dan pengertian tersebut, bertanya menunjukkan bahwa, baik yang bertanya maupun yang menjawab telah terjadi proses berfikir dari dirinya. Sedangkan berfikir merupakan proses belajar. Pemecahannya adalah mengajukan pertanyaan tentang semua informasi penting.

Di samping itu, pertanyaan-pertanyaan tentang fakta yang disampaikan dengan kata-kata sendiri, bukannya mengulang tepat seperti yang tertulis, membantu siswa mempelajari makna teks itu dan bukannya sekedar menghafalkannya (Mohamad Nur, 1998). Pendapat ini mendukung bahwa memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat pertanyaan-pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari teman adalah sama dengan memberi kesempatan belajar kepada siswa, sehingga pembelajaran berpusat pada siswa atau student center.

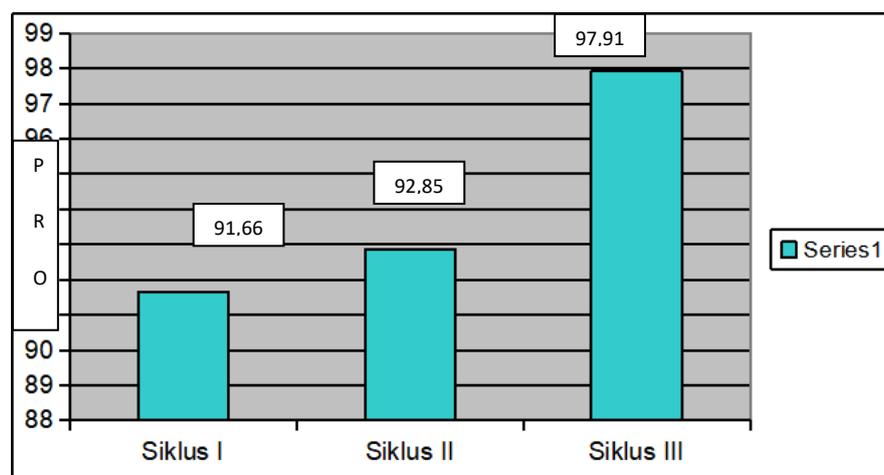
HASIL DAN PEMBAHASAN

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 Sekolah Dasar Negeri 1 Patihan, 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 60 - >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 yang dapat ditunjukkan oleh gambar berikut ini:



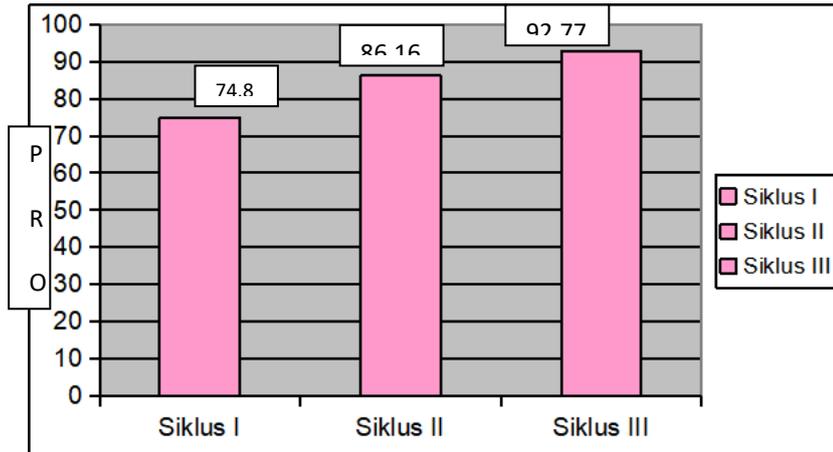
Gambar 1. Peningkatan Pembelajaran klasikal Siklus I, II, dan III

Gambar di atas menunjukkan 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. Untuk mengetahui gambaran peningkatan proses pembelajaran melalui Kooperatif STAD dapat dilihat gambar grafik berikut ini:



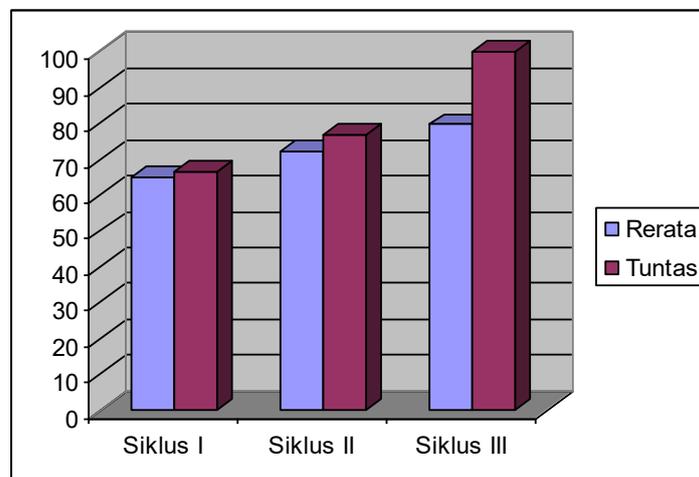
Gambar 2. Peningkatan Pembelajaran Kooperatif STAD Siklus I, II, dan Siklus III

Gambar di atas menunjukkan 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. Dari gambar grafik tersebut membuktikan bahwa belajar melalui Kuis dapat meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Matematika.



Gambar 3. Peningkatan Pembelajaran Melalui Kuis Siklus I, II, dan III

Gambar di atas menunjukkan 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.



Gambar 4. Peningkatan Rerata & Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I, II, III

Grafik tersebut menunjukkan 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 dapat disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Peningkatan Proses Pembelajaran dan Hasil Belajar

No.	Proses Pembelajaran/Hasil Belajar	Kondisi Awal	Kemajuan yang dicapai			Kenaikan SI-SII SII-SIII**)
			Siklus I	Siklus II	Siklus III	
1.	Klasikal	-	54,22%	66,15%	84,61%	11,93/18,46
2.	Kooperatif STAD	-	91,66%	92,85%	97,91%	1,19/5,06
3.	Kuis	-	74,82%	86,16%	92,77%	11,34/6,61
4.	Hasil Belajar(R*)	57,80	65,00	72,30	79,61	7,2/7,3/7,31
5.	Ketuntasan Belajar	50%	66,66%	76,92%	100%	16,66/10,26/23,08

Keterangan: *) Rerata

***) Siklus I, Siklus II, Siklus III

Rekapitulasi peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar pada tabel 4.17 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

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Bahwa penerapan model pembelajaran penemuan (*discovery*) dapat meningkatkan hasil belajar IPA Siswa Kelas I A Sekolah Dasar Negeri 1 Pegagan. Peningkatan hasil belajar siswa pada skor dasar nilai rata-rata siswa adalah 71,44%, meningkat pada siklus I sebesar 11,98% menjadi 80,00. Dari skor dasar ke ulangan harian II meningkat sebesar 14,59% menjadi 81,86.
- b. Bahwa penerapan pembelajaran model penemuan (*discovery*) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dilihat dari aktifitas guru dan siswa. Aktifitas guru pada Siklus I, pertemuan pertama sampai kedua mengalami peningkatan 15,79% dari 67,86% menjadi 78,57%. Pada Siklus II, Peningkatan 8,33% terjadi pada pertemuan satu sampai kedua dari 85,71% menjadi 92,86%. Aktifitas siswa pada Siklus I, pertemuan pertama sampai kedua mengalami peningkatan 18,75% dari 57,14% menjadi 67,86%. Pada siklus II pertemuan pertama sampai kedua mengalami peningkatan 13,64% dari 78,57% menjadi 89,29%.

DAFTAR PUSTAKA

- Asep Jihad, Abdul Haris. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Budiningsih, C. Asri. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Bundu Patta. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran SAINS Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Standar Isi Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI*. Jakarta: BSNP
- Dimiyati, Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- E. Mulyasa. (2006). *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- F. Kemendikbud, (2014). *Materi Pelatihan Guru, Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta
- G. M. Subana dan Sunarti. (2011). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Berbagai Pendekatan, Metode Teknik, dan Media Pengajaran*. Bandung: CV.Pustaka Setia.
- H. Muhibbin Syah. (2004). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2001). *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Cet.I, Jakarta: Rajawali Pers.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta, Bumi Aksara.
- Zaenal Aqib, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: CVYrama Widya.