

Peningkatan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Pada Pokok Bahasan Persamaan Garis Lurus Menggunakan Model Pembelajaran Example Non Example Berbantuan Game Puzzle Pada Kelas VIII SMP N 4 SEWON

Putri Kristiyorini dan Istiqomah

Pendidikan Matematika, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

E-mail: pipicempluk158@gmail.com

Abstract: The purpose of this research are to (1) increase involvement of the students on interaction and discuss with using Example Non Example model assisted Puzzle Game of eight graders of SMP N 4 Sewon, (2) increase understanding on the mathematic material of eight graders of SMP N 4 Sewon in the teaching of mathematic, (3) describe the learning process using Example Non Example model assisted Puzzle Game. This research is CAR (Classroom Action Research) that is done collaboratively the subject of the research are the eight graders class of SMP N 1 Srumbung that are 32 students. While the object of this research is the implementation of the Example Non Example model assisted Puzzle Game to increase the involvement and understanding of the students on the mathematic teaching. The techniques of the collect the data is using interview, observation, test and documentation technique. The technique of analyzing data is qualitative data. To analyze the data is done by calculating the average. The result of the test shows that the involvement of the students increased in every cycle using Example Non Example model assisted Puzzle Game. The involvement of the students in cycle 1 is low 62,5%, while in cycle 2 it increased in 96,88%. The improvement of score increase in every cycle more than pre cycle. The score of pre cycle is 67,34 and in first cycle increase to be 69,13, in second cycle again increase to be 76,09 above the standart criteria minimum that is 76.

Keywords: involvement, understanding, Example Non Example model assisted Puzzle Game

PENDAHULUAN

Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi keberhasilan pencapaian kompetensi suatu mata pelajaran adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita dan berceramah. Siswa yang kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Hamzah B Uno dan Nurdin Muhamad (2012:75) berpendapat media jarang digunakan dalam pembelajaran sehingga pelajaran menjadi kering dan kurang bermakna. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika, bahwa rata-rata siswa belum memahami secara keseluruhan materi pelajaran yang diajarkan. Hal ini dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar matematika siswa belum seperti yang diharapkan yaitu belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Rata-rata nilai yang dicapai siswa pada tes baru mencapai 67,34 sedangkan nilai KKM seharusnya adalah 76. Hal ini dikarenakan siswa cenderung pasif. Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru (*teacher centered*). Guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, sedangkan siswa mencatat dan memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru. Hal ini membuat siswa merasa bosan karena aktivitas yang dilakukan hanya duduk, mendengar, dan mencatat. Pembelajaran

matematika tidak hanya tergantung pada guru melainkan siswa juga harus terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu menyusun suatu rencana pembelajaran yang tidak saja baik tetapi juga mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari, membangun, serta mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupannya.

Untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan di atas adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman matematika siswa. Model pembelajaran yang dipilih harus dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang sesuai kemampuannya. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipakai adalah model pembelajaran *Example Non Example berbantuan Game Puzzle*. Model pembelajaran *Example Non Example* menurut Eko (2011: 58), merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam latihan soal untuk mengecek pemahaman konsep dapat menggunakan *Game Puzzle*. *Puzzle* adalah media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang atau menyusun potongan-potongan menjadi satu dapat menggunakan gambar-gambar. Model ini cocok digunakan karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman siswa kelas VIII D SMP N 1 Srumbung dalam pembelajaran matematika dan mendeskripsikan proses (langkah-langkah) penggunaan *Example Non Example berbantuan Game Puzzle* pada pokok bahasan lingkaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan minimal dalam 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Srumbung pada semester genap tahun ajaran 2016/2017. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VIII D SMP N 1 Srumbung yang berjumlah 32 siswa. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah keterlibatan dan pemahaman matematika siswa kelas VIII D SMP N 1 Srumbung melalui model pembelajaran *Example Non Example berbantuan Game Puzzle*.

Siklus I

Perencanaan Tindakan : menetapkan tujuan mengajar, memilih dan menetapkan materi, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), persiapan instrumen, menyiapkan lembar pengamatan, menyiapkan peralatan untuk dokumentasi.

Pelaksanaan Tindakan : Tahap pelaksanaan ini mengacu pada skenario pembelajaran siklus I melalui model pembelajaran *Example Non Example* pada pokok bahasan lingkaran.

Observasi : proses observasi dilakukan oleh pengamat yang dilaksanakan oleh rekan peneliti dengan menggunakan lembar observasi siswa. Untuk melengkapi data, peneliti juga menggunakan dokumentasi foto saat proses pembelajaran.

Refleksi : menganalisa dan mengulas data meliputi hasil tes serta hasil observasi untuk melihat apakah pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman matematika siswa. Kemudian direfleksi untuk melihat kekurangan-kekurangan yang ada, mengkaji apa yang telah dan belum terjadi, mengapa terjadi demikian dan langkah-langkah yang perlu dilakukan perbaikan. Hasil refleksi akan digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya atau merencanakan tindakan untuk siklus II.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan melakukan perubahan pada bagian-bagian tertentu yang didasarkan pada refleksi siklus I, dengan prosedur penelitian sama dengan tahap pada siklus I.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah 1) Tes dilakukan sebagai alat bantu untuk mengetahui hasil belajar siswa atau tingkat pemahaman materi yang telah dipelajari setelah menggunakan model pembelajaran *Example Non Example berbantuan Game Puzzle*.; 2) Lembar pengamatan ini digunakan peneliti sebagai pedoman untuk melihat keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran. Dalam penelitian ini digunakan lembar observasi yang terdiri dari 7 indikator yaitu memperhatikan penjelasan guru/teman, kerjasama dalam kelompok saat berdiskusi dalam kelompok, bertanya kepada guru bila tidak mengerti, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk mencari jawaban terhadap suatu masalah, berani menyampaikan pendapat atau menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam melatih diri dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini disajikan seperti pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1: Indikator Keberhasilan

Variabel	Indikator	Kondisi Awal	Target Akhir Siklus
Keterlibatan	Persentase jumlah keterlibatan siswa	43,75%	85%
Pemahaman	Rata-rata nilai ulangan	69,56	76
	Persentase jumlah siswa mencapai KKM	18,75%	77%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan pengamatan pendahuluan di kelas yang menjadi subjek penelitian yaitu kelas VIII D SMP N 1 Srumbung pada hari Rabu, 11 Januari 2017. Berdasarkan pengamatan, guru matematika kelas VIII D mengadakan proses pembelajaran dengan metode ceramah dimana guru memberikan materi serta menjelaskan kemudian siswa mencatat. Secara umum terlihat bahwa ketertarikan siswa untuk belajar kurang dan hanya beberapa siswa saja yang terlibat dalam proses pembelajaran sedangkan yang lain ada yang sibuk ngobrol dengan teman sebangku, tidur, dan mengganggu teman yang lainnya. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama 6 pertemuan dan terbagi dalam 2 siklus. Siklus I dimulai pada hari Selasa tanggal 21 Maret 2017 dan siklus II dimulai pada hari Rabu tanggal 29 Maret 2017. Hasil penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2: Hasil Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II	Kriteria
Keterlibatan	84,4%	96,9%	Meningkat
Ketuntasan	76	76	Tuntas
Rata-rata nilai ulangan	75,84	78,22	Tuntas

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti telah mengajukan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kepada guru yang mengampu pelajaran matematika kelas VIII D. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Example Non Example berbantuan Game Puzzle* adalah sebagai berikut.

a. Presentasi guru

Sebelum siswa belajar secara berkelompok, peneliti memberikan motivasi, apersepsi tentang materi yang akan dipelajari. Materi yang diberikan adalah pokok bahasan Lingkaran.

b. Belajar secara berkelompok

Siswa dibagi ke dalam 8 kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak. Setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan heterogen. Setiap kelompok diberi materi yang dikerjakan dengan berdiskusi. Setelah siswa selesai berdiskusi, hasil dari diskusi dipresentasikan.

c. Pelaksanaan tes akhir siklus

Tes akhir siklus dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2017. Tes ini bersifat individu. Tes siklus yang diberikan berupa tes essay yang berjumlah 4 soal. Dari hasil uji coba validitas menggunakan korelasi *product moment* menunjukkan bahwa 4 soal tersebut terbukti valid. Sedangkan berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas dengan menggunakan rumus *alpha* didapat $r_{11} = 0,61079$ maka tes evaluasi siklus I tersebut reliabel dengan klasifikasi reliabilitas tinggi. Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa terjadi peningkatan jika dibandingkan dengan nilai awal siswa. Rata-rata nilai awal siswa adalah 69,56 meningkat menjadi 75,84 dengan nilai tertinggi siswa adalah 96 dan nilai terendah adalah 0. Presentase tingkat keberhasilan pemahaman siswa nilainya naik (nilai tes siklus I > nilai awal) yaitu 59,325% .

Sedangkan pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2017. Tes siklus yang diberikan berupa tes essay yang berjumlah 4 soal. Dari hasil uji coba validitas menggunakan korelasi *product moment* menunjukkan bahwa 4 soal tersebut terbukti valid. Sedangkan berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas dengan menggunakan rumus *alpha* didapat $r_{11} = 0,9059$ maka tes evaluasi siklus II tersebut reliabel dengan klasifikasi reliabilitas sangat tinggi. Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan jika dibandingkan dengan nilai siklus I yaitu sebesar 3,57. Rata-rata nilai awal siswa adalah 75,84 meningkat menjadi 78,22 dengan nilai tertinggi siswa adalah 92 dan nilai terendah adalah 0.

Sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu persentase rata-rata tiap indikator minimal untuk keterlibatan mencapai 85% dan untuk pemahaman rata-rata mencapai 77%. Penelitian tindakan pada siklus I ini dikategorikan belum berhasil karena persentase rata-rata tiap indikator belum mencapai ketentuan dan dilanjutkan ke siklus II agar mencapai hasil yang maksimal.

Pada siklus II penelitian ini dikategorikan berhasil karena persentase tiap indikator telah mencapai kriteria yang ditetapkan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran matematika menggunakan model *Example Non Example berbantuan Game Puzzle* dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Tes pemahaman siswa dilaksanakan setelah proses pembelajaran siklus I dan siklus II. Untuk nilai hasil tes pemahaman pra siklus diambil dari nilai Ujian Tengah Semester (UTS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada anak yang meningkat hasil belajarnya, tetapi ada juga yang mendapatkan nilai sama dan yang mengalami penurunan nilai, dari pra siklus ke siklus I ada 3 siswa yang mendapat nilai sama dan 1 siswa yang mengalami penurunan nilai.

Sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu rata-rata hasil belajar siswa mencapai 76 sebanyak 77% pada penelitian tindakan kelas ini didapat rata-rata nilai pra siklus sebesar 69,56 sedangkan nilai tes akhir siklus I sebesar 75,84 dan nilai tes akhir siklus II sebesar 78,22, sehingga proses pembelajaran ini dikategorikan berhasil karena adanya peningkatan rata-rata lebih dari KKM yaitu 76 sebanyak $\geq 77\%$.

Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran *Example Non Example berbantuan Game Puzzle* dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa kelas VIII D SMP N 1 Srumbung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar menggunakan model pembelajaran *Example Non Example berbantuan Game Puzzle* telah berlangsung dengan baik dan sesuai dengan ketentuan, akibatnya terjadi peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa pada pokok bahasan lingkaran pada siswa kelas VIII D SMP N 1 Srumbung. Peningkatan keterlibatan terjadi pada aspek menyimpulkan materi pertanyaan, melatih diri dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Pada aspek ini siswa lebih semangat, aktif terlibat dan lebih bertanggung jawab terhadap kegiatan belajar. Pada pra siklus siswa mempunyai keterlibatan sebanyak 14 siswa (43,75%) sedangkan siswa kurang terlibat sebanyak 18 siswa (56,25%). Pada siklus I keterlibatan siswa meningkat menjadi 84,4%, sedangkan pada siklus II terjadi kenaikan yang sangat signifikan menjadi 96,3% siswa yang terlibat. Pemahaman siswa yang ditunjukkan oleh hasil nilai rata-rata ulangan siswa kelas VIII D SMP N 1 Srumbung mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dari 69,56

(nilai pra siklus) menjadi 75,85 pada siklus I dan karena pada siklus I belum mencapai KKM yang telah ditentukan maka pada siklus II diadakan lagi pengampilan nilai yang didapatkan nilai rata-rata 78,22 pada siklus II. Nilai tersebut sudah mencapai KKM dan telah mencapai kriteria keberhasilan dimana lebih dari 77% siswa memperoleh nilai ≥ 76 . Keberhasilan tersebut terjadi karena menggunakan model pembelajaran *Example Non Example berbantuan Game Puzzle* sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasan Alwi, dkk. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ibrahim, Muslimin, dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNESA Press.
- Ibrahim, M dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Widyantini. 200
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Wina Sanjaya. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

