PENINGKATAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR FPB DAN KPK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MATEMATIKA SISWA KELAS IV SRA MI AL-KAUTSAR

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH :

YULY ANNANINGTYAS
NPM : 11.1.01.10.0389

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

Skripsi oleh:

YULY ANNANINGTYAS
NPM:11.1.01.10.0389

Judul:

PENINGKATAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR FPB DAN KPK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MATEMATIKA SISWA KELAS IV SRA MI AL-KAUTSAR

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Jurusan PGSD,
UN PGRI Kediri

Tanggal : 29 Desember 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Sulistiono, M.Si	Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN.0007076801	NIDN.0006096801

ii

Skripsi oleh:

YULY ANNANINGTYAS
NPM:11.1.01.10.0389

Judul:

PENINGKATAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR FPB DAN KPK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MATEMATIKA SISWA KELAS IV SRA MI AL-KAUTSAR

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi
Jurusan PGSD UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 07 Januari 2016

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji		Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Sulistiono, M.Si.	( )
2. Penguji I	: Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.	( )
3. Penguji II	: Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd.	( )

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN. 0716046202

iii

PENINGKATAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR FPB DAN KPK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MATEMATIKA SISWA KELAS IV SRA MI AL-KAUTSAR

Yuly Annaningtyas
11.1.01.10.0389
FKIP - PGSD
yuly.tyas91@gmail.com
Dr. Sulistiono, M.Si., Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada kelas IV SRA MI Al-Kautsar Kota Kediri, ditemukan fakta bahwa situasi pembelajaran di kelas yang cenderung terpusat pada guru yang berdampak pada rendahnya aktifitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktifitas dan hasil belajar FPB dan KPK dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan media permainan ular tangga matematika siswa kelas IV SRA MI. AL-Kautsar Kota Kediri tahun ajaran 2015/2016. Penelitian dilakukan dengan teknik Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dengan 2 siklus dan objek penelitian siswa kelas IV SRA MI Al-Kautsar Kota Kediri sebanyak 10 siswa. Parameter yang diukur adalah hasil belajar siswa yang diukur dengan tes formatif, dan aktifitas siswa yang diukur dengan rubrik penilaian yang telah divalidasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan aktifitas dan hasil belajar FPB dan KPK dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan media permainan ular tangga matematika dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa dari 75% dan 70% pada siklus I meningkat menjadi 90% dan 90% pada
siklus II.

Kata Kunci: aktifitas dan hasil belajar siswa pada materi FPB dan KPK, media permainan ular tangga matematika, model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

I. LATAR BELAKANG

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian sehari-hari, serta memberikan dukungan dalam perkembangan ilmu dan teknologi. Bidang studi matematika merupakan salah satu kompenen pendidikan dasar dalam bidang-bidang pengajaran. Bidang studi matematika ini diperlukan untuk proses perhitungan dan proses berfikir yang sangat dibutuhkan orang dalam menyelesaikan berbagai masalah sehari-hari (Susanto, 2014: 184).

Dalam pembelajaran matematika mengenai konsep abstrak maka guru sebagai tenaga pengajar memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang menarik sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi yang telah disampaikan guru dan sukses dalam belajar matematika (Diva Wulan, 2012:3).

Namun dalam kenyataannya, terkadang tidak seperti yang diterapkan. Seperti halnya kesulitan belajar yang dialami oleh SRA. MI. Al- Kautsar Kota Kediri. Dari keseluruhan siswa 10 anak, yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 5 anak laki-laki diketahui nilai hasil belajar matematika terutama materi FPB dan KPK 6 siswa dibawah SKM. Adapun berbagai alasan yang menyebabkan rendahnya aktifitas dan hasil belajar siswa terhadap proses pembelajaran dikelas. Diantaranya adalah kurang belajar, kurang minat dan motivasi, mata pelajaran yang rumit, menakutkan dan membosankan sehingga membuat permasalahan-permasalahan diatas sebagai tantangan bagi guru Sekolah Dasar khususnya pada mata pelajaran matematika untuk terus berusaha menemukan paradigma baru dalam pola pengajaran matematika dikelas. Salah satu model yang dapat mengakomodasi kepentingan untuk mengkolaborasikan pengembangan diri didalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Namun selain dengan menggunakan model pembeajaran yang benar untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru juga dapat menggunakan media permainan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Salah satu kegiatan yang umumnya dilakukan pada usia anak-anak termasuk anak sekolah dasar (SD) dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran matematika adalah permainan. Dalam proses pembelajaran, permainan dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa bisa dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dan siswa merasa senang untuk belajar (Raharjo dkk, 2014:166-167).

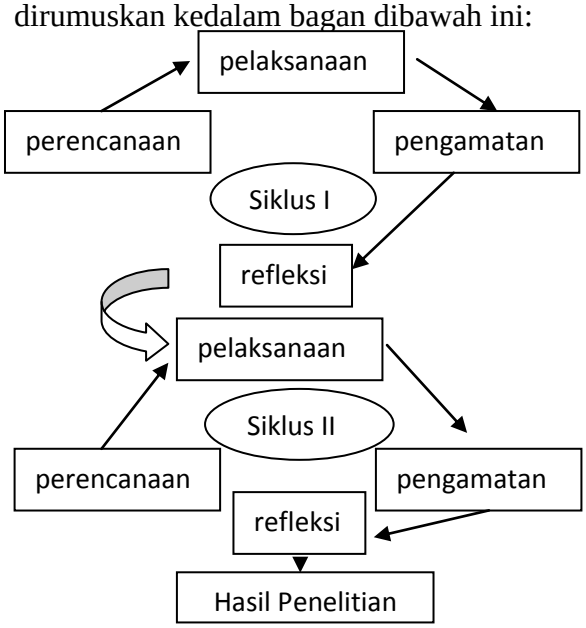
Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka yang menjadi

masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana aktifitas dan hasil belajar materi pokok FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) dengan model kooperatif tipe STAD dan media permainan ular tangga matematika siswa kelas IV SRA. MI. Al-Kautsar) Kota Kediri tahun ajaran 2015/2016. Serta adakah peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui aktifitas dan hasil belajar siswa pada materi pokok FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) dengan model kooperatif tipe STAD dan media permainan ular tangga matematika siswa kelas IV SRA. MI. Al-Kautsar) Kota Kediri tahun ajaran 2015/2016. Dan mengetahui ada peningkatan atau tidak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas perlu dilakukan penelitian tentang "Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar FPB dan KPK Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan Media Permainan Ular Tangga Matematika Siswa Kelas IV SRA. MI. Al-Kautsar Kota Kediri".

Hasil penelitian bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Dan dapt digunakan sebagai salah satu pedoman bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan media permainan ular tangga matematika dalam pembelajaran matematika. Kerangka berfikir penelitian dirumuskan kedalam bagan dibawah ini:



Gambar 2.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Sumber, Kemmis & Mc Taggart, Tahun 1988)

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SRA MI. AL-KAUTSAR Kota Kediri. Penelitian dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2015/2016. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 1 kelas yang jumlah siswanya ada 10 siswa, 5 perempuan dan 5 laki-laki.

Alasan dipilihnya sekolah ini karena sekolah ini tempat peneliti mengajar serta aktifitas dan hasil belajar siswa rendah.

Sedangkan penelitian dilaksanakan dengan teknik penelitian tindakan kelas (PTK): menurut Kemmis & Mc Taggart, yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi

Instrumen Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan observasi. Tes yang di gunakan berupa soal tes diacnostic dan tes formatif. Tes diacnostic diberikan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum diberikan tes formatif. Sedangkan Tes formatif digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah melakukan tes diacnostic. Sedangkan observasi yang dinilai yaitu aktifitas guru dalam mengelola pembelajaran, terutama aktifitas guru dalam menerapkan materi FPB dan KPK dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan media permainan ular tangga matematika, serta aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung (dari awal pembelajaran sampai berakhir pembelajaran) yang diisi oleh pengamat dengan cara memberikan skor pada tabel yang tersedia, sesuai aspek-aspek yang diamati.

Teknik analisis terhadap data aktifitas dan hasil belajar siswa meningkat dapat diketahui dengan cara membandingkan analisis tes pada tiap-tiap siklus. Data yang terkumpul dihitung dengan rumus:

$$P\frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh\ siswa}{jumlah\ skor\ total} \times 100\%$$

(Arikunto, 2013:272)

Sedangkan data ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P\frac{Jumlah\ siswa\ tuntas}{jumlah\ seluruh\ siswa} \times 100\%$$

(Tandiono dalam Purwanti, 2012:47)

Persentase hasil skor yang diperoleh, kemudian dikualifikasi untuk menentukan seberapa tinggi hasil belajar siswa pada materi FPB dan KPK. Berikut tabel kualifikasi hasil persentase skor analisis yang dimodifikasi dari Riduwan dan Akdon (2007: 18) sebagai berikut.

Tabel 3.4
Kualifikasi Hasil Belajar Siswa

No	Presentase	Hasil Belajar
1	$85\% \leq \bar{x}_1 \leq 100\%$	Sangat Tinggi
2	$75\% \leq \bar{x}_1 \leq 84\%$	Tinggi
3	$55\% \leq \bar{x}_1 \leq 74\%$	Cukup Tinggi
4	$40\% \leq \bar{x}_1 \leq 54\%$	Rendah
5	$0\% \leq \bar{x}_1 \leq 39\%$	Sangat Rendah

Berikut tabel kualifikasi hasil persentase skor analisis aktifitas siswa.

Tabel 3.5
Kualifikasi Aktifitas Siswa

No	Presentase	Aktifitas
1	$85\% \leq \bar{x}_1 \leq 100\%$	Sangat aktif
2	$75\% \leq \bar{x}_1 \leq 84\%$	Aktif
3	$55\% \leq \bar{x}_1 \leq 74\%$	Cukup Aktif
4	$40\% \leq \bar{x}_1 \leq 54\%$	Kurang Aktif
5	$0\% \leq \bar{x}_1 \leq 39\%$	Tidak Aktif

Siswa dikatakan aktif dalam kegiatan pembelajaran jika memiliki kriteria sangat tinggi dan tinggi. Secara klasikal dapat dihitung sebagai berikut:

$$P\frac{Jumlah\ siswa\ yang\ aktif}{jumlah\ seluruh\ siswa} \times 100\%$$

(Tandiono dalam Purwanti, 2012:34)

III. HASIL PENELITIAN DAN KESIMPULAN

1. Hasil Penelitian

a) Hasil Observasi Aktifitas Guru

Penilaian observasi aktivitas guru ini dilakukan oleh 1 orang observer dengan Lembar aktivitas guru yang dilakukan untuk memberikan penilaian selama pelaksanaan pembelajaran. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel

Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

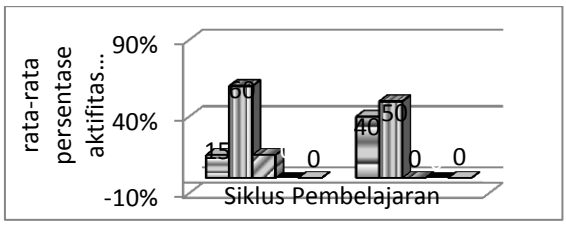
a) Hasil Observasi Aktifitas guru dan siswa

1) Hasil Observasi Aktifitas guru

Aspek	Siklus I	Siklus II
Observer	87 %	93%

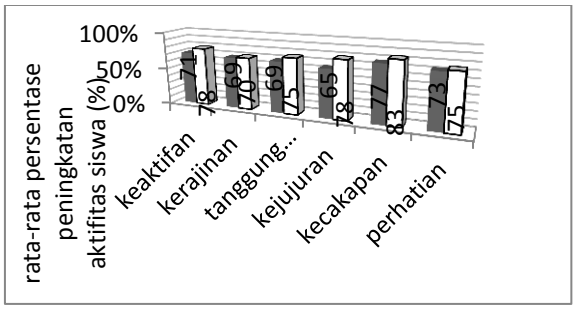
Dari data aktifitas guru dapat diketahui bahwa pada proses pembelajaran siklus I sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, tetapi masih ada beberapa hal yang perlu di perbaiki yaitu tentang penyampaian rumus FPB dan KPK kurang jelas, ketika menyampaikan peraturan dan cara permainan kurang jelas sehingga siswa merasa kebingungan ketika bermain, guru juga belum melakukan pendampingan secara menyeluruh kepada semua kelompok sehingga banyak siswa yang melanggar peraturan ketika bermain permainan ular tangga matematika serta penyampaian materi FPB pada pertemuan kedua masih kurang jelas. Sedangkan pada siklus II guru sudah melakukan perbaikan dalam penyampaian rumus FPB dan KPK, menyampaikan peraturan dan cara permainan, proses pembelajaran baik dalam pendampingan kelompok ketika bermain. Guru juga lebih aktif lagi dalam melibatkan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa faham dengan pembelajaran yang disampaikan.

2) Hasil Observasi Aktifitas Siswa



Gambar 4.7 Rata-rata persentase aktifitas siswa pada siklus I kriteria sangat aktif (▤) aktif (▥), cukup aktif (▧), kurang aktif (■), tidak aktif (□) dan siklus II kriteria sangat aktif (▤), aktif (▥), cukup aktif (▧), kurang aktif (■), tidak aktif (□)

Dapat lebih jelasnya dilihat pada gambar berikut:



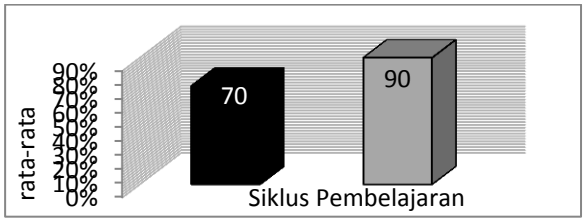
Gambar 4.8 Rata-rata persentase peningkatan aktifitas siswa pada setiap indikator pada siklus I (■) dan siklus II (□)

Sedangkan data aktifitas siswa dapat diketahui bahwa pada siklus I pertemuan pertama belum bisa dikatakan aktif karena masih banyak siswa yang diam dan kurang terlibat dalam kegiatan kelompok, serta

siswa masih banyak yang kurang mandiri dalam mengerjakan soal tes formatif dan tes kuis. Pada pertemuan kedua siswa aktif mengikuti pembelajaran dan bisa dikatakan aktif. Sedangkan saat dilaksanakannya siklus II keaktifan siswa mengalami peningkatan, siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran dibandingkan pada siklus I pertemuan kedua.

b) Hasil tes siswa

Berikut rata-rata persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II disajikan pada gambar 4.6 berikut ini:



Gambar 4.6 Rata-rata persentase hasil belajar siswa pada siklus I (■), dan siklus II (■)

Pada siklus I ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada pertemuan pertama 55% dengan nilai rata-rata 67. Dan pada pertemuan kedua ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu 70% dengan nilai rata-rata 72. Sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah 90% dengan nilai rata-rata 82. Dimana dalam hal ini sudah memenuhi ketuntasan pada penelitian, maka pembelajaran tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Pembelajaran model *kooperatif* tipe *STAD* dengan media permainan ular tangga matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam hal ini khususnya pada materi FPB dan KPK.

2. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan bahasan yang telah diuraikan pada bab IV dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *kooperative* tipe *STAD* dengan alat peraga permainan ular tangga matematika maka:

1. Pada materi KPK dan FPB dengan model *kooperative* tipe *STAD* dan media permainan ular tangga matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dari siklus I 70 % meningkat menjadi 90% pada siklus II.
2. Pada materi KPK dan FPB dengan model *kooperative* tipe *STAD* dan media permainan ular tangga matematika dapat meningkatkan aktifitas siswa pada materi KPK dan FPB, dari siklus I 75% meningkat menjadi 90% pada siklus II
3. Ada peningkatan pada materi KPK dan FPB dengan model *kooperative* tipe *STAD* dan media permainan ular tangga matematika.

DAFTAR PUSTAKA

Akdon & Riduwan. 2007. *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistik.* Cet2. Affabeta:Bandung

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

Daryanto dan Muljo Raharjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media

Kemmis, & Mc Taggart. 1998. *Penelitian Tindakan Kelas.* Bumi Aksara

Purwanti, Titin. 2012. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Pada Pokok Bahasan Fungsi Siswa Kelas VIII MTs Zainul – Hasan Pare Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Wulan, Diva. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV*. Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. 2013. (Online), (*ejournal.undiksha.ac.id).*, [*Diakses tanggal 6 Mei 2014*].