

Peningkatan Keaktifan, Pemecahan Masalah dan Keterampilan Belajar Matematika Menggunakan Strategi Bermain Jawaban Berbantu *Finding My Secret Word*

Rhizki Dewi Queen Nariswari, Nila Kurniasih

Program Studi Pendidikan Matematika

Universitas Muhammadiyah Purworejo

E-mail: rdewiqueen@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan keaktifan, pemecahan masalah dan keterampilan belajar siswa menggunakan model *cooperative learning* dengan strategi bermain jawaban berbantu *finding my secret word* kelas VII C SMP Negeri 7 Kebumen Tahun Pelajaran 2014/2015. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Semua data dikumpulkan dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode tersebut dapat meningkatkan keaktifan belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika dari siswa pasif dalam pembelajaran dan rata-rata mengerjakan soal tidak benar sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran dan mampu mengerjakan soal dengan benar. Keterampilan belajar siswa setelah dilakukan wawancara mengalami peningkatan dari siswa yang tidak berani bertanya menjadi berani bertanya.

Kata kunci: keaktifan, pemecahan masalah, keterampilan belajar matematika, *Finding My Secret Word*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Salah satu kemampuan matematika yang harus dikuasai siswa adalah kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan ini akan membantu siswa dalam memahami masalah, memilih strategi penyelesaian dan menyelesaikan masalah. Saat ini, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika yang berbentuk uraian atau cerita. Siswa tidak tahu cara menyelesaikannya bahkan ada pula siswa yang kurang memahami maksud dari soal tersebut. Hal itu menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah seperti yang terjadi pada siswa kelas VII C SMPN 7 Kebumen.

SMPN 7 Kebumen merupakan salah satu sekolah menengah pertama di Kabupaten Kebumen. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VII C SMPN 7 Kebumen, ditemukan adanya beberapa masalah yang terdapat di kelas VII C. Permasalahan tersebut diantaranya siswa kurang memperhatikan dan terkadang bermain sendiri. Kurangnya penguasaan materi siswa. Guru dalam memberi pelajaran masih monoton dengan ceramah. Siswa kurang bisa memahami permasalahan dan perihal yang ditanyakan dalam soal.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peningkatan keaktifan, pemecahan masalah dan keterampilan belajar siswa. Penggunaan model *cooperative learning* dengan strategi bermain jawaban berbantu *finding my secret word* kelas VII C SMPN 7 Kebumen Tahun Pelajaran 2014/2015.

Dierich dalam Sardiman (2014: 101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut : *Visual Activities, Oral Activities, Listening Activities, Writing Activities, Drawing Activities, Motoric Activities, Mental Activities, dan Emotional Activities*. Fajar Shadiq (2004: 11-13) langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pemecahan masalah yaitu memahami masalahnya, merencanakan cara penyelesaikan, melaksanakan rencana dan menafsirkan hasilnya.

Menurut Agus Suprijono (2012: 118-119) langkah-langkah *cooperative learning* dengan strategi bermain jawaban adalah membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kepada setiap kelompok diberikan pertanyaan-pertanyaan, masing-masing kelompok mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada, dan memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain. Kemudian guru memberikan klasifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

Finding my secret word adalah permainan berasal dari siswa, oleh siswa dan untuk siswa (Ade Ermawati, 2013). Permainan ini bermula dari setiap kelompok

menyiapkan sebanyak-banyaknya soal disertai dengan jawabannya di buku tugas masing-masing, setelah itu siswa menulis soal serta poin yang telah mereka buat kemudian di tempelkan di tempat yang ditentukan, selanjutnya masing-masing kelompok harus berebut untuk mencari soal-soal yang sudah disembunyikan oleh kelompok lain sebanyak-banyaknya dan kelompok tidak boleh berpindah sebelum soal yang dia peroleh selesai di kerjakan, setelah itu kelompok yang membuat soal mengecek jawaban kelompok lain dan memberi skor.

Sebagai pembanding yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggun Juni Mahardani (2011) Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil tes awal sebelum tindakan yaitu 72,37, dengan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 70,37%. Pada Siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 86,52 dan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 88,88%. Dan Atik Yuliana (2013) hasil penelitian yang dilakukan diperoleh bahwa presentase keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada siklus I adalah 47,37% dengan kategori kurang dan meningkat pada siklus II menjadi 89,47% dengan kategori sangat baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 7 Kebumen. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII C SMPN 7 Kebumen yang berjumlah 32 siswa, sedangkan objek penelitian ini adalah strategi bermain jawaban berbantu *finding my secret word* dalam meningkatkan keaktifan, pemecahan masalah dan keterampilan belajar siswa. Waktu penelitian berlangsung pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015 dengan menyesuaikan jadwal pelajaran matematika di kelas VII C SMPN 7 Kebumen.

Tes evaluasi digunakan untuk mengambil data hasil belajar matematika setelah pelaksanaan pembelajaran. Lembar observasi dilakukan untuk melakukan pengamatan dan pencatatan secara logis, sistematis, dan rasional terhadap pembelajaran selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pedoman wawancara keterampilan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran bermain jawaban berbantu *finding my secret word* diambil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap subjek penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran matematika melalui strategi bermain jawaban berbantu *finding my secret word* dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang meliputi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Untuk mempermudah kegiatan pembelajaran, penyelesaian tugas perorangan maupun kelompok, dan untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, guru menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS). LKS ini berisi langkah-langkah kegiatan yang dilakukan siswa dalam belajar matematika.

Pendahuluan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar yang akan dipelajari, memberikan motivasi, dan pengelompokan. Kegiatan inti meliputi tiga tahap yaitu siswa mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru secara berkelompok, setelah itu salah satu kelompok maju untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya.

Siswa membuat soal dan jawaban yang nantinya soal disalin di kertas kemudian dimasukkan ke kantong. Setelah itu guru mengacak kantong tersebut yang dibagikan kepada kelompok lain. Selanjutnya siswa mengerjakan soal yang diberikan kelompok lain dan dikembalikan kepada kelompok yang membuat soal. kemudian kelompok yang membuat soal mengoreksi hasil pekerjaan dari kelompok lain. Setelah itu salah satu kelompok mempresentasikan hasil pembuatan soal dan hasil jawaban dari kelompok lain. selanjutnya guru mempertegaskan kembali dengan hasil pembuatan soal dan jawaban dari kelompok yang presentasi.

Kegiatan akhir guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan mengaitkan materi pada pelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari. Tidak lupa guru juga mengingatkan siswa untuk mempelajari materi selanjutnya. Dari hasil tes akhir siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 66,43. Dan meningkat pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 77,08 lebih dari Standar Ketuntasan Belajar Minimal di SMPN 7 Kebumen adalah 75.

Hasil observasi keaktifan belajar siswa pada siklus I dapat terlihat siswa belum berani untuk mengerjakan tugas di depan kelas meski tidak ditunjuk oleh guru dan

siswa masih ragu-ragu untuk menyanggah pekerjaan teman meningkat pada siklus II yaitu siswa sudah mulai berani untuk mengerjakan tugas di depan kelas meski tidak ditunjuk oleh guru dan beberapa siswa sudah berani menyanggah pekerjaan temannya. Hasil observasi pemecahan masalah matematika pada siklus I dapat terlihat siswa bingung dalam pembelajaran strategi bermain jawaban berbantu *finding my secret word* dan malu-malu menanyakan materi yang belum paham meningkat pada siklus II yaitu siswa mulai bisa membuat soal pemecahan masalah dan berani menanyakan materi yang belum paham. Hasil wawancara keterampilan belajar siswa mengalami peningkatan dari siswa yang belum paham benar dengan pemecahan masalah meningkat menjadi paham dengan pemecahan masalah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa strategi tersebut dapat meningkatkan keaktifan belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika dari siswa pasif dalam pembelajaran dan rata-rata mengerjakan soal tidak benar sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran dan mampu mengerjakan soal dengan benar. Keterampilan belajar siswa setelah dilakukan wawancara mengalami peningkatan dari siswa yang tidak berani bertanya menjadi berani bertanya.

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti menyampaikan saran-saran antara lain sebagai berikut. Model *cooperative learning* dengan strategi bermain jawaban berbantu *finding my secret word* dapat digunakan pada materi-materi pelajaran matematika khususnya yang mengenai pemecahan masalah, dengan pembelajaran tersebut digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Dan penelitian ini memeperlihatkan bahwa keterampilan, keaktifan dan pemecahan masalah belajar matematika siswa dapat meningkat lagi, sehingga perlu diadakan penelitian lebih lanjut dalam rangka meningkatkan keterampilan belajar, keaktifan belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ade Ermawanti. 2013. Matematika Asik dengan Permainan “ *Finding My Scret Word*”. Diunduh dari <http://bahasa.kompasiana.com> pada tanggal 20 November 2014.

Agus Suprijono. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Anggun Juni Mahardani. 2011. Peningkatan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban pada siswa kelas III SD Negeri 02 Pandeyan Tasikmadu karanganyar. *Jurnal FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta*. [Online] pada tanggal 18 Agustus 2015.

Fajar Shadiq. 2009. *Kemahiran Matematika. Kemahiran Matematika*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Sadirman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV. Raja Wali.