

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERMAIN JAWABAN  
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR MATEMATIKA  
MURID KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 013  
SUNGAI TARAP KECAMATAN KAMPAR  
TIMUR KABUPATEN KAMPAR**



**Oleh**

**IBRAHIM**

**NIM. 10918008842**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1434 H/2013 M**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERMAIN JAWABAN  
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR MATEMATIKA  
MURID KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 013  
SUNGAI TARAP KECAMATAN KAMPAR  
TIMUR KABUPATEN KAMPAR**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I.)



Oleh

**IBRAHIM**

**NIM. 10918008842**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1434 H/2013 M**

## ABSTRAK

H. Ibrahim (2011) : Penerapan Pembelajaran Kooperatif Bermain Jawaban Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Pada Murid Kelas V Sekolah Dasar Negeri 013 Sungai Tarap Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V Sekolah Dasar Negeri 013 Sungai Tarap Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah penerapan pembelajaran kooperatif bermain jawaban dapat meningkatkan aktivitas belajar Matematika pada materi pengukuran waktu murid Kelas V Sekolah Dasar Negeri 013 Sungai Tarap Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas V tahun pelajaran 2011-2012 dengan jumlah murid sebanyak 20 orang yang terbagi atas 11 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran kooperatif bermain jawaban untuk meningkatkan aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika. Sedangkan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik observasi, dan teknik dokumentasi.

Berhasilnya penerapan pembelajaran kooperatif bermain jawaban pada mata pelajaran matematika, diketahui adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I, dan siklus II. Pada siklus I rata-rata persentase aktivitas belajar siswa hanya mencapai 66,92% atau belum mencapai 75% sebagai suatu keberhasilan penelitian. Sedangkan pada siklus II aktivitas belajar siswa telah mencapai 83,08% atau telah mencapai 75% sebagai suatu keberhasilan penelitian. Dengan demikian penerapan pembelajaran kooperatif bermain jawaban dikatakan berhasil.

## ABSTRACT

### **H. Ibrahim (2011): The Implementation Of Cooperative Learning Playing The Answer To Improve Mathematic Learning Achievement At The Fifth Year Students Of State Elementary School 013 Sungai Tarap District Of Kampar The Regency Of Kampar**

The research was motivated by the low activity of student's learning in mathematics subject at the fourth year students of state elementary school 013 Sungai Tarap district of Kampar the regency of Kampar. The formulation of the problem in this study is how the implementation of cooperative learning playing the answer in improving the activity of learning to the material time measurement Mathematics at the fourth year students of state elementary school 013 Sungai Tarap district of Kampar the regency of Kampar.

As the subjects in this study is a class fifth year student of the school year 2011-2012 with the number of pupils as many as 20 people, divided into 11 men and 9 women. While the objects in this study the implementation of cooperative learning playing the answer to improve mathematic learning achievement. While the techniques of data collection in this study using observation techniques, and technical documentation.

The Success of implementation of cooperative learning play the answers on the subjects of mathematics, is known from the increase of students' learning activities of the cycle I and cycle II. In cycle I mean the percentage of students' learning activity only reached 66.92%, or not yet reached 75% as a successful research. While in the second cycle of learning activities the student has reached 83.08%, or has reached 75% as a successful research. Thus the implementation of cooperative learning to play the answers succeed.

## ملخص

الحاج إبراهيم (2011): تطبيق التعليم التعاوني لعب الأجوبة لتحسين النشاط الدراسي في درس الرياضية لطلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية 013 سوغاي تاراف بمركز كمبار تيمور منطقة كمبار.

كان الدوافع وراء هذا البحث إنخاض نشاط الطلاب في دراسة الرياضية لطلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية 013 سوغاي تاراف بمركز كمبار تيمور منطقة كمبار. صيغة المشكلة في هذا البحث كيف كان تطبيق التعليم التعاوني لعب الأجوبة لتحسين النشاط الدراسي في درس الرياضية لطلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية 013 سوغاي تاراف بمركز كمبار تيمور منطقة كمبار.

الموضوع في هذا البحث طلبة الصف الخامس للعام الدراسي 2011-2012 نحو 20 طالبا وهم 11 طالبا و 9 طالبات. فيما الهدف في هذا البحث تطبيق التعليم التعاوني لعب الأجوبة لتحسين النشاط الدراسي في درس الرياضية لطلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية 013 سوغاي تاراف بمركز كمبار تيمور منطقة كمبار. تجمع البيانات في هذا البحث بواسطة الملاحظة و التوثيق.

أدرك نجاح تطبيق التعليم التعاوني لعب الأجوبة لتحسين النشاط الدراسي في درس الرياضية من زيادة نشاط الطلاب في دراسة الرياضية من الدور الأول و الثاني. كان متوسطة النتيجة عن نشاط الطلاب في الدور الأول نحو 66،92 في المائة ولم يكن 75 في المائة للوصول إلى نتائج النجاح في هذا البحث. ثم في الدور الثاني كان نشاط الطلاب نحو 83،08 في المائة أو قد وصل 75 في المائة لذلك فإن تطبيق التعليم التعاوني ناجح.

## **PENGHARGAAN**

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Bermain Jawaban Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Pada Murid Kelas V Sekolah Dasar Negeri 013 Sungai Tarap Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar”.

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang peneliti menerima kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, terutama kepada kedua orang tua yang telah berjasa membesarkan dan mendidik penulis, sehingga penulis bisa mendapatkan gelar Sarjana. Kemudian pada kesempatan ini peneliti mengucapkan ribuan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir selaku Rektor UIN SUSKA Pekanbaru beserta staf.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau beserta staf.
3. Ibu Sri Murhayati, M.Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Bapak Drs.H. Mas’ud Zein, M.Pd. selaku pembimbing yang telah banyak berperan dan memberikan pertunjuk hingga selesainya penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau yang telah membekali ilmu kepada peneliti.

6. Rekan-rekan yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan studi dan skripsi ini.

Terakhir atas segala jasa dan budi baik dari semua pihak yang tersebut di atas peneliti mengucapkan terima kasih. Semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amin ...

Pekanbaru, Januari 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	i
PENGESAHAN .....	ii
PENGHARGAAN .....	iii
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
BAB I      PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Definisi Istilah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	5
BAB II     KAJIAN TEORI.....	6
A. Kerangka Teoretis .....	6
B. Penelitian yang Relevan.....	13
C. Indikator Keberhasilan .....	13
BAB III    METODE PENELITIAN.....	16
A. Objek dan Subjek Penelitian .....	16
B. Tempat Penelitian .....	16
C. Rancangan Penelitian .....	16
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data .....	19
E. Teknik Analisis Data .....	21
BAB IV    HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	23
A. Deskriptif <i>Setting</i> Penelitian .....	23
B. Hasil Penelitian .....	26
C. Pembahasan .....	55
BAB V     PENUTUP .....	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Historis SDN 013 Sungai Tarap .....	23
2. Keadaan Guru SDN 013 Sungai Tarap .....	24
3. Nama-Nama Murid Kelas V SDN 013 Sungai Tarap .....	25
4. Keadaan Sarana dan Prasarana SDN 013 Sungai Tarap .....	26
5. Aktivitas Belajar Murid Pada Sebelum Tindakan .....	27
6. Aktivitas Guru Pada Pertemuan Pertama (Siklus I).....	30
7. Aktivitas Belajar Murid Pada Pertemuan Pertama (Siklus I) .....	31
8. Aktivitas Guru Pada Pertemuan Kedua (Siklus I) .....	37
9. Aktivitas Belajar Murid Pada Pertemuan Kedua (Siklus I) .....	38
10. Aktivitas Guru Pada Pertemuan 3 (Siklus II) .....	42
11. Aktivitas Belajar Murid Pada Pertemuan Ketiga (Siklus II) .....	43
12. Aktivitas Guru Pada Pertemuan 3 (Siklus II) .....	45
13. Aktivitas Belajar Murid Pada Pertemuan Ketiga (Siklus II) .....	46
14. Aktivitas Guru Pada Pertemuan 4 (Siklus II) .....	50
15. Aktivitas Belajar Murid Pada Pertemuan Keempat (Siklus II).....	51
16. Aktivitas Guru Pada Siklus II (Pertemuan 3 dan 4) .....	54
17. Aktivitas Belajar Murid Pada Siklus II (Pertemuan 3 dan 4) .....	55

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Banyak sekali orang yang beranggapan matematika sebagai bidang studi yang paling sulit. Meskipun demikian, semua orang harus mempelajarinya, karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Kesulitan belajar matematika harus diatasi sedini mungkin, karena murid akan menghadapi banyak masalah. Oleh sebab itu, hampir semua bidang studi memerlukan matematika yang sesuai.

Matematika merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pendidikan di Indonesia, sebagaimana yang tercantum dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 12 ayat 1 butir 6, bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak menyelenggarakan program pendidikan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing dan tidak menyimpang dari ketentuan batas waktu yang ditetapkan.<sup>1</sup> Berdasarkan undang-undang tersebut, dapat dipahami bahwa mata pelajaran Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dikuasai murid.

Mata pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran dalam muatan kurikulum yang merupakan pelajaran pokok di SD yang mempunyai tujuan diantaranya agar peserta didik : 1) mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat dan efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, 2) menggunakan

---

<sup>1</sup> Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung: Fokus Media, 2006, hal. 12

penalaran pada pola sifat, melakukan manipulasi matematika dan membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, 3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan penafsiran solusi yang diperoleh, 4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, 5) memiliki sifat saling menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.<sup>2</sup> Berdasarkan pendapat yang dikemukakan, bahwa tujuan matematika adalah membimbing murid mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat dan efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, serta mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

Agar tujuan matematika dapat tercapai dan terlaksana dengan baik, Martinis Yamin menjelaskan guru perlu mengelola kegiatan pembelajaran yang mengarah pada belajar aktif, seperti pemberian umpan balik, belajar kelompok dan penyediaan strategi belajar yang tepat, serta merangsang murid berpikir dan berbuat.<sup>3</sup> Dengan cara ini, tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan tercapai sesuai sasaran.

Berdasarkan hasil wawancara penulis pada tanggal 05 Januari 2011 dengan guru mata pelajaran matematika kelas V yang bernama H. Amri, S.Pd di Sekolah Dasar Negeri 013 Sungai Tarap Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar

---

<sup>2</sup> Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta, Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, 2006, hlm. 40.

<sup>3</sup> Martinis Yamin, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2008, hlm.30

menunjukkan bahwa, guru telah berupaya menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, seperti metode ceramah dan tanya jawab. Ternyata aktivitas belajar murid masih kurang. Gejala-gejalanya sebagai berikut :

1. Jika diberi kesempatan untuk bertanya, hanya 45% atau 9 orang siswa yang berinisiatif untuk bertanya, sedangkan yang lain merasa sudah memahami pelajaran.
2. Terdapat 11 orang siswa atau 55% tidak dapat menanggapi atau memberi pendapat setiap guru dan siswa lain memberikan pertanyaan.
3. Jika diberikan tugas, hanya 40% atau 8 orang siswa yang aktif mengerjakannya, sedangkan yang lainnya hanya menunggu jawaban teman.
4. Jika diminta untuk membuat kesimpulan pelajaran, hanya 60% atau 12 orang siswa membuat kesimpulan pelajaran, sedangkan yang lainnya menutup buku pelajaran.

Melalui penelitian ini peneliti akan memperbaiki aktivitas belajar murid yang selama ini masih tergolong rendah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif bermain jawaban. Pembelajaran kooperatif bermain jawaban merupakan cara belajar kelompok dalam mencari jawaban atas pertanyaan yang diberikan, dengan berusaha menemukan dari kantong yang ada di depan kelas.<sup>4</sup> Martinis Yamin menjelaskan keunggulan Pembelajaran kooperatif bermain jawaban adalah sebagai berikut :

- 1 Dapat memecahkan permasalahan yang timbul dengan cepat.
- 2 Meningkatkan kerja sama antar kelompok
- 3 Aktif menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, dan aktif menemukan pertanyaan.
- 4 Aktif berdiskusi bersama kelompok dalam mencari jawaban.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009, hlm. 118

<sup>5</sup> Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2007, hlm. 91

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan, pembelajaran kooperatif bermain jawaban membuat murid menjadi aktif berdiskusi bersama kelompok dalam mencari jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Maka penulis tertarik menjadikan pembelajaran kooperatif bermain jawaban sebagai jalan keluar untuk mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan, melalui kegiatan tindakan kelas dengan judul **“Penerapan Pembelajaran Kooperatif Bermain Jawaban Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Pada Murid Kelas V Sekolah Dasar Negeri 013 Sungai Tarap Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar”**.

## **B. Definisi Istilah**

1. Pembelajaran kooperatif bermain jawaban merupakan cara belajar kelompok dalam mencari jawaban atas pertanyaan yang diberikan, dengan berusaha menemukan dari kantong yang ada di depan kelas.<sup>6</sup>
2. Aktivitas belajar adalah kegiatan murid yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif selalu berusaha meningkatkan mutu kemampuannya, seperti berani bertanya, mengeluarkan pendapat, mendengarkan penjelasan guru dengan baik, dan mengerjakan tugas dengan tepat waktu.<sup>7</sup>

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan pembelajaran

---

<sup>6</sup> Agus Suprijono, *Loc. Cit.*

<sup>7</sup> Martimis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2007, hlm. 82

kooperatif bermain jawaban dapat meningkatkan aktivitas belajar Matematika Pada materi pengukuran waktu murid Kelas V Sekolah Dasar Negeri 013 Sungai Tarap Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar?

#### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran kooperatif bermain jawaban dalam meningkatkan aktivitas belajar Matematika Pada materi pengukuran waktu Murid Kelas V Sekolah Dasar Negeri 013 Sungai Tarap Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.

##### **2. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat :

- a. Bagi murid, dapat memperbaiki aktivitas belajar matematika pada murid kelas V Sekolah Dasar Negeri 013 Sungai Tarap Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar yang selama ini cenderung rendah.
- b. Bagi guru, dapat memperluas wawasan pengetahuan tentang model pembelajaran langsung sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan perbandingan untuk menentukan model pembelajaran yang baik dalam rangka meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar murid.
- d. Bagi penulis, dapat dijadikan acuan pada penelitian yang lebih lanjut.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kerangka Teoretis

##### 1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil peserta didik untuk bekerjasama dalam rangka mengoptimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.<sup>1</sup> Mohamad Nur menjelaskan pembelajaran kooperatif merupakan strategi-strategi kelas praktis yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu muridnya belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan-keterampilan dasar, sampai pemecahan masalah yang kompleks. Dalam strategi pembelajaran kooperatif, murid bekerja dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu belajar satu sama lainnya.<sup>2</sup>

Slavin menjelaskan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana murid belajar secara kelompok. Pada pembelajaran ini murid dikelompokkan. Para murid akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan guru, dimana anggotanya timnya heterogen yang terdiri dari murid berprestasi tinggi, sedang, dan rendah, laki-laki dan perempuan, dan berasal dari latar belakang etnik berbeda.<sup>3</sup>

Berdasarkan teori sebelumnya, dapat dipahami bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil peserta

---

<sup>1</sup> Nanang Hanafiah, *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT.Refika Aditama, 2009, hlm. 72

<sup>2</sup> Mohamad Nur, *Pembelajaran Kooperatif*, Jakarta: Depdiknas, 2005, hlm. 1-2

<sup>3</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktis*. Bandung: Nusa Media, 2008, hlm. 8.

didik untuk bekerjasama dalam rangka mengoptimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar

## **2. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Bermain Jawaban**

Agus Suprijono menjelaskan pembelajaran kooperatif bermain jawaban merupakan cara belajar kelompok dalam mencari jawaban atas pertanyaan yang diberikan, dengan berusaha menemukan dari kantong yang ada di depan kelas.<sup>4</sup> Martinis Yamin menjelaskan pembelajaran kooperatif bermain jawaban merupakan cara belajar yang dapat memecahkan permasalahan yang timbul dengan cepat, melalui sebuah pertanyaan yang harus dicari jawabannya oleh murid.<sup>5</sup> Berdasarkan penjelasan teori yang telah dikemukakan, maka pembelajaran kooperatif yang dapat membuat murid menjadi aktif berdiskusi bersama kelompok dalam mencari jawaban atas pertanyaan yang diberikan adalah pembelajaran kooperatif bermain jawaban.

## **3. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Bermain Jawaban**

Martimis Yamin menjelaskan keunggulan pembelajaran kooperatif bermain jawaban adalah sebagai berikut :

- a. Dapat memecahkan permasalahan yang timbul dengan cepat.
- b. Meningkatkan kerja sama antar kelompok
- c. Aktif menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, dan aktif menemukan pertanyaan.

---

<sup>4</sup> Agus Suprijono, *Loc. Cit.*

<sup>5</sup> Martinis Yamin, *Loc. Cit.*

- d. Aktif berdiskusi bersama kelompok dalam mencari jawaban atas pertanyaan yang diberikan.<sup>6</sup>

Sugiyanto menjelaskan keunggulan pembelajaran kooperatif bermain jawaban adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial.
- b. Memungkinkan para murid saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan-pandangan.
- c. Memudahkan murid melakukan penyesuaian sosial.
- d. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois.
- e. Meningkatkan aktivitas belajar murid.<sup>7</sup>

Berdasarkan penjelasan teori yang telah dikemukakan, pembelajaran kooperatif bermain jawaban membuat murid menjadi aktif berdiskusi bersama kelompok dalam mencari jawaban atas pertanyaan yang diberikan.

Selain keunggulan, pembelajaran kooperatif bermain jawaban terdapat beberapa kelemahan, di antaranya adalah :

- a. Memerlukan waktu yang cukup untuk mencari jawaban secara keseluruhan.
- b. Kelas menjadi ricuh, jika diskusi tidak ada pengawasan.<sup>8</sup>

Untuk mengatasi kelemahan tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti akan mengalokasikan waktu ketika proses pembelajaran dengan baik, agar kelas tidak menjadi ribut, peneliti akan meningkatkan pengawasan ketika diskusi berlangsung, kemudian pengawasan juga akan dibantu oleh teman sejawat sebagai pengamat. Dengan cara ini penerapan pembelajaran kooperatif bermain jawaban dapat berjalan dengan baik.

---

<sup>6</sup> *Ibid.*

<sup>7</sup> Sugiyanto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Surakarta: Yuma Pressindo, 2010, hlm. 43

<sup>8</sup> Martimis Yamin, *Loc. Cit*

#### 4. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Bermain Jawaban

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif bermain jawaban adalah sebagai berikut :

- a. Guru meminta murid duduk dalam kelompok yang berjumlah 4-6 orang.
- b. Guru memberi tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama.
- c. Guru meminta tiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada.
- d. Guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan.
- e. Kemudian guru meminta satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain. Langkah no 4 di ulang untuk kelompok lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan lagi.
- f. Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambah penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan mencari jawaban tadi.<sup>9</sup>

#### 5. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah suatu proses aktif dari murid dalam membangun pengetahuan, bukan pasif yang hanya menerima penjelasan guru tentang pengetahuan.<sup>10</sup> Martimis Yamin menjelaskan bahwa aktivitas belajar adalah suatu usaha siswa dalam proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan

---

<sup>9</sup> Agus Suprijono, *Loc. Cit.*

<sup>10</sup> Hartono, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Pekanbaru: Zanafa, 2008, hlm. 11

dalam dirinya. Dalam proses pembelajarannya terjadilah perubahan dan peningkatan mutu kemampuannya, seperti berani bertanya, mengeluarkan pendapat, mendengarkan penjelasan guru dengan baik, dan mengerjakan tugas dengan tepat waktu.<sup>11</sup>

Hisyam Zaini menyebutkan bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti murid yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.<sup>12</sup>

Pat Hollingsworth & Gina Lewis menjelaskan bahwa aktivitas belajar merupakan cara siswa melibatkan diri dalam proses pembelajaran dengan penuh rasa bersemangat, siap secara mental, dan bisa memahami pengalaman yang dialami.<sup>13</sup> Hal senada Abuddin Nata menjelaskan bahwa keaktifan belajar pada intinya adalah siswa tidak hanya mengetahui, memahami, menghayati, dan mengamalkan tentang sesuatu, melainkan siswa dapat aktif dalam melakukan cara-cara untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman.<sup>14</sup>

Berdasarkan pendapat sebelumnya, dapat dikemukakan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan murid yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif selalu berusaha meningkatkan mutu kemampuannya,

---

<sup>11</sup> Martimis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2007, hlm. 82

<sup>12</sup> Hisam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD, 2007), hlm. xiv

<sup>13</sup> Pat Hollingsworth & Gina Lewis, *Pembelajaran Aktif*, Jakarta: PT. Indeks, 2008, hlm. vii

<sup>14</sup> Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2009, hlm.

seperti berani bertanya, mengeluarkan pendapat, mendengarkan penjelasan guru dengan baik, dan mengerjakan tugas dengan tepat waktu.

## 6. Ciri-Ciri Murid Yang Aktif

Karena aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya maka para ahli mengadakan klarifikasi atas macam-macam aktivitas tersebut, beberapa diantaranya adalah yang dikemukakan oleh Paul D. Dierich dalam Oemar Hamalik membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok yaitu :

- a. Kegiatan-kegiatan visual contohnya: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati orang bermain dan lain-lain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral) contohnya mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, contohnya mendengarkan suatu permainan.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis, contohnya menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan lain-lain.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar, contohnya membuat grafik, peta dan pola.
- f. Kegiatan-kegiatan metrik, yaitu kegiatan melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menarik, dan berkebun.
- g. Kegiatan-kegiatan mental contohnya merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis membuat keputusan dan lain-lain
- h. Kegiatan-kegiatan emosional contohnya minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.<sup>15</sup>

Selanjutnya Mohammad Uzer Usman menyatakan bahwa aktivitas murid dalam belajar meliputi: a) aktivitas visual seperti membaca, menulis, eksperimen dan lain-lain, b) aktivitas lisan seperti bercerita, tanya jawab dan berpendapat, c) aktivitas mendengarkan seperti mendengarkan ceramah, pidato, dan sebagainya, dan d) aktivitas gerak seperti mengerang, atletik menanggapi dan lain-

---

<sup>15</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bumi Aksara, 2004), hlm. 172

lain.<sup>16</sup> Mc Keachie dalam J.J. Hasibuan mengemukakan tujuh dimensi di dalam proses belajar mengajar, yang di dalamnya dapat terjadi aktivitas murid dalam belajar. Adapun dimensi-dimensi yang dimaksud adalah :

- a. Partisipasi murid dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
- b. Tekanan pada aspek afektif dalam pengajaran.
- c. Partisipasi murid dalam kegiatan belajar mengajar
- d. Penerimaan (*acceptance*) guru terhadap perbuatan atau kontribusi murid yang kurang relevan atau bahkan sama sekali salah.
- e. Kekohesifan kelas sebagai kelompok.
- f. Kebebasan atau lebih tepat kesempatan yang diberikan kepada murid untuk mengambil keputusan-keputusan penting dalam kehidupan sekolah.
- g. Jumlah waktu yang dipergunakan untuk mengulangi masalah pribadi murid, baik yang tidak maupun yang berhubungan dengan pelajaran.<sup>17</sup>

Ahmad Rohani menyatakan bahwa keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pengajaran yang diharapkan adalah keterlibatan secara mental (intelektual dan emosional) yang dalam beberapa hal dibarengi dengan aktivitas fisik. Sehingga peserta didik betul-betul berperan serta dan partisipasi aktif dalam proses pengajaran.<sup>18</sup> Berdasarkan uraian di atas dapat diambil indikator aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika sebagai berikut :

- a. Murid aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman
- b. Murid aktif mengemukakan pendapat
- c. Murid aktif memberikan sumbangan terhadap respons murid yang kurang relevan atau salah
- d. Murid aktif dalam mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan guru.
- e. Murid aktif secara mandiri maupun secara kelompok dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.<sup>19</sup>

---

<sup>16</sup> Muhammad Uzer Usman, *Upaya Optimalisasi KBM*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 1976, hlm 76

<sup>17</sup> J.J. Hasibuan, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009, hlm. 7-8

<sup>18</sup> Ahmad Rohani dkk, *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 1991, hlm. 58

<sup>19</sup> Darwan Syah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Diadit Media, 2009, hlm. 117-120

## **B. Penelitian yang Relevan**

Setelah membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, penelitian yang relevan itu diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rostina pada tahun 2008 dengan judul “**Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika pada murid kelas III SD Negeri 033 Bangkinang**”. Dari hasil observasi pada siklus I yang menunjukkan bahwa aktivitas murid pada Siklus I hanya mencapai skor 175 yaitu dalam kriteria rendah, dengan rata-rata aktivitas murid untuk tiap indikator (12 indikator) aktivitas murid sebesar 39,4%. Sedangkan hasil pengamatan aktivitas murid pada siklus II mencapai skor 270 (dalam kriteria tinggi), dengan rata-rata aktivitas murid untuk tiap indikator (12 indikator) sebesar 60,8%.

Unsur persamaan penelitian saudari Rostina dengan penelitian yang penulis lakukan adalah meningkatkan aktivitas belajar matematika. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode yang digunakan. Penelitian ini menerapkan pembelajaran kooperatif bermain jawaban, sedangkan saudari Rostina menggunakan Metode *Role Playing*.

## **C. Indikator Keberhasilan**

### **1. Indikator Kinerja Guru**

Adapun indikator kinerja guru dengan penerapan pembelajaran kooperatif bermain jawaban adalah :

- a) Guru menyampaikan materi pelajaran
- b) Guru meminta murid duduk dalam kelompok yang berjumlah 4-6 orang.

- c) Guru memberi tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama.
  - d) Guru meminta tiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada.
  - e) Guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan.
  - f) Kemudian guru meminta satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain. Langkah no 5 di ulang untuk kelompok lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan lagi.
  - g) Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambah penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan mencari jawaban tadi.
  - h) Guru membimbing murid untuk menyimpulkan pelajaran
- Kinerja aktivitas guru dikatakan berhasil, apabila skor aktivitas guru mencapai antara 81% – 100%, artinya pada rentang tersebut aktivitas guru berada pada kategori baik.

## **2. Indikator Aktivitas Belajar Matematika Murid**

Adapun indikator aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika dengan penerapan pembelajaran kooperatif bermain jawaban adalah :

- a. Murid aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman.
- b. Murid aktif mengemukakan pendapat
- c. Murid aktif memberikan sumbangan terhadap respons murid yang kurang relevan atau salah

- d. Murid aktif dalam mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan guru.
- e. Murid aktif secara mandiri maupun secara kelompok dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru

Aktivitas belajar murid dalam proses pembelajaran matematika dengan penerapan pembelajaran kooperatif bermain jawaban dikatakan berhasil apabila mencapai persentase 75%.<sup>20</sup> Artinya dengan persentase tersebut aktivitas belajar murid tergolong aktif.

---

<sup>20</sup> Wardani, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2003, hlm 1.15

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Subjek dan Objek Penelitian**

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas V tahun pelajaran 2011-2012 dengan jumlah murid sebanyak 20 orang yang terbagi atas 11 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran kooperatif bermain jawaban untuk meningkatkan aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika.

Variabel dalam penelitian ini yaitu: penerapan pembelajaran kooperatif bermain jawaban dan aktivitas guru dan aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika.

##### **B. Tempat Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 013 Sungai Tarap Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar. Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran matematika. Penulis memilih lokasi ini karena permasalahan yang diteliti ada di lokasi ini, disamping itu lokasi ini tempat dimana penulis mengajar dan lebih mudah untuk peneliti melakukan penelitian

##### **C. Rancangan Tindakan**

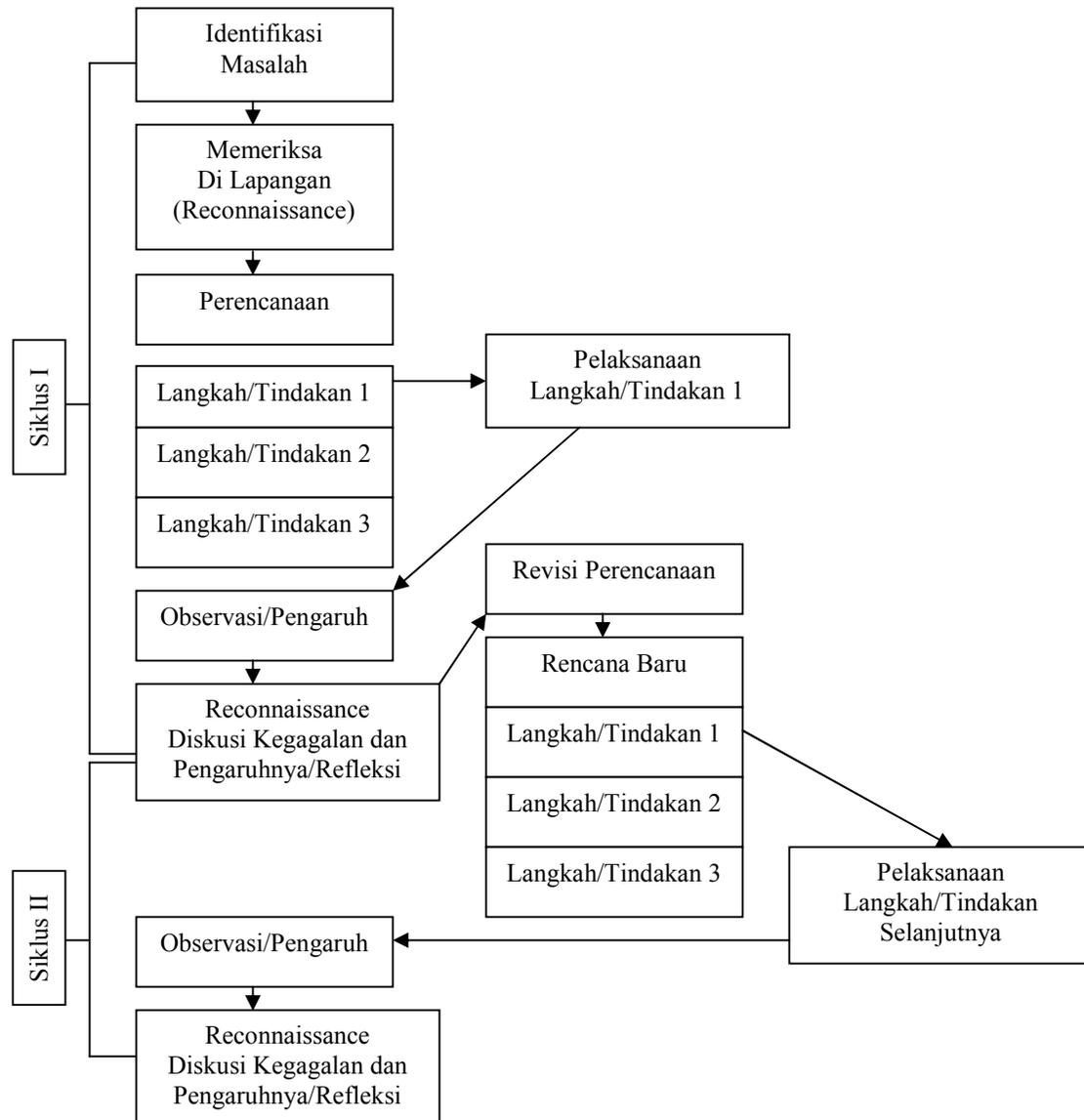
Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan bulan Juli sampai dengan Oktober 2011. Penelitian ini dilakukan beberapa siklus dan tiap siklus dilakukan dalam dua

kali pertemuan. Adapun daur siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Model PTK

Lewin yang ditafsirkan oleh Kemmis adalah sebagai berikut<sup>1</sup> :

Gambar. 1

Model PTK Lewin Yang Ditafsirkan Oleh Kemmis



<sup>1</sup>Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008, hlm. 64

## **1. Perencanaan/Persiapan Tindakan**

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun Silabus
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- c. Guru meminta teman sejawat sebagai observasi.
- d. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas belajar murid.

## **2. Implementasi Tindakan**

- a. Guru meminta murid duduk dalam kelompok yang berjumlah 4-6 orang.
- b. Guru memberi tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama.
- c. Guru meminta tiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada.
- d. Guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan.
- e. Kemudian guru meminta satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain. Langkah no 4 di ulang untuk kelompok lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan lagi.
- f. Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambah penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan mencari jawaban tadi

### **3. Observasi**

Dalam pelaksanaan penelitian juga melibatkan pengamat, tugas dari pengamat tersebut adalah untuk melihat aktivitas guru dan murid selama pembelajaran berlangsung, hal ini dilakukan untuk memberi masukan dan pendapat terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, sehingga masukan-masukan dari pengamat dapat dipakai untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya. Pengamatan ditujukan untuk melihat aktivitas guru dan murid selama proses berlangsungnya pembelajaran.

### **4. Refleksi**

Hasil yang didapat dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi guru dan murid selama pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh dari tahap observasi kemudian dikumpulkan dan dianalisa, dari hasil observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika.

## **D. Jenis Dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Jenis Data**

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu : jenis data kualitatif dan data kuantitatif, yang terdiri dari :

- a. Data Kualitatif, yaitu data yang digambarkan dengan kata-kata, seperti sangat sempurna, sempurna, cukup sempurna, dan tidak sempurna. Data tentang profil sekolah juga termasuk bagian dari data kualitatif.

- b. Data Kuantitatif, yaitu data yang digambarkan dengan angka. Seperti 50,4 – 60 (sangat sempurna), 40,8- 49,4 (sempurna), dan sebagainya.

Data kualitatif dan kuantitatif terdiri dari :

**1) Aktivitas Guru**

Yaitu data tentang aktivitas guru selama pembelajaran dengan penerapan pembelajaran kooperatif bermain jawaban.

**2) Aktivitas Belajar Murid**

Yaitu data tentang aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika selama proses pembelajaran dengan penerapan pembelajaran kooperatif bermain jawaban.

**2. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

- a. Observasi. Adapun aspek yang diobservasi adalah :
- 1) Untuk mengamati aktivitas guru selama pembelajaran dengan penerapan pembelajaran kooperatif bermain jawaban.
  - 2) Untuk mengamati aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika selama penerapan pembelajaran kooperatif bermain jawaban.

- b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah teknik untuk memperoleh data tentang sejarah berdirinya sekolah, keadaan guru, keadaan murid, sarana prasarana, dan kurikulum yang digunakan.

## E. Teknik Analisis Data

### 1. Aktivitas Guru

Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase<sup>2</sup>, yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka persentase

100% = Bilangan tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil observasi aktivitas guru, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian yaitu baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik. Adapun kriteria persentase tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Apabila persentase antara 81% - 100% dikatakan “Baik”
- b. Apabila persentase antara 61% - 80% dikatakan “Cukup Baik”
- c. Apabila persentase antara 41% - 60% dikatakan “Kurang Baik”
- d. Apabila persentase antara 20% - 40% dikatakan “Tidak Baik”.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004, hlm. 43

<sup>3</sup> Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2008, h. 416

## 2. Aktivitas Belajar Murid

Pada lembaran observasi, setiap murid melakukan aktivitas diberi kode “1”, sedangkan murid yang tidak melakukan aktivitas diberi kode “0”. interval dan kategori aktivitas murid adalah sebagai berikut.

- a. Apabila persentase antara 90% - 100% dikatakan “Sangat Aktif”
- b. Apabila persentase antara 70% - 89% dikatakan “Aktif”
- c. Apabila persentase antara 50% - 69% dikatakan “Cukup Aktif”
- d. Apabila persentase antara 30% - 49% dikatakan “Kurang Aktif”.
- e. Apabila persentase antara 10% - 29% dikatakan “Tidak Aktif”.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> *Ibid*, hlm. 416

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi *Setting* Penelitian

##### 1. Sejarah Berdirinya Sekolah

Sebelum menjadi Sekolah Dasar Negeri 013 Sungai Tarap Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar, sekolah ini bernama SDN 001 Kampar yang berdiri pada tahun 1970 dengan luas tanah 40 x 60 M<sup>2</sup>. SDN 001 Kampar merupakan SDN Induk/Asal yang terletak di Desa Kampar Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Pada tahun 1992 SDN 001 Kampar terjadi pemecahan SDN dengan nama SDN 092 Kampar. Kemudian pada tahun 1994 diganti dengan nama SDN 085 Kampar. Sehingga dari pertama kali berdiri hingga sekarang SDN 013 Sungai Tarap telah mengalami 6 kali pergantian nama seiring perkembangan zaman. Untuk lebih jelas historis SDN 013 Sungai Tarap Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL. IV. 1

#### HISTORIS SDN 013 SUNGAI TARAP KECAMATAN KAMPAR TIMUR KABUPATEN KAMPAR

No	Nama Sekolah	Tahun Berdiri/Pergantian	Alamat
1	SDN 001 Kampar	1970 s/d 1992	Desa Kampar
2	SDN 092 Kampar	1992 s/d 1994	Desa Kampar
3	SDN 085 Kampar	1994 s/d 1996	Desa Kampar
4	SDN 062 Kampar	1996 s/d 1998	Desa Kampar
5	SDN 058 Kampar	1998 s/d 2010	Desa Kampar
6	SDN 013 Sungai Tarap	2010 s/d Sekarang	Desa Sungai Tarap

Sumber Data : SDN 013 Sungai Tarap

## 2. Keadaan Guru

Guru sebagai tenaga pendidik adalah merupakan elemen yang sangat penting dalam proses pendidikan di suatu sekolah, keberhasilan guru sangat penting menentukan dalam pelaksanaan pendidikan. Untuk mengetahui keadaan guru di Sekolah Dasar Negeri 013 Sungai Tarap Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

TABEL. IV. 2

KEADAAN GURU SDN 013 SUNGAI TARAP KECAMATAN KAMPAR  
TIMUR KABUPATEN KAMPAR TAHUN AJARAN 2011/2012

No	Nama Guru	Pendidikan	Jabatan
1	SYAFRIDA AGUS NIP. 1950401 197701 2 1001	D II 1998	KEPALA SEKOLAH
2	H. AMRI, S.Pd NIP.19610101 198309 1 005	S I 2005	WAKIL KEPALA SEKOLAH
3	SYAMSIAR NIP.19541231 197510 2 003	D II 2000	GURU KELAS VI
4	RAWIDA YUSUF NIP.19541208 1978022002	D II 1996	GURU PAI
5	Hj. WIRDANISA, S.Pd NIP.19590812 197802 2 001	S I 2008	GURU KELAS I
6	Hj. ERLIANIS NIP.1960041 198112 2 001	D II 1996	GURU KELAS II
7	WARNA NIP19620814 198302 2 004	DII 2005	GURU PENJASKES
8	JAYA.M NIP19620601 198606 1001	KPG PC 1985	GURU KELAS III
9	RATNA WILIS NIP.19631231 198309 2 004	D II 2000	GURU KELAS I
10	H.IBRAHIM NIP.19631231 1983089 1 013	D II 1996	GURU KELAS V
11	JASMINAR NIP.19660703 2008012 007	SGO 1987	GURU PENJASKES
12	AGUS. S NIP.190590917 198008 1 001	SMP 1977	JAGA SD
13	ASMANIAR	D II 2000	GURU MTN LOKAL
14	ASRIL	SLTP	JAGA SD
15	M. NUR, S.Pd	S I 2006	GURU BAHASA INGGRIS

Sumber Data : SDN 013 Sungai Tarap

### 3. Keadaan Murid

Murid adalah objek atau sasaran pendidikan, murid yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah tiap orang atau kelompok yang menjalankan kegiatan pendidikan. Proses pendidikan tidak akan terlaksana jika murid tidak ada. Penelitian ini dilakukan pada kelas V. Untuk mengetahui keadaan murid kelas V SDN 013 Sungai Tarap dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

TABEL. IV.3

#### NAMA-NAMA MURID KELAS V SDN 013 SUNGAI TARAP KECAMATAN KAMPAR TIMUR KABUPATEN KAMPAR YANG DI OBSERVASI

No	Nama Murid	Jenis Kelamin
1	Ridho Afdalizar	L
2	Ayu Rahmadani	P
3	Annisa Aulia Putri	P
4	Fovi Nursela	P
5	Mhd. Jefri	L
6	Mhd. Rifaat	L
7	Mhd. Rio Rinaldi	L
8	Mardiatul Rahmi	P
9	Nur Haliza Putri	P
10	Putri Auliya	P
11	Ridho Rahmat	L
12	Rahmad Hidayat	L
13	Sela Rahmatullah	P
14	Welpiana Putri	P
15	Yuspita Lestari	P
16	Indra Sugianto	L
17	Diki Maulana Putra	L
18	Mhd. Muharmin	L
19	Syafrian Syah	L
20	Roni Kepri	L

Sumber Data : SDN 013 Sungai Tarap

### 4. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan faktor yang paling dominan dalam kelangsungan proses belajar mengajar pada suatu lembaga pendidikan. Sehingga

dengan tersedianya sarana dan prasarana tersebut dapat menunjang tujuan pendidikan. Adapun sarana dan prasarana yang ada di SDN 013 Sungai Tarap dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

TABEL. IV.4

SARANA DAN PRASARANA SDN 013 SUNGAI TARAP KECAMATAN KAMPAR TIMUR KABUPATEN KAMPAR TAHUN AJARAN 2011/2012

No	Nama Barang/Bangunan	Jumlah
1	Ruang Belajar	6 lokal
2	Ruang Kantor/TU	1 unit
3	Ruang Kepala Sekolah	1 unit
4	Ruang Majelis Guru	1 unit
5	Ruang Perpustakaan	1 unit
6	WC/FAP	2 unit

Sumber Data : SDN 013 Sungai Tarap

## B. Hasil Penelitian

### 1. Aktivitas Belajar Murid Pada Sebelum Tindakan

Aktivitas belajar murid pada sebelum tindakan tergolong kurang tinggi yakni dengan rata-rata persentase 48,70%. Untuk lebih jelas aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika pada sebelum tindakan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. IV. 5  
 Aktivitas Belajar Murid pada Mata pelajaran Matematika  
 Sebelum Tindakan

NO	NAMA SISWA	INDIKATOR AKTIVITAS BELAJAR MURID					JUMLAH
		1	2	3	4	5	
1	Ridho Afdalizar	1	0	0	1	1	3
2	Ayu Rahmadani	1	1	0	1	0	3
3	Annisa Aulia Putri	0	0	1	0	1	2
4	Fovi Nursela	1	0	1	0	1	3
5	Mhd. Jefri	0	1	0	1	1	3
6	Mhd. Rifaat	0	0	0	0	0	0
7	Mhd. Rio Rinaldi	0	0	1	1	0	2
8	Mardiatul Rahmi	1	1	0	1	0	3
9	Nur Haliza Putri	0	0	1	0	0	1
10	Putri Auliya	0	0	1	0	1	2
11	Ridho Rahmat	0	1	1	1	0	3
12	Rahmad Hidayat	1	1	0	1	0	3
13	Sela Rahmatullah	0	0	1	0	1	2
14	Welpiana Putri	0	0	1	0	1	2
15	Yuspita Lestari	0	1	0	1	1	3
16	Indra Sugianto	0	0	1	0	0	1
17	Diki Maulana Putra	1	1	0	0	0	2
18	Mhd. Muharmin	1	1	0	0	0	2
19	Syafrian Syah	0	0	1	0	1	2
20	Roni Kepri	0	0	1	1	1	3
	<b>JUMLAH</b>	7	8	11	9	10	45
	<b>RATA-RATA</b>	35.00%	40.00%	55.00%	45.00%	50.00%	45.00%

Sumber : Hasil Observasi, 2012

Keterangan Keaktifan Belajar Murid:

- Murid aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman
- Murid aktif mengemukakan pendapat
- Murid aktif memberikan sumbangan terhadap respons siswa yang kurang relevan atau salah
- Murid aktif dalam mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan guru.
- Murid aktif secara mandiri maupun secara kelompok dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru

Berdasarkan tabel IV.5, dapat digambarkan bahwa aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika pada sebelum tindakan masih tergolong “Kurang

Aktif' dengan persentase  $\frac{45}{100} \times 100\% = 45\%$  karena berada pada rentang 30%-49%. Aspek murid aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman terdapat 7 orang murid atau 35% yang aktif. Aspek murid aktif mengemukakan pendapat terdapat 8 orang murid atau 40% yang aktif. Aspek murid aktif memberikan sumbangan terhadap respons murid yang kurang relevan atau salah terdapat 11 orang murid atau 55% yang aktif. Aspek murid aktif dalam mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan guru terdapat 9 orang murid atau 45% yang aktif. Aspek murid aktif secara mandiri maupun secara kelompok dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru terdapat 10 orang murid atau 50% yang aktif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika sebelum tindakan yaitu 45%. Artinya jauh dibawah Indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu 75%. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan pembelajaran kooperatif bermain jawaban untuk meningkatkan aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika.

## **2. Pelaksanaan Siklus Pertama**

### **Pertemuan Pertama ( Selasa 09 Agustus 2011)**

#### **a. Pelaksanaan Tindakan**

Pada pertemuan pertama dilakukan agar murid dapat menentukan tanda waktu dengan notasi 12 jam melibatkan keterangan pagi, sore, atau malam. Kegiatan awal guru dan murid membuka proses pembelajaran dengan membaca do'a, dilanjutkan menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, kemudian memotivasi murid untuk belajar. Kemudian guru

menjelaskan cara kerja Pembelajaran kooperatif bermain jawaban yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Memasuki kegiatan inti sekitar 45 menit, guru menyampaikan materi pelajaran yang berhubungan dengan indikator. Guru meminta murid duduk dalam kelompok yang berjumlah 4-6 orang. Dilanjutkan dengan memberi tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama. Kemudian guru meminta tiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada. Guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan. Kemudian guru meminta satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain. Langkah no 4 diulang untuk kelompok lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan lagi. Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambah penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan mencari jawaban tadi.

Pada kegiatan akhir guru membimbing murid menyimpulkan proses pembelajaran. Guru mengakhiri pelajaran dengan memberi soal evaluasi. Kemudian bersama murid menutup pembelajaran dengan membaca doa.

**b. Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan Pertama (Siklus I):**

Adapun hasil pengamatan aktivitas guru pada pertemuan pertama dapat dilihat pada halaman 27.

TABEL IV. 6.  
 AKTIVITAS GURU PADA PERTEMUAN PERTAMA (SIKLUS I)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	PERTEMUAN 1				Kategori
		SKALA NILAI				
		4	3	2	1	
1	Guru menyampaikan materi pelajaran			2		Kurang Baik
2	Guru meminta murid duduk dalam kelompok yang berjumlah 4-6 orang.			2		Kurang Baik
3	Guru memberi tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama.		3			Cukup Baik
4	Guru meminta tiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada.			2		Kurang Baik
5	Guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan.			2		Kurang Baik
6	Guru meminta satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain. Langkah no 5 di ulang untuk kelompok lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan lagi.		3			Cukup Baik
7	Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambah penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan mencari jawaban tadi.		3			Cukup Baik
8	Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran			2		Kurang Baik
JUMLAH		19				
PERSENTASE		59,38%				
KATEGORI		Kurang Baik				

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Skala Nilai : Tidak baik = 1, Kurang Baik = 2, Cukup Baik = 3, Baik = 4

Dari tabel IV.6, diketahui rata-rata persentase aktivitas guru dengan penerapan Pembelajaran kooperatif bermain jawaban pada pertemuan 1 adalah  $\frac{19}{32} \times 100\% = 59,38\%$  atau dengan kategori kurang baik, karena berada pada rentang 41%-60%.

**c. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Murid Pada Pertemuan 1 (Siklus I):**

Hasil observasi terhadap aktivitas belajar murid pada pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL IV. 7.  
 AKTIVITAS BELAJAR MURID PADA PERTEMUAN PERTAMA  
 (SIKLUS I)

NO	NAMA SISWA	INDIKATOR AKTIVITAS BELAJAR MURID					JUMLAH
		1	2	3	4	5	
1	Ridho Afdalizar	1	1	0	1	1	4
2	Ayu Rahmadani	1	1	0	1	0	3
3	Annisa Aulia Putri	0	0	1	0	1	2
4	Fovi Nursela	1	0	1	0	1	3
5	Mhd. Jefri	0	1	1	1	1	4
6	Mhd. Rifaat	0	0	0	0	0	0
7	Mhd. Rio Rinaldi	0	0	1	1	1	3
8	Mardiatul Rahmi	1	1	0	1	0	3
9	Nur Haliza Putri	0	0	1	0	0	1
10	Putri Auliya	0	0	1	0	1	2
11	Ridho Rahmat	1	1	1	1	0	4
12	Rahmad Hidayat	1	1	0	1	1	4
13	Sela Rahmatullah	0	0	1	0	1	2
14	Welpiana Putri	0	0	1	0	1	2
15	Yuspita Lestari	1	1	0	1	1	4
16	Indra Sugianto	0	0	1	0	0	1
17	Diki Maulana Putra	1	1	1	0	0	3
18	Mhd. Muharmin	1	1	0	1	0	3
19	Syafrian Syah	0	0	1	0	1	2
20	Roni Kepri	0	0	1	1	1	3
	<b>JUMLAH</b>	9	9	13	10	12	53
	<b>RATA-RATA</b>	45.00%	45.00%	65.00%	50.00%	60.00%	53.00%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Indikator aktivitas belajar murid :

- 1) Murid aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman.
- 2) Murid aktif mengemukakan pendapat
- 3) Murid aktif memberikan sumbangan terhadap respons murid yang kurang relevan atau salah
- 4) Murid aktif dalam mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan guru.
- 5) Murid aktif secara mandiri maupun secara kelompok dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru

Dari tabel IV.7, diketahui rata-rata persentase aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika pada pertemuan 1 di siklus I adalah

$\frac{53}{100} \times 100\% = 53,00\%$  atau tergolong cukup aktif, karena berada pada rentang 50%-69%.

#### **d. Refleksi Pertemuan Pertama**

Berdasarkan hasil diskusi bersama observer, maka aktivitas belajar murid pada pertemuan pertama di siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, yaitu 75%. Setelah dilaksanakan tindakan pada pertemuan pertama dengan Pembelajaran kooperatif bermain jawaban dan diamati oleh observer, selanjutnya peneliti melakukan refleksi yang tujuannya untuk memperbaiki kesalahan dan kelemahan yang terjadi pada pertemuan pertama. Kelemahan-kelemahan aktivitas guru dan aktivitas murid yang perlu diperbaiki adalah :

##### **1) Aktivitas Guru**

Berdasarkan hasil diskusi bersama observer terdapat beberapa kelemahan aktivitas guru pada pertemuan pertama, yaitu :

- a) Pada aspek 1 guru kurang memfokuskan pada tujuan yang ingin dicapai ketika menyampaikan materi pelajaran, penjelasan guru terlalu melebar, sehingga terlalu banyak memakan waktu.
- b) Pada aspek 2 guru kurang menertibkan murid ketika duduk pada kelompok masing-masing yang ditentukan, guru tidak langsung meminta murid duduk pada kelompoknya masing-masing, guru hanya menyuruh saja, sehingga membuat kelas menjadi ribut.

- c) Pada aspek 4 guru kurang mengawasi kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada, dimana guru tidak melihat dan mendekati siswa ketika berdiskusi dengan kelompoknya, sehingga membuat kelas kurang tenang dan ribut.
- d) Pada aspek 5 guru kurang meminta setiap kelompok untuk membacakan pertanyaan dengan suara yang keras, hal ini terlihat guru hanya diam apabila suara siswa pelan, sehingga kurang jelas didengar murid yang lain, apabila masih banyak murid yang bermain.
- e) Pada aspek 8 guru kurang mengatur waktu dengan baik, hal ini terlihat guru terlalu lama menghabiskan waktu pada kegiatan pendahuluan, sehingga guru tidak berkesempatan untuk membimbing murid menyimpulkan pelajaran secara keseluruhan

Maka dapat dianalisis, diketahui kelemahan-kelemahan aktivitas guru yang perlu dibenahi pada siklus II adalah :

- a) Guru memfokuskan pada tujuan yang ingin dicapai ketika menyampaikan materi pelajaran, agar tidak terlalu banyak menggunakan waktu.
- b) Guru menertibkan murid ketika duduk pada kelompok masing-masing yang ditentukan, agar tidak membuat kelas menjadi ribut. Dengan cara guru langsung meminta murid duduk pada kelompoknya masing-masing.

- c) Guru mengawasi kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada, agar tidak membuat kelas kurang tenang dan ribut. Dengan cara guru berjalan atau berkeliling di sekitar kelompok.
- d) Guru akan meminta setiap kelompok untuk membacakan pertanyaan dengan suara yang keras, agar dapat didengar murid yang lain. Dengan cara meminta murid untuk mengeluarkan suara yang lantang, dan meminta murid yang lain untuk tidak bersuara, agar yang disampaikan dapat didengar secara keseluruhan.
- e) Guru akan mengatur waktu dengan baik, agar guru berkesempatan mengajak murid menyimpulkan pelajaran secara keseluruhan. Dengan cara memfokuskan pada kegiatan inti dan mengurangi kegiatan pendahuluan.

## 2) Aktivitas Belajar Murid

Walaupun aktivitas belajar murid pada pertemuan 1 tergolong cukup aktif, namun persentase aktivitas belajar murid masih mencapai 55,38% atau belum mencapai 75% sebagai suatu keberhasilan penelitian. Adapun kelemahan aktivitas belajar murid pada pertemuan pertama di siklus I adalah :

- a). Masih terdapat sebagian murid tidak bertanya baik kepada guru maupun kepada teman. Hal ini terlihat ketika diberi kesempatan bertanya oleh guru, murid hanya diam.

- b). Masih terdapat sebagian murid belum berani mengemukakan pendapat. Hal ini terlihat ketika tiap kelompok mengambil jawaban dari kantong ada di depan kelas, murid hanya melihat saja, tanpa memberikan argumen atau pendapat apakah jawaban yang diambil kelompok benar.
- c). Masih terdapat sebagian murid yang tidak aktif dalam mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan guru, hal ini terlihat ketika guru meminta kelompok untuk mengambil jawaban dari kantong yang ada didepan kelas, banyak yang diam tidak membantu teman kelompoknya.

Diharapkan murid agar tidak hanya diam ketika proses pembelajaran, melainkan aktif bertanya baik kepada guru maupun kepada teman kemudian diharapkan berani mengemukakan pendapat, yaitu memberikan argumen atau pendapat apakah jawaban yang diambil kelompok benar. Selanjutnya diharapkan murid aktif dalam mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan guru dari kantong yang ada didepan kelas, dan tidak hanya diam melainkan membantu teman kelompoknya.

## **Pertemuan Kedua ( Jum'at 12 Agustus 2011)**

### **a. Pelaksanaan Tindakan**

Pada pertemuan 2 dilakukan agar murid dapat menentukan tanda waktu dengan notasi 24 jam. Kegiatan awal guru dan murid membuka proses pembelajaran dengan membaca do'a, dilanjutkan menyampaikan tujuan yang

ingin dicapai dalam pembelajaran. kemudian memotivasi murid untuk belajar. Kemudian guru menjelaskan cara kerja Pembelajaran kooperatif bermain jawaban yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Memasuki kegiatan inti sekitar 45 menit, guru menyampaikan materi pelajaran yang berhubungan dengan indikator. Guru meminta murid duduk dalam kelompok yang berjumlah 4-6 orang. Dilanjutkan dengan memberi tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama. Kemudian guru meminta tiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada. Guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan. Kemudian guru meminta satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain. Langkah no 4 diulang untuk kelompok lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan lagi. Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambah penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan mencari jawaban tadi.

Pada kegiatan akhir guru membimbing murid menyimpulkan proses pembelajaran. Guru mengakhiri pelajaran dengan memberi soal evaluasi. Kemudian bersama murid menutup pembelajaran dengan membaca doa.

**b. Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan Kedua (Siklus I):**

Adapun hasil pengamatan aktivitas guru pada pertemuan kedua dapat dilihat pada halaman 34.

TABEL IV. 8.  
 AKTIVITAS GURU PADA PERTEMUAN KEDUA (SIKLUS I)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	PERTEMUAN 2				Kategori
		SKALA NILAI				
		4	3	2	1	
1	Guru menyampaikan materi pelajaran		3			Cukup Baik
2	Guru meminta murid duduk dalam kelompok yang berjumlah 4-6 orang.			2		Kurang Baik
3	Guru memberi tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama.		3			Cukup Baik
4	Guru meminta tiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada.			2		Kurang Baik
5	Guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan.			2		Kurang Baik
6	Guru meminta satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain. Langkah no 5 di ulang untuk kelompok lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan lagi.		3			Cukup Baik
7	Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambah penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan mencari jawaban tadi.		3			Cukup Baik
8	Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran			2		Kurang Baik
JUMLAH		20				
PERSENTASE		62,50%				
KATEGORI		Cukup Baik				

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Skala Nilai : Tidak baik = 1, Kurang Baik = 2, Cukup Baik = 3, Baik = 4

Dari tabel IV.8, diketahui rata-rata persentase aktivitas guru dengan penerapan Pembelajaran kooperatif bermain jawaban pada pertemuan 2 adalah  $\frac{20}{32} \times 100\% = 62,50\%$  atau dengan kategori cukup baik, karena berada pada rentang 61%-80%.

**c. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Murid Pada Pertemuan 2 (Siklus I):**

Hasil observasi terhadap aktivitas belajar murid pada pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL IV. 9.  
 AKTIVITAS BELAJAR MURID PADA PERTEMUAN KEDUA DI  
 (SIKLUS I)

NO	NAMA SISWA	INDIKATOR AKTIVITAS BELAJAR MURID					JUMLAH
		1	2	3	4	5	
1	Ridho Afdalizar	1	0	1	1	1	4
2	Ayu Rahmadani	1	0	1	1	1	4
3	Annisa Aulia Putri	0	1	1	0	1	3
4	Fovi Nursela	1	0	1	1	1	4
5	Mhd. Jefri	0	1	1	1	1	4
6	Mhd. Rifaat	1	1	0	0	1	3
7	Mhd. Rio Rinaldi	0	1	1	1	0	3
8	Mardiatul Rahmi	1	0	0	1	1	3
9	Nur Haliza Putri	0	1	1	0	0	2
10	Putri Auliya	0	1	1	0	1	3
11	Ridho Rahmat	1	0	1	1	1	4
12	Rahmad Hidayat	1	1	1	1	1	5
13	Sela Rahmatullah	0	1	1	1	1	4
14	Welpiana Putri	0	1	1	0	1	3
15	Yuspita Lestari	1	1	0	1	1	4
16	Indra Sugianto	0	1	1	0	0	2
17	Diki Maulana Putra	1	1	1	1	0	4
18	Mhd. Muharmin	1	0	0	1	1	3
19	Syafrian Syah	0	1	1	0	1	3
20	Roni Kepri	0	0	1	1	0	2
	<b>JUMLAH</b>	10	13	16	13	15	67
	<b>RATA-RATA</b>	50.00%	65.00%	80.00%	65.00%	75.00%	67.00%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Indikator aktivitas belajar murid :

- 1) Murid aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman.
- 2) Murid aktif mengemukakan pendapat
- 3) Murid aktif memberikan sumbangan terhadap respons murid yang kurang relevan atau salah
- 4) Murid aktif dalam mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan guru.
- 5) Murid aktif secara mandiri maupun secara kelompok dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru

Dari tabel IV.9, diketahui rata-rata persentase aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika pada pertemuan 2 di siklus I

adalah  $\frac{67}{100} \times 100\% = 67,00\%$  atau tergolong cukup aktif, karena berada pada rentang 50%-69%.

#### **d. Refleksi Pertemuan Kedua**

Berdasarkan hasil diskusi bersama observer, maka aktivitas belajar murid pada pertemuan kedua di siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, yaitu 75%. Setelah dilaksanakan tindakan pada pertemuan kedua dengan Pembelajaran kooperatif bermain jawaban dan diamati oleh observer, selanjutnya peneliti melakukan refleksi yang tujuannya untuk memperbaiki kesalahan dan kelemahan yang terjadi pada pertemuan kedua.

##### 1) Aktivitas Guru

Walaupun rata-rata pesentase aktivitas guru meningkat dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, namun masih terdapat beberapa kelemahan aktivitas guru pada pertemuan kedua yang tidak jauh berbeda pada pertemuan pertama yaitu :

- a) Pada aspek 2 guru masih kurang menertibkan murid ketika duduk pada kelompok masing-masing yang ditentukan, guru tidak langsung meminta murid duduk pada kelompoknya masing-masing, guru hanya menyuruh saja, sehingga membuat kelas menjadi ribut.
- b) Pada aspek 4 guru masih kurang mengawasi kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada, dimana guru tidak melihat dan mendekati

siswa ketika berdiskusi dengan kelompoknya, sehingga membuat kelas kurang tenang dan ribut.

- c) Pada aspek 5 guru kurang meminta setiap kelompok untuk membacakan pertanyaan dengan suara yang keras, hal ini terlihat guru hanya diam apabila suara siswa pelan, sehingga kurang jelas didengar murid yang lain, apabila masih banyak murid yang bermain.
- d) Pada aspek 8 guru kurang mengatur waktu dengan baik, hal ini terlihat guru terlalu lama menghabiskan waktu pada kegiatan pendahuluan, sehingga guru tidak berkesempatan untuk membimbing murid menyimpulkan pelajaran secara keseluruhan

Maka dapat dianalisis, diketahui kelemahan-kelemahan aktivitas guru yang perlu dibenahi pada siklus II adalah :

- a) Guru menertibkan murid ketika duduk pada kelompok masing-masing yang ditentukan, agar tidak membuat kelas menjadi ribut. Cara yang dilakukan adalah guru langsung meminta murid duduk pada kelompoknya masing-masing.
- b) Guru mengawasi kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada, agar tidak membuat kelas kurang tenang dan ribut. Dengan cara guru berjalan atau berkeliling di sekitar kelompok.
- c) Guru meminta setiap kelompok untuk membacakan pertanyaan dengan suara yang keras, agar dapat didengar murid yang lain. Dengan cara meminta murid untuk mengeluarkan suara yang lantang,

dan meminta murid yang lain untuk tidak bersuara, agar yang disampaikan dapat didengar secara keseluruhan.

- d) Guru mengatur waktu dengan baik, agar guru berkesempatan mengajak murid menyimpulkan pelajaran secara keseluruhan. Dengan cara memfokuskan pada kegiatan inti dan mengurangi kegiatan pendahuluan.

## 2) Aktivitas Belajar Murid

Walaupun rata-rata pesentase aktivitas murid meningkat dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, namun persentase aktivitas belajar murid masih mencapai 66,92% atau belum mencapai 75% sebagai suatu keberhasilan penelitian. Adapun kelemahan aktivitas belajar murid pada pertemuan kedua di siklus I adalah :

- a). Masih ada sebagian murid yang kurang aktif dalam bertanya baik kepada guru maupun kepada teman. Hal ini terlihat ketika diberi kesempatan bertanya oleh guru, murid hanya diam.
- b). Masih ada sebagian murid yang kurang berani mengemukakan pendapat. Hal ini terlihat ketika tiap kelompok mengambil jawaban dari kantong ada di depan kelas, murid hanya melihat saja, tanpa memberikan argumen atau pendapat apakah jawaban yang diambil kelompok benar.

Diharapkan murid agar tidak hanya diam ketika proses pembelajaran, melainkan aktif bertanya baik kepada guru maupun kepada teman, kemudian diharapkan berani mengemukakan pendapat, yaitu memberikan argumen atau pendapat apakah jawaban yang diambil kelompok benar.

Sedangkan rekapitulasi aktivitas guru pada siklus I (pertemuan 1 dan 2) dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL IV. 10.  
REKAPITULASI AKTIVITAS GURU PADA SIKLUS I  
(PERTEMUAN 1 DAN 2)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	JUMLAH SKOR PERT. 1	JUMLAH SKOR PERT. 2	TOTAL SKOR SIKLUS I
1	Guru menyampaikan materi pelajaran	2	3	3
2	Guru meminta murid duduk dalam kelompok yang berjumlah 4-6 orang.	2	2	2
3	Guru memberi tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama.	3	3	3
4	Guru meminta tiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada.	2	2	2
5	Guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan.	2	2	2
6	Guru meminta satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain. Langkah no 5 di ulang untuk kelompok lain sampai pertanyaan habis, atau wa	3	3	3
7	Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambah penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan mencari jawaban tadi.	3	3	3
8	Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran	2	2	2
<b>JUMLAH</b>		19	20	20
<b>PERSENTASE</b>		59.38%	62.50%	60.94%
<b>KATEGORI</b>		Kurang Baik	Cukup Baik	Kurang Baik

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Skala Nilai : Tidak baik = 1, Kurang Baik = 2, Cukup Baik = 3, Baik = 4

Sedangkan rekapitulasi aktivitas siswa pada siklus I (pertemuan 1 dan 2) dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL IV. 11.  
REKAPITULASI AKTIVITAS SISWA PADA SIKLUS I  
(PERTEMUAN 1 DAN 2)

No	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Siklus I				Total	
		Pertemuan I		Pertemuan II		Rata-Rata	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	Murid aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman.	9	45.00%	10	50.00%	10	50.00%
2	Murid aktif mengemukakan pendapat	9	45.00%	13	65.00%	14	70.00%
3	Murid aktif memberikan sumbangan terhadap respons murid yang kurang relevan atau salah	13	65.00%	16	80.00%	11	55.00%
4	Murid aktif dalam mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan guru.	10	50.00%	13	65.00%	13	65.00%
5	Murid aktif secara mandiri maupun secara kelompok dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	12	60.00%	15	75.00%	9	45.00%
<b>JUMLAH/PESENTASE</b>		53	53.00%	67	67.00%	57	57.00%
<b>Klasifikasi</b>		<b>Cukup Aktif</b>		<b>Cukup Aktif</b>		<b>Cukup Aktif</b>	

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Berdasarkan hasil refleksi pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 di siklus I, diketahui bahwa aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika belum mencapai 75% sebagai suatu keberhasilan penelitian. Untuk itu, penelitian ini akan dilanjutkan pada pertemuan 3 disiklus II.

### 3. Pelaksanaan Siklus Kedua

#### Pertemuan Ketiga ( Selasa 16 Agustus 2011)

##### a. Pelaksanaan Tindakan

Pada pertemuan 3 dilakukan agar murid dapat melakukan operasi hitung yang melibatkan satuan waktu seperti jam, hari, abad, dll. Kegiatan awal guru dan

murid membuka proses pembelajaran dengan membaca do'a, dilanjutkan menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. kemudian memotivasi murid untuk belajar. Kemudian guru menjelaskan cara kerja Pembelajaran kooperatif bermain jawaban yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Memasuki kegiatan inti sekitar 45 menit, guru menyampaikan materi pelajaran yang berhubungan dengan indikator. Guru meminta murid duduk dalam kelompok yang berjumlah 4-6 orang. Dilanjutkan dengan memberi tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama. Kemudian guru meminta tiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada. Guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan. Kemudian guru meminta satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain. Langkah no 4 diulang untuk kelompok lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan lagi. Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambah penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan mencari jawaban tadi.

Pada kegiatan akhir guru membimbing murid menyimpulkan proses pembelajaran. Guru mengakhiri pelajaran dengan memberi soal evaluasi. Kemudian bersama murid menutup pembelajaran dengan membaca doa.

**b. Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan Ketiga (Siklus II):**

Adapun hasil pengamatan aktivitas guru pada pertemuan ketiga di siklus II dapat dilihat pada halaman 41.

TABEL IV. 12.  
AKTIVITAS GURU PADA PERTEMUAN KETIGA (SIKLUS II)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	PERTEMUAN 3				Kategori
		SKALA NILAI				
		4	3	2	1	
1	Guru menyampaikan materi pelajaran	4				Baik
2	Guru meminta murid duduk dalam kelompok yang berjumlah 4-6 orang.		3			Cukup Baik
3	Guru memberi tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama.	4				Baik
4	Guru meminta tiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada.			2		Kurang Baik
5	Guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan.		3			Cukup Baik
6	Guru meminta satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain. Langkah no 5 di ulang untuk kelompok lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan lagi.		3			Cukup Baik
7	Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambah penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan mencari jawaban tadi.	4				Baik
8	Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran			2		Kurang Baik
	JUMLAH	25				
	PERSENTASE	78.13%				
	KATEGORI	Cukup Baik				

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Skala Nilai : Tidak baik = 1, Kurang Baik = 2, Cukup Baik = 3, Baik = 4

Dari tabel IV.12, diketahui rata-rata persentase aktivitas guru dengan penerapan Pembelajaran kooperatif bermain jawaban pada pertemuan 3 di

siklus II adalah  $\frac{25}{32} \times 100\% = 78,13\%$  atau dengan kategori cukup baik,

karena berada pada rentang 61%-80%.

**c. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Murid Pada Pertemuan 3 (Siklus II):**

Meningkatkannya aktivitas guru dengan penerapan Pembelajaran kooperatif bermain jawaban pada pertemuan ketiga sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika. Hasil observasi terhadap aktivitas belajar murid pada pertemuan 3 di siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL IV. 13.  
 AKTIVITAS BELAJAR MURID PADA PERTEMUAN KETIGA  
 (SIKLUS I)

NO	NAMA SISWA	INDIKATOR AKTIVITAS BELAJAR MURID					JUMLAH
		1	2	3	4	5	
1	Ridho Afdalizar	1	1	1	1	0	4
2	Ayu Rahmadani	0	0	1	1	1	3
3	Annisa Aulia Putri	1	1	1	0	1	4
4	Fovi Nursela	0	0	1	1	1	3
5	Mhd. Jefri	1	1	1	0	1	4
6	Mhd. Rifaat	1	1	0	0	1	3
7	Mhd. Rio Rinaldi	1	1	1	1	0	4
8	Mardiatul Rahmi	1	0	0	1	1	3
9	Nur Haliza Putri	0	1	1	1	1	4
10	Putri Auliya	1	1	1	0	1	4
11	Ridho Rahmat	0	0	1	1	1	3
12	Rahmad Hidayat	1	1	1	1	1	5
13	Sela Rahmatullah	0	1	1	1	1	4
14	Welpiana Putri	1	1	0	0	1	3
15	Yuspita Lestari	1	1	1	1	1	5
16	Indra Sugianto	1	1	1	0	0	3
17	Diki Maulana Putra	1	1	1	1	0	4
18	Mhd. Muharmin	0	0	0	1	1	2
19	Syafrian Syah	1	0	1	1	1	4
20	Roni Kepri	0	1	1	1	0	3
	<b>JUMLAH</b>	13	14	16	14	15	72
	<b>RATA-RATA</b>	65.00%	70.00%	80.00%	70.00%	75.00%	72.00%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Indikator aktivitas belajar murid :

- 1) Murid aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman.
- 2) Murid aktif mengemukakan pendapat
- 3) Murid aktif memberikan sumbangan terhadap respons murid yang kurang relevan atau salah
- 4) Murid aktif dalam mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan guru.
- 5) Murid aktif secara mandiri maupun secara kelompok dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru

Dari tabel IV.13, diketahui rata-rata persentase aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika pada pertemuan 3 di siklus II adalah  $\frac{72}{100} \times 100\% = 72,00\%$  atau tergolong aktif, karena berada pada rentang 70%-89%.

#### **d. Refleksi Pertemuan Ketiga**

Berdasarkan hasil diskusi bersama observer, maka aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika pada pertemuan 3 di siklus II belum mencapai indikator keberhasilan, yaitu 75%. Setelah dilaksanakan tindakan pada pertemuan ketiga dengan Pembelajaran kooperatif bermain jawaban dan diamati oleh observer, selanjutnya peneliti melakukan refleksi yang tujuannya untuk memperbaiki kesalahan dan kelemahan yang terjadi pada pertemuan ketiga. Kelemahan-kelemahan aktivitas guru pada pertemuan 3 adalah :

##### **1) Aktivitas Guru**

Pada pertemuan ketiga di siklus II ini aktivitas guru telah tergolong cukup baik, namun pada pertemuan ketiga ini guru masih kurang mengorganisir waktu dengan baik, hal ini terlihat guru masih terlalu lama menghabiskan waktu pada kegiatan pendahuluan,

sehingga guru tidak berkesempatan untuk membimbing murid menyimpulkan pelajaran secara keseluruhan.

Maka dapat dianalisis, diketahui kelemahan-kelamahan aktivitas guru yang perlu dibenahi pada pertemuan 3 di siklus I adalah guru akan mengatur waktu dengan baik, agar guru berkesempatan mengajak murid menyimpulkan pelajaran secara keseluruhan. Dengan cara memfokuskan pada kegiatan inti dan mengurangi kegiatan pendahuluan.

## 2) Aktivitas Belajar Murid

Walaupun aktivitas belajar murid tergolong aktif, namun persentase aktivitas belajar murid masih mencapai 73,08% atau belum mencapai 75% sebagai suatu keberhasilan penelitian. Pada pertemuan ketiga ini masih terdapat sebagian murid tidak bertanya baik kepada guru maupun kepada teman. Hal ini terlihat ketika diberi kesempatan bertanya oleh guru, murid hanya diam.

Sedangkan bagi murid pada pertemuan selanjutnya diharapkan murid agar tidak hanya diam ketika proses pembelajaran, melainkan aktif bertanya baik kepada guru maupun kepada teman kemudian diharapkan berani mengemukakan pendapat, yaitu memberikan argumen atau pendapat apakah jawaban yang diambil kelompok benar.

### **Pertemuan Keempat ( Jum'at 19 Agustus 2011)**

#### **a. Pelaksanaan Tindakan**

Pada pertemuan 4 dilakukan agar murid dapat menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan waktu. Kegiatan awal guru dan murid membuka proses

pembelajaran dengan membaca do'a, dilanjutkan menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. kemudian memotivasi murid untuk belajar. Kemudian guru menjelaskan cara kerja Pembelajaran kooperatif bermain jawaban yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Memasuki kegiatan inti sekitar 45 menit, guru menyampaikan materi pelajaran yang berhubungan dengan indikator. Guru meminta murid duduk dalam kelompok yang berjumlah 4-6 orang. Dilanjutkan dengan memberi tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama. Kemudian guru meminta tiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada. Guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan. Kemudian guru meminta satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain. Langkah no 4 diulang untuk kelompok lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan lagi. Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambah penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan mencari jawaban tadi.

Pada kegiatan akhir guru membimbing murid menyimpulkan proses pembelajaran. Guru mengakhiri pelajaran dengan memberi soal evaluasi. Kemudian bersama murid menutup pembelajaran dengan membaca doa.

**b. Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan Keempat (Siklus II):**

Adapun hasil pengamatan aktivitas guru pada pertemuan 4 di siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL IV. 14.  
AKTIVITAS GURU PADA PERTEMUAN KEEMPAT (SIKLUS II)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	PERTEMUAN 4				Kategori
		SKALA NILAI				
		4	3	2	1	
1	Guru menyampaikan materi pelajaran	4				Baik
2	Guru meminta murid duduk dalam kelompok yang berjumlah 4-6 orang.	4				Baik
3	Guru memberi tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama.	4				Baik
4	Guru meminta tiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada.		3			Cukup Baik
5	Guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan.	4				Baik
6	Guru meminta satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain. Langkah no 5 di ulang untuk kelompok lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan lagi.		3			Cukup Baik
7	Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambah penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan mencari jawaban tadi.	4				Baik
8	Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran		3			Cukup Baik
JUMLAH		29				
PERSENTASE		90.63%				
KATEGORI		Baik				

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Skala Nilai : Tidak baik = 1, Kurang Baik = 2, Cukup Baik = 3, Baik = 4

Dari tabel IV.14, diketahui rata-rata persentase aktivitas guru dengan penerapan Pembelajaran kooperatif bermain jawaban pada pertemuan 4 di

siklus II adalah  $\frac{29}{32} \times 100\% = 90,63\%$  atau dengan kategori baik, karena

berada pada rentang 81%-100%.

**c. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Murid Pada Pertemuan 4 (Siklus II):**

Hasil observasi terhadap aktivitas belajar murid pada pertemuan 4 di siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL IV. 15.  
AKTIVITAS BELAJAR MURID PADA PERTEMUAN KEEMPAT  
DI (SIKLUS II)

NO	KODE SAMPEL	INDIKATOR AKTIVITAS BELAJAR MURID					JUMLAH
		1	2	3	4	5	
1	Ridho Afdalizar	1	1	1	1	1	5
2	Ayu Rahmadani	0	0	1	1	1	3
3	Annisa Aulia Putri	1	1	1	0	1	4
4	Fovi Nursela	0	0	1	1	1	3
5	Mhd. Jefri	1	1	1	1	1	5
6	Mhd. Rifaat	1	1	1	0	1	4
7	Mhd. Rio Rinaldi	1	1	1	1	1	5
8	Mardiatul Rahmi	1	1	0	1	1	4
9	Nur Haliza Putri	1	1	1	1	1	5
10	Putri Auliya	1	1	1	0	1	4
11	Ridho Rahmat	0	0	1	1	1	3
12	Rahmad Hidayat	1	1	1	1	1	5
13	Sela Rahmatullah	1	1	1	1	1	5
14	Welpiana Putri	1	1	1	0	1	4
15	Yuspita Lestari	1	1	1	1	1	5
16	Indra Sugianto	1	1	1	1	0	4
17	Diki Maulana Putra	1	1	1	1	0	4
18	Mhd. Muharmin	0	0	1	1	1	3
19	Syafrian Syah	1	1	1	1	1	5
20	Roni Kepri	0	1	1	1	0	3
	<b>JUMLAH</b>	15	16	19	16	17	83
	<b>RATA-RATA</b>	75.00%	80.00%	95.00%	80.00%	85.00%	83.00%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Indikator aktivitas belajar murid :

- 1) Murid aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman.
- 2) Murid aktif mengemukakan pendapat
- 3) Murid aktif memberikan sumbangan terhadap respons murid yang kurang relevan atau salah
- 4) Murid aktif dalam mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan guru.

- 5) Murid aktif secara mandiri maupun secara kelompok dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru

Dari tabel IV.15, diketahui rata-rata persentase aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika pada pertemuan 4 di siklus II adalah

$$\frac{83}{100} \times 100\% = 83,00\% \text{ atau tergolong aktif, berada pada rentang } 70\%-89\%.$$

#### **d. Refleksi Pertemuan Keempat**

Berdasarkan hasil diskusi bersama observer, maka aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika pada pertemuan keempat di siklus II telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu 75%. Dari observasi yang telah dilakukan pada pertemuan keempat, maka dapat di analisis sebagai berikut :

##### 1) Aktivitas Guru

Pada pertemuan keempat di siklus II ini aktivitas guru secara keseluruhan telah terlaksana dengan baik. Adapun keunggulan aktivitas guru pada pertemuan keempat di siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Guru telah memfokuskan pada tujuan yang ingin dicapai ketika menyampaikan materi pelajaran, sehingga tidak terlalu banyak memakan waktu.
- b) Guru telah menertibkan murid ketika duduk pada kelompok masing-masing yang ditentukan, sehingga tidak membuat kelas menjadi ribut. Dengan cara guru langsung meminta murid duduk pada kelompoknya masing-masing.
- c) Guru telah mengawasi kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada,

sehingga membuat kelas menjadi tenang dan tertib. Dengan cara guru berjalan atau berkeliling di sekitar kelompok.

- d) Guru telah meminta setiap kelompok untuk membacakan pertanyaan dengan suara yang keras, sehingga dapat didengar murid yang lain. Dengan cara meminta murid untuk mengeluarkan suara yang lantang, dan meminta murid yang lain untuk tidak bersuara, sehingga yang disampaikan dapat didengar secara keseluruhan.
- e) Guru telah mengatur waktu dengan baik, sehingga guru berkesempatan mengajak murid menyimpulkan pelajaran secara keseluruhan. Dengan cara memfokuskan pada kegiatan inti dan mengurangi kegiatan pendahuluan.

## 2) Aktivitas Belajar Murid

Kemudian pada pertemuan 4 aktivitas belajar murid telah mencapai 83,08% atau telah mencapai 75% sebagai suatu keberhasilan penelitian. Pada pertemuan keempat ini terlihat, murid telah dikatakan aktif, dimana murid telah aktif bertanya baik kepada guru maupun kepada teman, kemudian berani mengemukakan pendapat, yaitu memberikan argumen atau pendapat apakah jawaban yang diambil kelompok benar. Selanjutnya murid aktif dalam mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan guru dari kantong yang ada didepan kelas, dan tidak hanya diam melainkan membantu teman kelompoknya.

Rekapitulasi aktivitas guru pada siklus II (pertemuan 3 dan 4) dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL IV. 16.  
REKAPITULASI AKTIVITAS GURU PADA SIKLUS II  
(PERTEMUAN 3 DAN 4)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	JUMLAH SKOR PERT. 3	JUMLAH SKOR PERT. 4	TOTAL SKOR SIKLUS II
1	Guru menyampaikan materi pelajaran	4	4	4
2	Guru meminta murid duduk dalam kelompok yang berjumlah 4-6 orang.	3	4	4
3	Guru memberi tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama.	4	4	4
4	Guru meminta tiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada.	2	3	3
5	Guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan.	3	4	4
6	Guru meminta satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain. Langkah no 5 di ulang untuk kelompok lain sampai pertanyaan habis, atau wa	3	3	3
7	Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambah penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan mencari jawaban tadi.	4	4	4
8	Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran	2	3	3
<b>JUMLAH</b>		25	29	27
<b>PERSENTASE</b>		78.13%	90.63%	84.38%
<b>KATEGORI</b>		Cukup Baik	Baik	Baik

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Skala Nilai : Tidak baik = 1, Kurang Baik = 2, Cukup Baik = 3, Baik = 4

Sedangkan rekapitulasi aktivitas siswa pada siklus I (pertemuan 1 dan 2) dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL IV. 17.  
REKAPITULASI AKTIVITAS SISWA PADA SIKLUS II  
(PERTEMUAN 3 DAN 4)

No	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Siklus II				Total	
		Pertemuan 3		Pertemuan 4		Rata-Rata	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	Murid aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman.	13	65.00%	15	75.00%	14	70.00%
2	Murid aktif mengemukakan pendapat	14	70.00%	16	80.00%	15	75.00%
3	Murid aktif memberikan sumbangan terhadap respons murid yang kurang relevan atau salah	16	80.00%	19	95.00%	18	90.00%
4	Murid aktif dalam mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan guru.	14	70.00%	16	80.00%	15	75.00%
5	Murid aktif secara mandiri maupun secara kelompok dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	15	75.00%	17	85.00%	16	80.00%
	<b>JUMLAH/PESENTASE</b>	72	72.00%	83	83.00%	78	78.00%
	<b>Klasifikasi</b>	<b>Aktif</b>		<b>Aktif</b>		<b>Aktif</b>	

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Berdasarkan hasil refleksi pada pertemuan 3 dan pertemuan 4 di siklus II. Diketahui bahwa aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika telah mencapai 75% sebagai suatu keberhasilan penelitian. Untuk itu, penelitian tidak akan melanjutkan pada siklus berikutnya.

### C. Pembahasan

#### 1. Siklus I (Pertemuan Pertama dan Kedua)

Setelah dilakukan dua kali tindakan siklus I yaitu pada pertemuan pertama dan kedua, maka dapat di analisis guru kurang memfokuskan pada tujuan yang ingin dicapai ketika menyampaikan materi pelajaran, penjelasan guru terlalu melebar, sehingga terlalu banyak memakan waktu. Guru kurang menertibkan murid ketika

duduk pada kelompok masing-masing yang ditentukan, sehingga membuat kelas menjadi ribut. Guru kurang mengawasi kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada, sehingga membuat kelas kurang tenang dan ribut. Guru kurang meminta setiap kelompok untuk membacakan pertanyaan dengan suara yang keras, sehingga kurang jelas didengar murid yang lain, apabila masih banyak murid yang bermain. Guru kurang mengatur waktu dengan baik, sehingga guru tidak berkesempatan untuk membimbing murid menyimpulkan pelajaran secara keseluruhan.

Kekurangan dan kelemahan aktivitas guru tersebut, sangat berdampak terhadap aktivitas belajar murid dalam pembelajaran matematika. Aktivitas belajar murid pada pertemuan 2 di siklus I tergolong cukup aktif, namun persentase aktivitas belajar murid masih mencapai 67,00% atau belum mencapai 75% sebagai suatu keberhasilan penelitian. Untuk itu melalui penelitian ini peneliti akan memperbaiki kegagalan yang alami murid melalui penelitian Tindakan Kelas dengan melakukan tindakan pada siklus kedua

## **2. Siklus II (Pertemuan Ketiga dan Keempat)**

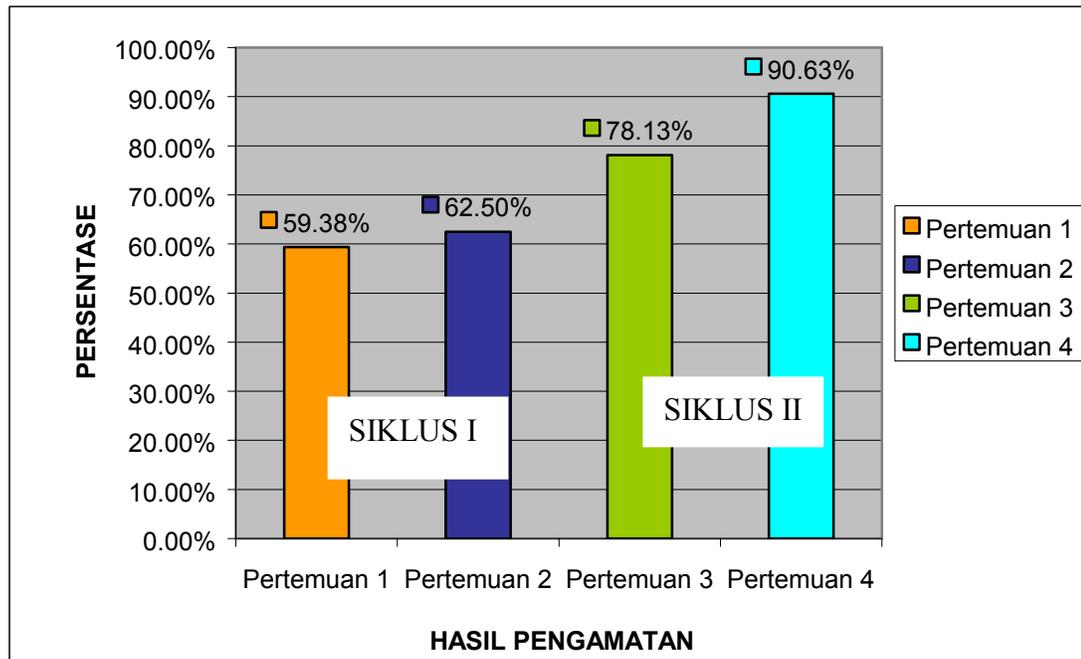
Pada siklus II guru telah memfokuskan pada tujuan yang ingin dicapai ketika menyampaikan materi pelajaran, sehingga tidak terlalu banyak memakan waktu. Guru telah menertibkan murid ketika duduk pada kelompok masing-masing yang ditentukan, sehingga tidak membuat kelas menjadi ribut. Dengan cara guru langsung meminta murid duduk pada kelompoknya masing-masing. Guru telah mengawasi kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang

mana jawaban tersebut berada, sehingga membuat kelas menjadi tenang dan tertib. Dengan cara guru berjalan atau berkeliling di sekitar kelompok. Guru telah meminta setiap kelompok untuk membacakan pertanyaan dengan suara yang keras, sehingga dapat didengar murid yang lain. Dengan cara meminta murid untuk mengeluarkan suara yang lantang, dan meminta murid yang lain untuk tidak bersuara, sehingga yang disampaikan dapat didengar secara keseluruhan. Guru telah mengatur waktu dengan baik, sehingga guru berkesempatan mengajak murid menyimpulkan pelajaran secara keseluruhan. Dengan cara memfokuskan pada kegiatan inti dan mengurangi kegiatan pendahuluan.

Karena keunggulan aktivitas guru pada siklus II (pertemuan 3 dan 4), aktivitas belajar murid pada pertemuan 4 di siklus II ini telah mencapai 83,00% atau telah mencapai 75% sebagai suatu keberhasilan penelitian. Untuk itu, peneliti sekaligus sebagai guru tidak perlu melakukan siklus berikutnya, karena sudah jelas aktivitas belajar murid pada mata pelajaran matematika yang diperoleh.

Perbandingan peningkatan persentase aktivitas guru pada siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada gambar grafik berikut.

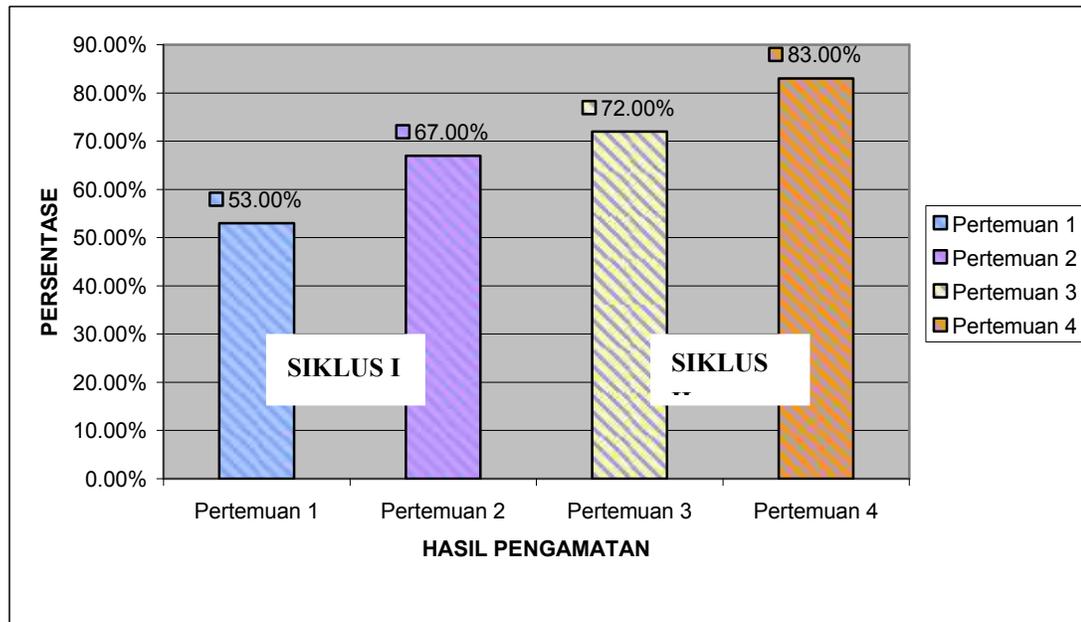
GRAFIK. 1

GRAFIK HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU  
PADA SIKLUS I, DAN SIKLUS II

Sumber: Data Olahan, 2011

Selanjutnya perbandingan peningkatan persentase aktivitas murid pada siklus I dan Siklus II juga dapat dilihat pada gambar grafik berikut.

GRAFIK. 2

GRAFIK HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR MURID  
PADA SIKLUS I, DAN SIKLUS II

Sumber: Data Olahan, 2011

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan penerapan Pembelajaran kooperatif bermain jawaban, aktivitas belajar murid kelas V Sekolah Dasar Negeri 013 Sungai Tarap Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar pada mata pelajaran matematika dapat ditingkatkan. Pada sebelum tindakan aktivitas belajar murid hanya mencapai rata-rata persentase 45%, setelah dilakukan tindakan perbaikan ternyata aktivitas belajar murid meningkat yaitu pada siklus pertama dengan mencapai 67% atau aktivitas belajar murid tergolong “Cukup” karena 67% berada pada rentang 50-69%. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 83% atau aktivitas belajar murid telah tergolong “Aktif” karena 83% berada pada rentang 70-89. Keberhasilan murid telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu diatas 75%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan Pembelajaran kooperatif bermain jawaban dapat meningkatkan aktivitas belajar murid kelas V Sekolah Dasar Negeri 013 Sungai Tarap Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas penulis memberi saran yang berhubungan dengan penerapan pembelajaran kooperatif bermain jawaban dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Kepada guru matematika di Sekolah Dasar Negeri 013 Sungai Tarap diharapkan menerapkan Pembelajaran kooperatif bermain jawaban, karena dalam penerapannya dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
2. Kepada peneliti selanjutnya agar meneliti lebih dalam tentang aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika demi kesempurnaan penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009
- Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 1991
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
- Darwan Syah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Diadit Media, 2009
- Hartono, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Pekanbaru: Zanafa, 2008
- Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: CTSD, 2007
- J.J. Hasibuan, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009
- Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Murid*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2007
- \_\_\_\_\_, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Murid*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2008
- Mohamad Nur, *Pembelajaran Kooperatif*, Jakarta: Depdiknas, 2005
- Muhammad Uzer Usman, *Upaya Optimalisasi KBM*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 1976
- Nanang Hanafiah, *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT.Refika Aditama, 2009
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, 2004
- Robert E. Slavin, *Cooperative learning Teori, Riset dan Praktis*. Bandung: Nusa Media, 2008
- Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008
- Sugiyanto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Surakarta: Yuma Pressindo, 2010
- Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2008.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung:  
Fokus Media, 2006

Wardani, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2003