

**METODE BUZZ GROUP DISERTAI MEDIA LIDI
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS II POKOK BAHASAN
PERKALIAN PADA BILANGAN CACAH DI SD
NEGERI JEMBAYAT 02 SEMESTER II
TAHUN PELAJARAN 2015-2016**

Sulastri

SD Negeri Jembayat 02

e-mail: sulastri71@gmail.com

Received : September 2017; Accepted : February 2018

Abstrak

Permasalahan yang ditemukan kelas II SD Negeri Jembayat 02 dalam belajar matematika khususnya materi perkalian masih rendah, sehingga hasil yang dicapai juga relatif rendah. Tujuan penelitian tindakan kelas ini secara umum adalah meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode Buzz Group disertai media lidi. Metode penelitian tindakan kelas ini ditempuh dalam dua siklus. Berdasarkan hasil penelitian adalah sebelum dilakukan tindakan dari 26 siswa, hanya 11 siswa tuntas belajar (sesuai SKM yaitu ≥ 72), sedangkan 15 siswa tidak tuntas belajar. Jadi prosentase ketuntasan belajar siswa di kelas II yaitu siswa yang tuntas belajar sekitar 42,3% dan yang tidak tuntas belajar sekitar 57,7%. Setelah dilakukan penelitian tindakan hasil yang diperoleh adalah keaktifan siswa menjadi lebih meningkat jika dibandingkan dengan sebelumnya. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada akhir siklus I mencapai 16 siswa yang nilainya rendah, menunjukkan presentasi ketuntasan belajar baru mencapai 38.5%, sehingga perlu tindakan perbaikan pada siklus II. Berdasarkan pengamatan hasil belajar siswa pada siklus II ketuntasan belajar mencapai 73%, dimana terdapat 7 siswa yang memperoleh nilai kurang dari 72 sedangkan 19 siswa mendapat nilai lebih dari 72.

Abstract

The problems is found in class II SD Negeri Jembayat 02 in learning mathematics, especially the multiplication material is still

low, so the results achieved are also relatively low. The purpose of this classroom action research in general is to improve in student learning result by using the Buzz Group method with media stick. This classroom action research method is followed in two cycles. Based on the results of the research is before the action of 26 students, only 11 students are complete learning (according to SKM is ≥ 72), while 15 students do not complete learning. So the percentage of mastery of students in class II is a the complete student in learning about 42.3% and who do not complete in learning about 57.7%. After doing the research, the result result obtained is the activity of the student becomes more increase when compared with before. The percentage of classical learning achievement at the end of cycle I reaches 16 students with low value, showing the presentation of learning mastery reaches 38.5%, so it needs improvement action in cycle II. Based on the observation of student learning outcomes in cycle II mastery learning reaches 73%, where there are 7 students who got score less than 72 while 19 students who got a value of more than 72.

Keywords: learning result, the Buzz Group method, media stick.

A. Pendahuluan

Era globalisasi yang penuh dengan kompetitif merupakan tantangan bagi dunia pendidikan. Teknologi pembelajaran inovatif seyogyanya dikembangkan dengan cara mengadaptasi atau mengadopsi teknologi pembelajaran inovatif yang memenuhi standar internasional. Hal ini tidak lain merupakan salah satu upaya untuk memenuhi amanat salah satu kebijakan inovatif, yaitu mutu lulusan tidak cukup bila diukur dengan standar lokal atau nasional saja (Nur, 2005).

Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Anonim, 2003). Tujuan ini

dituangkan dalam tujuan pembelajaran matematika yaitu melatih cara berfikir dan bernalar, mengembangkan aktifitas kreatif, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan. Sehingga matematika merupakan bidang ilmu yang strategis untuk membentuk generasi yang siap menghadapi era global yang penuh dengan kompetitif tersebut.

Matematika sebagai disiplin ilmu turut andil dalam pengembangan dunia teknologi yang kini telah mencapai puncak kecanggihan dalam mengisi berbagai dimensi kebutuhan hidup manusia. Era global yang ditandai dengan kemajuan teknologi informatika, industri otomotif, perbankan, dan dunia bisnis lainnya, menjadi bukti nyata adanya peran matematika dalam revolusi teknologi.

Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern. Selain itu, matematika merupakan sarana berpikir dalam menentukan sekaligus mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, mempunyai peran penting dalam berbagai macam disiplin, dan dapat memajukan daya pikir manusia. Untuk mencipta dan menguasai teknologi dimasa depan, diperlukan penguasaan matematika yang kuat sedini mungkin. Mata pelajaran matematika diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerja sama (Depdiknas, 2006:93).

Namun demikian matematika dianggap sebagai pelajaran yang sangat sulit dipahami karena selalu berkaitan dengan angka rumus, hal tersebut menjadi penyebab rendahnya prestasi atau hasil belajar matematika. Prestasi belajar merupakan kemampuan yang dapat diukur berupa penguasaan ilmu pengetahuan, sikap dan ketrampilan sebagai hasil dari kegiatan proses belajar mengajar. Prestasi belajar adalah hasil usaha yang telah dicapai (Winkel, 1982: 101). Sedangkan Winarno

Surakhmad menilai hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes untuk memperoleh suatu indeks dalam menentukan berhasil tidaknya siswa dalam belajar (Surakhmad, 1982: 25). Jadi jika hasil belajar tersebut dalam bidang matematika maka hasil belajarnya diperoleh dari hasil ulangan matematika atau biasa disebut prestasi belajar matematika.

Hasil nilai ulangan harian siswa pada perkalian bilangan cacah, yaitu dari 26 siswa, hanya 11 siswa tuntas belajar (sesuai SKM yaitu ≥ 72), sedangkan 15 siswa tidak tuntas belajar. Jadi persentase ketuntasan belajar siswa di kelas II yaitu siswa yang tuntas belajar sekitar 42,3% dan yang tidak tuntas belajar sekitar 57,7 %.

Berdasarkan hasil observasi, rendahnya nilai hasil belajar siswa di SD Negeri Jembayat 02 disebabkan oleh beberapa faktor antara lain; metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih bersifat konvensional dan penggunaan alat peraga/media jarang sekali digunakan, sehingga pemahaman terhadap konsep matematika sulit dicerna. Siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran dan cenderung pasif, terbukti dalam kegiatan belajar siswa selalu diam saja ketika mendapatkan kesulitan dalam belajar, siswa selalu menunggu guru untuk diberikan contoh-contoh soal dan cara pengerjaannya yang benar tanpa mencoba berpikir untuk menggali dan membangun idenya sendiri, siswa tidak pernah mengajukan pertanyaan yang dianggap kurang dimengerti dan siswa tidak berani menjawab pertanyaan serta mempresentasikan jawaban di depan kelas. Karena itu metode ini lebih baik jika diubah dengan metode belajar yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar yang produktif.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting karena media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Oleh karena itu, diperlukan media atau

alat peraga agar siswa dapat menguasai konsep perkalian pada bilangan cacah. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2006:3). Metode mengajar adalah cara atau petunjuk tentang apa yang dikerjakan serta kegiatan-kegiatan guru dalam proses belajar mengajar (Sudjana, 2002:56). Metode mengajar sebagai salah satu cara pelaksanaan suatu strategi belajar dalam penyampaian materi untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Hasibuan, 1995:3).

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka dilakukan upaya pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *Buzz Grop* disertai metode Lini. Alasan pemilihan pembelajaran menggunakan metode Buzz Group dengan media lidi dimaksudkan untuk membandingkan interpretasi dan informasi pengetahuan yang diperoleh masing-masing siswa, agar dapat saling aktif dalam memperbaiki pengertian, persepsi, informasi, dan intresprestasi, sehingga dapat menghindarkan kekeliruan dan miskonsepsi dalam menerima materi pelajaran. Sedangkan guru lebih berperan sebagai organisator, sehingga dalam pembelajaran ini memungkinkan para siswa semakin aktif dan interaktif.

Metode Buzz Group adalah suatu jenis diskusi kelompok kecil yang beranggotakan 3-4 orang yang bertemu secara bersama-sama membicarakan suatu topik yang sebelumnya telah dibicarakan secara klasikal (Moejdiono dan Dimiyati, 1992:54). Penggunaan metode Buzz Group dimaksudkan untuk membandingkan interpretasi, informasi pengetahuan dan konsep yang diperoleh masing-masing siswa agar dapat saling memperbaiki komponen pengetahuan tersebut untuk menghindarkan kekeliruan dan miskonsepsi dalam menerima materi pelajaran.

Menurut Moedjiono dan Dimiyati (1992) menyatakan bahwa keunggulan dan kekurangan metode Buzz Group adalah :

- a. Keunggulan metode diskusi Buzz Group antara lain mendorong individu yang malu-malu untuk memberikan sumbangan pemikiran, menciptakan suasana yang menyenangkan, menghemat waktu, memungkinkan pembagian tugas kepemimpinan, memberikan variasi kegiatan belajar, dan dapat digunakan bersama metode lain.
- b. Kekurangan metode Buzz Group adalah tidak ada waktu persiapan yang cukup, tidak akan berhasil jika anggota kelompok terdiri dari individu yang tidak tahu apa-apa dan mungkin diskusi akan berputar-putar.
- c. Dalam hal ini, guru membentuk kelompok 2 orang karena dengan 2 orang akan lebih efektif dan meningkatkan hubungan kerjasama yang baik.

Media lidi adalah salah satu alat yang sangat sederhana untuk menghitung suatu penjumlahan atau perkalian, karena sangat sederhananya media ini hanya biasanya digunakan untuk penjumlahan ataupun perkalian dengan bilangan-bilangan sederhana (kecil) Media ini biasanya digunakan oleh siswa kelas I dan II. Media ini biasanya dibuat dari bambu seperti lidi dan dipotong dengan ukuran panjang 7 cm. Penggunaan metode Buzz Group dengan media lidi ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: apakah penggunaan metode Buzz group dengan media lidi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II pokok bahasan perkalian pada bilangan cacah di SD Negeri Jembayat 02 tahun pelajaran 2015-2016?

B. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Jembayat 02 Kecamatan Margasari Kabupaten Tegal dengan subjek penelitian kelas II semester II tahun pelajaran 2015/2016 dalam jangka waktu 6 bulan yaitu bulan Januari sampai dengan bulan Juni, jumlah siswa adalah 26 orang yang terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan.

Prosedur kerja dalam penelitian ini meliputi perencanaan (*planing*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Pengertian perencanaan adalah proses, cara, perbuatan merencanakan (merancang) (KBBI, 2005). Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan (Sudjana, 2010: 136). Metode observasi adalah metode penelitian dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti (Arikunto, 2002:133). Refleksi digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan dalam pembelajaran dan pemecahannya untuk perbaikan dalam pertemuan berikutnya (melaksanakan penyesuaian rencana pembelajaran dan atau tindakan yang perlu disempurnakan).

C. Pembahasan

Hasil nilai ulangan harian siswa pada perkalian bilangan cacah, yaitu dari 26 siswa, hanya 11 siswa tuntas belajar (sesuai SKM yaitu ≥ 72), sedangkan 15 siswa tidak tuntas belajar. Jadi prosentase ketuntasan belajar siswa di kelas II yaitu siswa yang tuntas belajar sekitar 42,3% dan yang tidak tuntas belajar sekitar 57,7 %.

Pada siklus I disampaikan materi perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan ketentuan perkalian dua bilangan dua angka dengan satu angka. Pada saat pembelajaran berlangsung tidak mengalami kesulitan karena sebelum materi disampaikan, siswa terlebih dahulu diberi tugas untuk membawa lidi dengan panjang 7cm

sebanyak 50, siswa menggunakan model ini untuk membantu dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan teori Bruner tentang tiga tahap sajian Benda yaitu *in active* dimana siswa belajar konsep dengan memanipulasi benda-benda konkret (obyek konkret secara langsung). Mempelajari matematika haruslah bertahap dan berurutan serta berdasarkan kepada pengalaman yang lalu. Seseorang akan lebih mudah mempelajari sesuatu bila belajar itu didasari pada apa yang diketahui orang itu. Karena itu untuk mempelajari sesuatu materi matematika baru, pengalaman belajar yang lalu dari seseorang akan mempengaruhi terjadinya proses belajar materi matematika tersebut (Hudojo, 1990:3-4).

Hasil tes siklus I diperoleh 16 siswa yang nilainya rendah, menunjukkan presentasi ketuntasan belajar baru mencapai 38.5%. Dari hasil pengamatan terhadap lembar jawaban siswa, hasil wawancara dan selama proses belajar diperoleh siswa yang nilainya rendah ternyata disebabkan karena tidak dapat menentukan hasil perkalian, kurang memahami teliti dalam menjumlah, dan sebagian besar kurang teliti dalam menghitung hasil akhir. Disamping itu juga karena pengaruh kurangnya perhatian dari orang tua dalam hal belajar sehingga anak mengerjakan PR dari hasil mencontek teman.

Pelaksanaan perbaikan pada siklus II disampaikan perkalian dua bilangan dengan hasil paling besar 100. Pada siklus ini pelaksanaan pembelajaran dititik beratkan pada pemahaman perkalian dua bilangan, dan penyelesaian soal. Di sini siswa masih tetap dalam bentuk belajar dengan metode Buzz Group dengan media lidi,. Dengan melibatkan siswa secara langsung untuk menghitung dengan media lidi akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena siswa berperan langsung dan menghadapi benda kongkrit yang dapat dimanipulasi sendiri. Hal ini sesuai teori Bruner yang berbunyi: Bahwa proses belajar anak sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga). Melalui metode Buzz Grup dengan media/alat

peraga lidi, maka akan melihat langsung bagaimana keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam benda yang sedang diperhatikannya itu. Selama proses penyampaian berlangsung siswa menggunakan media lidi kemudian menentukan hasil perkalian. Hal ini sesuai dengan metode buz grup dengan media lidi, yaitu cara penyajian pelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan informasi dengan atau tanpa bantuan guru. Metode Buzz grup melibatkan peserta didik dalam proses—proses mental dalam rangka penemuannya dan tujuan metode Buzz Grup yaitu penggunaan metode Buzz Group disertai media lidi diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sebagaimana keunggulan dari media yang memiliki pengaruh yang besar terhadap pemahaman yang lebih baik pada diri siswa sehingga mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Di samping itu penggunaan metode Buzz Group disertai media lidi materi perkalian ini juga mampu membangkitkan dan membawa siswa ke dalam suasana rasa senang dan gembira, di mana keterlibatan emosional dan mental akan berpengaruh terhadap semangat mereka belajar dan kondisi pembelajaran akan lebih hidup.

Dalam pelaksanaan siklus II, masih ada 7 siswa yang masih memperoleh nilai kurang dari 72 sedangkan 19 siswa mendapat nilai lebih dari 72. Rata-rata nilai yang diperoleh dalam tes siklus II adalah 80. sedangkan presentasi ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 77%, sehingga indikator keberhasilan telah tercapai sesuai ketentuan. Oleh karena itu penelitian tindakan ini cukup dilaksanakan dua siklus II saja.

D. Kesimpulan

Dari hasil pelaksanaan penelitian di kelas II SD Negeri Jembayat 02, Kecamatan Margasari, Kabupaten Tegal dapat disimpulkan bahwa: dengan penggunaan metode Buzz Group disertai media lidi dapat ditingkatkan prestasi belajar siswa. sebagaimana keunggulan dari media

yang memiliki pengaruh yang besar terhadap pemahaman yang lebih baik pada diri siswa sehingga mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Di samping itu penggunaan metode Buzz Group disertai media lidi materi perkalian ini juga mampu membangkitkan dan membawa siswa ke dalam suasana rasa senang dan gembira, di mana keterlibatan emosional dan mental akan berpengaruh terhadap semangat mereka belajar dan kondisi pembelajaran akan lebih hidup. Hasil tes siklus I diperoleh 16 siswa yang nilainya rendah, menunjukkan presentasi ketuntasan belajar baru mencapai 27%, sedangkan pada siklus II hasil belajar masih ada 7 siswa yang masih memperoleh nilai kurang dari 72 sedangkan 19 siswa mendapat nilai lebih dari 72.

Daftar Pustaka

- Anonim, 2003. Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, Supardi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD dan MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Hasibuan, JJ dan Mudjiono. 1995. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Hudojo, Herman. 1990. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Malang: IKIP Malang.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga. 2005. Jakarta: Balai Pustaka.
- Moedjiono dan Dimyanti. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Nur, Muhammad. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Timur: Depdiknas.
- Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*..Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Surakhmad, Winarno. 1982. *Pengantar Penelitian Ilmiah, Dasar, Metode, Teknik*. Bandung: Transito.
- Winkel. 1982. *Bimbingan dan Penyuluhan Disekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.