

KEEFEKTIVAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA POHON MATEMATIKA PADA MATERI PECAHAN DI KELAS V SD NEGERI PEJAGAN 5 BANGKALAN

Dwi Ivayana Sari

STKIP PGRI Bangkalan, Jl. Soekarno Hatta, Socah, Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur

Email: duwee_cewek@yahoo.com

***Abstract: Effectiveness of Cooperative Learning Model Using Tree Media Matter Fractions in Mathematics in Grades V Elementary School Pejagan 5 Bangkalan.** This study was an experimental study with descriptive quantitative approach that aimed to describe the effectiveness of cooperative learning by using media tree on the material fractions in math class V SD Negeri Pejagan 5 Bangkalan. The subjects were fifth grade students in elementary school Pejagan 5 Bangkalan. Results of the study were analyzed descriptively to see the teacher's ability to manage learning, student activity and learning outcomes in classical completeness. Based on descriptive analysis showed that cooperative learning by using mathematical trees effective media to teach the material fractions. This conclusion is based on several things, namely (1) the ability of teachers to manage learning effectively, (2) effective student activity, and (3) the classical mastery learning outcomes achieved.*

Keywords: Cooperative Learning, Media Tree Mathematics.

Abstrak: Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Menggunakan Media Pohon Matematika pada Materi Pecahan di Kelas V SD Negeri Pejagan 5 Bangkalan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media pohon matematika pada materi pecahan di kelas V SD Negeri Pejagan 5 Bangkalan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Pejagan 5 Bangkalan. Hasil penelitian dianalisis secara deskriptif untuk melihat kemampuan guru mengelola pembelajaran, aktivitas siswa dan ketuntasan hasil belajar secara klasikal. Berdasarkan analisis deskriptif diperoleh bahwa pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media pohon matematika efektif untuk mengajarkan materi pecahan. Kesimpulan ini didasarkan pada beberapa hal, yaitu (1) kemampuan guru mengelola pembelajaran efektif, (2) aktivitas siswa efektif, dan (3) ketuntasan hasil belajar secara klasikal tercapai.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, Media Pohon Matematika.

Matematika merupakan suatu matapelajaran yang mulai dikenalkan sejak siswa duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi (PT). Di bangku SD siswa mulai dikenalkan dengan materi-materi matematika mulai dari materi bilangan, geometri maupun pengukuran. Namun, matematika merupakan bidang studi yang memiliki objek yang bersifat abstrak. Sifat objek matematika yang abstrak pada umumnya membuat materi

matematika menjadi sulit ditangkap dan dipahami. Oleh karena itu, siswa menjadi kurang menyenangkan pelajaran matematika. Sehingga proses pembelajaran matematika di bangku Sekolah Dasar (SD) diharapkan menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi di SD Pejagan 5 pada tanggal 1 November 2015, guru dalam menyampaikan materi operasi pecahan menggunakan cara yang konvensional, yaitu guru

menjelaskan bahwa untuk menjumlahkan dan mengurangkan dua pecahan, maka penyebutnya harus sama. Berdasarkan observasi awal tersebut, terlihat guru menjelaskan konsep dan memberi contoh terlebih dahulu, kemudian siswa mengerjakan latihan soal terkait dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru. Dan saat mengerjakan soal latihan, siswa mengalami kesulitan sehingga banyak sekali siswa yang tidak bisa menyelesaikannya. Dan guru harus menjelaskan kembali satu per satu kepada siswa.

Melihat situasi seperti di atas, maka pembelajaran terlihat tidak efektif. Karena waktu yang diperlukan untuk menjelaskan satu per satu kepada siswa akan memerlukan waktu yang sangat panjang. Dan siswa hanya berinteraksi dengan guru, tanpa adanya kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya. Sehingga perlu adanya pembaharuan-pembaharuan terkait dengan model pembelajaran yang harus digunakan guru agar pembelajaran matematika menjadi sangat menyenangkan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan teman dan guru dalam membahas konsep matematika adalah pembelajaran kooperatif. Menurut Suprijono (2011: 54) Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta

menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Menurut (Slavin, 2008: 33), Tujuan paling penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para siswa pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi. Jadi dengan penerapan model pembelajaran kooperatif diharapkan siswa dapat memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan pemahaman dalam pembelajaran melalui interaksi sosial dengan siswa yang lainnya.

Dalam belajar matematika diperlukan suatu pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa. Sehingga jika kreativitas siswa selalu diasah, maka suatu saat siswa akan menyenangi matematika. Salah satu cara untuk menumbuhkan kreativitas siswa adalah dengan media pohon matematika. Pohon matematika merupakan suatu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa. Pohon matematika merupakan media yang memadukan 2 pendekatan yaitu *open ended* dan *problem posing*. *Problem posing* mengarahkan siswa untuk mengajukan masalah, sedangkan *open ended* mengarahkan kepada siswa untuk menyelesaikan soal yang memiliki jawaban atau cara penyelesaian tidak tunggal.

Pada pembelajaran dengan pohon matematika, guru menyajikan pohon sebagai pokok bahasan, dahan sebagai jawaban atau masalah. Jika

dahan berisi jawaban, maka siswa diminta mengkonstruksi soal di daunnya. Jika dahan berisi masalah (syaratnya masalah harus *open ended*), maka siswa mencari semua jawaban sebagai daunnya. Untuk mengonstruksi pohon matematika ini, tentunya siswa harus memahami konsep secara utuh dan mendalam. Selain itu, siswa harus berpikir lebih keras, untuk mengkaitkan antara konsep, masalah, dan jawaban yang disediakan. Dalam hal ini, siswa tidak cukup jika hanya mengingat prosedur yang dicontohkan oleh guru. Dalam pembelajaran matematika dengan pohon matematika, semakin banyak masalah yang dibuat, maka pohon tersebut semakin memiliki banyak daun, berarti semakin 'rindang'. Sebaliknya bila daun yang dibuat salah, maka daun tersebut menjadi 'benalu' yang mengurangi kesuburan pohon. Dari kerindangan pohon matematika ini, dapat dilihat kreativitas siswa (Subanji, 2007).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka perlu sekali mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media pohon matematika pada materi pecahan di kelas V SD Negeri Pejagan 5 Bangkalan.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media pohon matematika efektif untuk mengajarkan materi pecahan di kelas V SD Negeri 5 Bangkalan?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media pohon matematika

efektif untuk mengajarkan materi pecahan di kelas V SD Negeri 5 Bangkalan.

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan masukan kepada guru SD mengenai model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kreativitas siswa, sehingga siswa merasa senang untuk belajar matematika.

Menurut (Rusman, 2010:14) Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Menurut Slavin (2008:30), pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.

Menurut Johnson (dalam Rusman, 2010:23) pembelajaran kooperatif adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif

merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa yang menggunakan sistem kelompok atau tim kecil yang terdiri dari dua orang atau lebih dan di dalamnya terdapat anggota yang mempunyai latar belakang yang berbeda. Tujuan dari penggunaan model pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman

sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama siswa yang berbeda latar belakangnya.

Menurut Suprijono (2011:65) sintak model pembelajaran kooperatif terdiri dari 6 (enam) fase sebagai berikut.

Tabel 1. Sintak Pembelajaran Kooperatif

Fase-fase	Perilaku Guru
Fase 1 : <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase 2 : <i>Present information</i> Menyajikan informasi	Menyajikan informasi kepada siswa secara verbal
Fase 3 : <i>Organize students into learning teams</i> Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4 : <i>Assist teams work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
Fase 5 : <i>Test on the materials</i> mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasilnya
Fase 6 : <i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan presentasi individu maupun kelompok

Pohon matematika adalah suatu media yang batangnya berupa dasar utama yaitu berisi materi sedangkan rantingnya berisi jawaban dan daunnya berisi soal dari jawaban pada ranting pohon tersebut, dimana guru memberikan suatu jawaban, dan siswa diminta untuk menyusun soal yang jawabannya sudah diberikan.

Pembelajaran dengan pohon matematika merupakan kebalikan dari pembelajaran yang bisa dilakukan di kelas terutama dalam latihan soal-soal yang diberikan guru kepada siswanya dan dapat dikategorikan dengan menentukan nilai menghitung, menyederhanakan, menggambar dan

membuktikan (meskipun sangat jarang). Sedangkan pembelajaran dengan pohon matematika justru jawaban sudah diberikan, siswa diminta untuk mengkontruksi soal dengan jawaban tidak tunggal dan siswa diminta untuk mencari semua jawaban yang mungkin. (Subanji, 2007).

Pembelajaran dengan media pohon matematika dapat dilakukan dengan cara guru memberikan suatu jawaban, dan siswa diminta untuk menyusun soal yang jawabannya sudah diberikan. Pada tahapan berikutnya orientasi pembelajaran dengan media pohon matematika diarahkan untuk membangun kemampuan bernalar siswa. Sangat banyak penalaran siswa

yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran ini.

Model yang digunakan dalam penerapan media pohon matematika ini adalah model kooperatif yang dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam kelompok dan dapat bersaing dengan kelompok lain secara sehat untuk menjadi kelompok terbaik.

Selain meningkatkan sikap kooperatif siswa, siswa juga perlu ditingkatkan kreativitasnya melalui media pohon matematika ini.

Berdasarkan penjelasan penjelasan yang telah dipaparkan, maka peneliti membuat skenario model pembelajaran kooperatif dengan media pohon matematika.

Tabel 2. Skenario Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Media Pohon Matematika

Kegiatan	Langkah-langkah		Fase	Media pohon matematika
	Kegiatan guru	Kegiatan siswa		
Pendahuluan	a. Guru mengingatkan kembali mengenai materi pecahan sebelum memulai pelajaran	a. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan	Fase 1 : <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	
	b. Guru memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pelajaran	b. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan		
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	c. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan		
Kegiatan Inti	a. Guru mulai memberikan pelajaran tentang materi pecahan secara garis besar	a. Siswa memperhatikan penjelasan guru	Fase 2 : <i>Present information</i> Menyajikan informasi	
	b. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok	b. Berkumpul dengan anggota kelompok yang telah ditentukan	Fase 3 : <i>Organize students into learning teams</i> Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar	
	c. Guru memberikan bimbingan kepada siswa mengenai tugas yang diberikan	c. Siswa mendiskusikan tugas dengan anggota kelompoknya	Fase 4 : <i>Assist teams work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar	

Kegiatan	Langkah-langkah		Fase	Media pohon matematika
	Kegiatan guru	Kegiatan siswa		
	d. Guru meminta beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas	d. Beberapa siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas	Fase 5 : <i>Test on the materials</i> mengevaluasi	Menggunakan media berupa pohon matematika
	e. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki pohon yang rindang	e. Beberapa kelompok menerima penghargaan dari guru	Fase 6 : <i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan	Menggunakan media berupa pohon matematika
Penutup	Guru membimbing siswa merangkum materi yang sudah di pelajari	Siswa merangkum materi yang sudah di pelajari		

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen karena adanya perlakuan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media pohon matematika. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif karena analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru mengelola pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa dan soal tes.

Data dianalisis dengan statistik deskriptif. Berikut ini penjelasan mengenai analisis data penelitian.

Data tentang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yaitu dengan skor rata-rata. Adapun pendeskripsian skor rata-rata tingkat kemampuan guru (TBKG) adalah sebagai berikut:

$1,00 \leq TBKG < 1,50$: sangat tidak baik

$1,50 \leq TBKG < 2,50$: tidak baik

$2,50 \leq TBKG < 3,50$: baik

$3,50 \leq TBKG \leq 4,0$: sangat baik

Kemampuan guru mengelola pembelajaran dikatakan efektif jika rata-rata skor hasil pengamatan seluruh aspek dari RPP berada pada kategori baik atau sangat baik.

Data hasil pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dianalisis dengan menggunakan persentase. Persentase pengamatan aktivitas siswa yaitu frekuensi setiap aspek pengamatan dibagi dengan total frekuensi semua aspek pengamatan dikali 100%, atau

Penentuan kesesuaian aktivitas siswa berdasarkan pada pencapaian waktu ideal yang ditetapkan dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Kriteria Batas Efektifitas Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Aspek pengamatan aktivitas siswa	Persentase Kesesuaian (P)	
	Waktu Ideal	Interval Toleransi
Memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan guru	35,7	32,13 – 39,27
Berkumpul dengan anggota kelompoknya	7,1	6,39 – 7,81
Mendiskusikan tugas kelompok dengan menggunakan media pohon matematika	21,4	19,26 – 23,54
Mempresentasikan hasil diskusinya dengan menggunakan media pohon matematika	14,3	12,87 – 15,73
Menerima penghargaan	7,1	6,39 – 7,81
Merangkum materi yang sudah dipelajari	14,3	12,87 – 15,73
Perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran	0	0 - 10

Aktivitas siswa dikatakan efektif dalam pembelajaran, jika minimal 6 aspek aktivitas siswa untuk setiap pertemuan berada dalam kriteria batasan efektif dengan batas toleransi 10% dari waktu ideal.

Analisis data hasil belajar siswa bertujuan untuk mendeskripsikan ketuntasan belajar siswa. Data yang dianalisis adalah skor THB. Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya jika hasil belajar yang diperoleh minimal 65% dari skor total. Selanjutnya dikatakan tuntas secara klasikal jika minimal 80% siswa tuntas belajarnya. Model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media pohon matematika

dikatakan efektif, jika kemampuan guru mengelola pembelajaran efektif, aktivitas siswa efektif dan ketuntasan belajar secara klasikal tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Analisis Data Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

Hasil pengamatan terhadap kemampuan guru mengelola pembelajaran model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media pohon matematika dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

Aspek yang diamati	RPP 1	RPP 2	Rata-Rata	Kriteria TBKG
Pendahuluan:				
1. Mengingat kembali materi prasyarat/ sebelumnya	3	3	3	Baik
2. Memotivasi siswa	3	4	3,5	Baik
3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4	4	Sangat Baik
Kegiatan Inti:				
1. Kemampuan menjelaskan materi	4	4	4	Sangat Baik
2. Penguasaan materi	4	4	4	Sangat Baik
3. Kemampuan membimbing siswa mengerjakan tugas dengan menggunakan media pohon matematika	3	4	3,5	Sangat Baik
4. Kemampuan memimpin diskusi kelas/ menguasai kelas	3	3	3	Baik
5. Kemampuan menghargai berbagai pendapat siswa	3	3	3	Baik

Aspek yang diamati	RPP 1	RPP 2	Rata-Rata	Kriteria TBKG
6. Kemampuan mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri dan menarik kesimpulan tentang konsep/ prinsip/ definisi/ teorema/ rumus/ prosedur matematika	3	3	3	Sangat Baik
7. Kemampuan mendorong siswa untuk mau bertanya, mengeluarkan pendapat, atau menjawab pertanyaan	3	3	3	Sangat Baik
8. Kemampuan memberikan pujian	3	3	3	Baik
Penutup:				
1. Kemampuan menegaskan hal-hal penting/ kesimpulan berkaitan dengan pembelajaran	3	3	3	Sangat Baik
2. Kemampuan memberikan penguatan	3	3	3	Sangat Baik
3. Kemampuan menutup pelajaran	3	3	3	Baik
Kemampuan Mengelola Waktu	3	3	3	Baik
Suasana Kelas:				
1. Antusias Siswa	3	4	3,5	Sangat Baik
2. Antusias guru	4	4	4	Sangat Baik
Rata-Rata	3,4	3,6	3,5	Sangat Baik

Pada tabel di atas terlihat bahwa setiap aspek yang diamati dalam mengelola pembelajaran dari empat kali pertemuan yang diamati oleh satu orang pengamat berada pada kategori baik, dan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran model pembelajaran

kooperatif dengan menggunakan media pohon matematika efektif.

b. Analisis Data Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran selama dua kali pertemuan dinyatakan dalam persentase. Kesimpulan hasil pengamatan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

No.	Aspek Pengamatan	Persentase Aktivitas Siswa		Rata - rata	Toleransi Keefektifan (%)
		RPP 1	RPP 2		
1	Memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan guru	33,03	38,87	35,95	32,13 – 39,27
2	Berkumpul dengan anggota kelompoknya	7,45	6,78	7,11	6,39 – 7,81
3	Mendiskusikan tugas kelompok dengan menggunakan media pohon matematika	22,35	21,50	21,93	19,26 – 23,54
4	Mempresentasikan hasil diskusinya dengan menggunakan media pohon matematika	14,57	13,70	14,13	12,87 – 15,73
5	Menerima penghargaan	7,70	6,85	7,28	6,39 – 7,81
6	Merangkum materi yang sudah	14,90	12,30	13,6	12,87 – 15,73

No.	Aspek Pengamatan	Persentase Aktivitas Siswa		Rata - rata	Toleransi Keefektifan (%)
		RPP 1	RPP 2		
7	dipelajari Perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran	0	0	0	0 - 10

Untuk RPP-1 sampai dengan RPP-2, rata-rata semua kategori berada dalam toleransi keefektifan. Berdasarkan kriteria aktivitas siswa, maka aktivitas siswa dikatakan aktif.

c. Analisis Data Hasil Belajar

Skor total maksimum untuk tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa adalah 100. Seorang siswa dikategorikan tuntas belajar jika memperoleh skor minimal 65 atau 65% dari skor total. Ketuntasan belajar secara klasikal tercapai jika minimal 80% dari siswa di kelas tersebut tuntas belajar. Hasil analisis data diperoleh bahwa 27 siswa dari 30 siswa tuntas hasil belajar atau 90% siswa yang tuntas hasil belajar.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa kemampuan guru mengelola pembelajaran efektif, aktivitas siswa efektif, dan ketuntasan hasil belajar tercapai. Berdasarkan kriteria keefektifan pembelajaran, maka pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media pohon matematika efektif untuk mengajarkan materi pecahan.

A. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, menunjukkan bahwa setiap aspek yang diamati dalam mengelola pembelajaran dari empat kali pertemuan yang diamati oleh satu orang pengamat berada pada kategori baik, dan sangat baik. Hal ini berarti kemampuan guru dalam mengelola

pembelajaran kooperatif dengan media pohon matematika adalah baik.

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media pohon matematika adalah karena langkah - langkah dalam pembelajaran mudah dilakukan secara terorganisir oleh guru dan ditunjang dengan adanya diskusi antara peneliti dengan guru bidang studi sebelum melaksanakan pembelajaran mengenai langkah - langkah pembelajaran dalam RP dan cara membimbing siswa dalam mendiskusikan tugas dengan menggunakan pohon matematika

B. Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tentang aktivitas siswa, diperoleh kesimpulan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah efektif. Berarti pembelajaran kooperatif dengan media pohon matematika dapat mengaktifkan siswa dan mengurangi dominasi guru dalam pembelajaran. Dengan berkurangnya dominasi guru dalam menerangkan materi membuat siswa mempunyai banyak waktu untuk berdiskusi dalam kelompoknya masing - masing. Dan memberikan kesempatan pada siswa untuk menunmbuhkan kreativitasnya dengan membentuk daun-daun pada pohon matematika. Secara keseluruhan aktivitas siswa menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media pohon matematika berpusat pada

siswa, sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari persentase aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran kooperatif dengan menggunakan pohon matematika memberikan kesempatan yang seluas-luasnya bagi siswa untuk terlibat aktif dan memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitasnya, mengembangkan rasa percaya diri terhadap belajar individu dan kelompok, mampu menghargai pendapat siswa dan mampu mengeluarkan ide baik dalam pasangannya maupun pada saat fase presentasi serta siswa belajar aktif untuk menemukan prinsip-prinsip dan mendapatkan pengalaman melalui kerja sama dalam membentuk daun-daun pada pohon matematika.

C. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diperoleh bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sudah tercapai. Dari data tes hasil belajar menunjukkan bahwa 27 siswa dari 30 siswa tuntas hasil belajar atau 90% siswa yang tuntas hasil

belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2007: 41) bahwa ketuntasan hasil belajar secara klasikal terpenuhi jika minimal 80% siswa dikategorikan tuntas secara individu.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media pohon matematika efektif untuk mengajarkan materi pecahan di SD Negeri Pejagan 5 Bangkalan. Kesimpulan ini didasari oleh beberapa hal berikut, yaitu: (1) kemampuan guru mengelola pembelajaran efektif, (2) aktivitas siswa efektif, dan (3) ketuntasan belajar secara klasikal tercapai.

B. Saran

Bagi guru SD, dapat menjadikan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media pohon matematika sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika di jenjang SD. Bagi peneliti lain perlu untuk melakukan penelitian lain mengenai pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media pohon matematika pada aspek lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Rusman.2010. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Model-model Pembelajaran
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperatif Learning Teori, Riset, danPraktik*. Bandung: Nusa Media.
- Subanji. 2007. *Pembelajaran Dengan Pohon Matematika Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa*. Makalah disajikan dalam Seminar Desiminasi Matematika, Batu Jawa Timur, 30 April-02 Mei 2007.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: PustakaBelajar
- Susanto. 2007. *Pengembangan KTSP*. Matapena
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.