

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA
MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *THINK-PAIR-SHARE* (TPS)



Oleh :
DIDIK HERMANTO, M. Pd.

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PGRI BANGKALAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN S1 PENDIDIKAN MATEMATIKA
2013

ABSTRAK

Didik Hermanto, 2013. Peningkatkan prestasi belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Think-Pair-Share (TPS)

Matematika adalah bahasa yang melambungkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin kita sampaikan. Kenyataan di lapangan memberikan gambaran bahwa selama pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa kurang aktif, mereka akan aktif apabila diberikan tugas, tidak memperhatikan penjelasan guru, banyak siswa yang tidak selesai dalam mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Siswa juga tampak tidak bermotivasi pada pelajaran matematika. Selain tumbuhnya motivasi, guru juga harus membangkitkan motivasi yang ada dalam diri siswa agar terangsang untuk mempelajari materi serta ingin memahami pelajaran lebih lanjut. Penelitian ini merumuskan sebuah permasalahan Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS dapat meningkatkan prestasi belajar matematika materi lingkaran pada kelas VIII B SMPN 2 Sukodono?. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII B SMPN 2 Sukodono pada materi lingkaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS. Pembelajaran TPS dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan idea atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain. Siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri dan menerima umpan balik. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan memberi rangsangan untuk berpikir sehingga bermanfaat bagi proses pendidikan jangka panjang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data-data yang terkumpul adalah teknik deskriptif komparatif yaitu untuk membandingkan keberhasilan antar siklus. Teknik analisis data prestasi belajar siswa menggunakan statistik sederhana yaitu analisis Ketuntasan belajar. Dari hasil analisis data dan pembahasannya, diperoleh kesimpulan Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* pada materi lingkaran terbukti meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Sukodono, Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* pada materi lingkaran terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas VIII B SMP Negeri 2 Sukodono.

Kata kunci: Kooperatif, TPS (Think, Pair, Share), Prestasi belajar

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah s.a.w yang selalu memberi nikmat kepada saya sehingga dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul : Peningkatan prestasi belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS).

Penelitian ini disusun dalam rangka melaksanakan kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi sebagai dosen program studi pendidikan matematika STKIP PGRI Bangkalan.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan pembuatan skripsi ini tidak lepas dari bantuan semua pihak. Untuk itu dalam Kata Pengantar ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. H. Moh . Hafidz, M. Pd. Selaku ketua STKIP PGRI Bangkalan.
2. Bapak H. Sunardjo, SH., M. Hum selaku Puket 1 bidang akademik STKIP PGRI Bangkalan.
3. Ibu Dra. Sri Yuni Hanafiah, M. M. Pd. Selaku ketua LPPM STKIP PGRI Bangkalan.
4. Bpk. Abdur Rosyid, S. Pd., S. Si. Selaku Kaprodi Pendidikan Matematika.
5. Semua pihak yang telah membantu atas terselesaikannya penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan makalah ini jauh dari sempurna oleh karena itu kritik dan saran sangat kami harapkan demi kesempurnaan penulisan karya berikutnya. Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR ISI

BAB I: PENDAHULUAN	5
A. Latar Belakang	5
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Hipotesis	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	9
A. KAJIAN TEORITIS	9
1. Hakekat Matematika	9
2. Teori Belajar	13
a. Teori Behaviorisme	13
b. Teori Belajar Kognitif menurut Piaget	16
c. Teori Belajar Informasi dari Robert Gagne	17
d. Teori Belajar Gestalt	18
3. Pengertian Prestasi Belajar	22
4. Pembelajaran Model Kooperatif tipe TPS	25
5. Sintaks Pembelajaran Model Kooperatif tipe TPS	33
6. Materi Pembelajaran Lingkaran	37
a. Pengertian Lingkaran	37
b. Unsur-unsur Lingkaran	37
c. Keliling Lingkaran	39
d. Luas Lingkaran	40
B. KERANGKA BERFIKIR	41
BAB III: METODE PENELITIAN	44
A. Rancangan Penelitian	44
B. Teknik Pengumpulan Data	45
C. Subyek dan Lokasi Penelitian	46

D. Teknik Pengumpulan Data	47
E. Teknik Analisis Data	47
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Analisa Data Hasil Prasiklus	50
B. Tindakan Siklus I	52
C. Tindakan Siklus II	52
D. Pembahasan	53
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	56
Daftar Pustaka	57
Lampiran-lampiran	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin kita sampaikan. Lambang-lambang matematika bersifat artifisial yang baru mempunyai arti setelah sebuah makna diberikan padanya (Suriasumantri, 2003: 190).

Berdasarkan hasil pengamatan pendahuluan ditemukan bahwa selama pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa kurang aktif, mereka akan aktif apabila diberikan tugas, tidak memperhatikan penjelasan guru, banyak siswa yang tidak selesai dalam mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Siswa juga tampak tidak bermotivasi pada pelajaran matematika. Sehingga guru perlu selalu berupaya menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika. Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan pembelajaran (Mulyasa, 2005:112).

Selain tumbuhnya motivasi, guru juga harus membangkitkan motivasi yang ada dalam diri siswa agar terangsang untuk mempelajari materi serta ingin memahami pelajaran lebih lanjut. Melalui demonstrasi penggunaan berbagai bentuk metode pengajaran, siswa merasa ingin tahu lebih jauh tentang konsep yang dipelajarinya dan akan terus berusaha untuk menelaah dan mengetahui konsep tersebut lebih mendalam.

Matematika dianggap sulit, dan saat pembelajaran matematika siswa cenderung kurang termotivasi untuk belajar, maka guru harus mengupayakan kemudahan dalam belajar dengan mempergunakan metode yang sesuai. Menurut Mulyasa (2005a:52) kemudahan belajar diberikan melalui kombinasi antara pembelajaran individual personal dengan pengalaman lapangan.

Atas dasar pemikiran ini peneliti ingin melakukan penelitian tentang bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think pair share* sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar matematika materi Lingkaran dengan memilih obyek penelitian yaitu siswa kelas VIII B SMPN 2 Sukodono .

Alasan pemilihan judul tersebut adalah pentingnya masalah tersebut diteliti karena akan membantu pelaksanaan kerja yang lebih efektif, judul tersebut juga menarik motivasi peneliti karena dari pengalaman peneliti mendapatkan gambaran bahwa jarang sekali guru mempergunakan model kooperatif tipe *think pair share* dalam pembelajaran matematika. Seorang guru harus mengenal sifat-sifat khas dari setiap metode pembelajaran, yang penting untuk penguasaan setiap teknik penyajian, agar guru mampu mengetahui, memahami dan trampil menggunakannya, sesuai dengan tujuan yang akan dicapai (Roestiyah, 2001: 3).

Bila seorang guru melakukan aktivitas, maka terjadi dua aktivitas yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan

komunikasi harmonis antara mengajar itu sendiri dengan belajar (Rohani, 2004: 4).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini: Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS dapat meningkatkan prestasi belajar matematika materi lingkaran pada kelas VIII B SMPN 2 Sukodono?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar matematika materi lingkaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TPS pada kelas VIII B SMPN 2 Sukodono.

D. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah : Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS dapat meningkatkan prestasi belajar matematika materi lingkaran pada kelas VIII B SMPN 2 Sukodono.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan manfaatnya adalah:

1. Siswa kelas VIII B SMPN 2 Sukodono Sidoarjo dapat mengembangkan kemampuan bernalarnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, dan

eksperimen, sebagai alat pemecahan masalah melalui pola pikir dan model matematika.

2. Siswa kelas VIII B SMPN 2 Sukodono Sidoarjo dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika yang dipelajari, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
3. Siswa kelas VIII B SMPN 2 Sukodono Sidoarjo dapat meningkatkan penalaran pada pola, sifat atau melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
4. Guru dapat memberikan pengalaman belajar mempergunakan metode pembelajaran yang sesuai untuk mengajar matematika.
5. Guru dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dengan dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai.
6. Kepala sekolah dapat memfasilitasi guru dengan menyelenggarakan pelatihan metode pembelajaran terkini untuk meningkatkan kualitas kinerja guru dalam mengajar.
7. Peneliti lain dapat mengembangkan model penelitian yang berbeda berdasarkan hasil penelitian ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORITIS

1. Hakekat Matematika

Pembelajaran matematika sesuai pandangan konstruktivis adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi konsep-konsep/prinsip-prinsip matematika dengan kemampuan sendiri melalui proses internalisasi. Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator. Pandangan konstruktivis dalam pembelajaran matematika berorientasi pada: (1) pengetahuan dibangun dalam pikiran melalui proses asimilasi atau akomodasi, (2) dalam pengerjaan matematika, setiap langkah siswa dihadapkan kepada apa, (3) informasi baru harus dikaitkan dengan pengalamannya tentang dunia melalui suatu kerangka logis yang mentransformasikan, mengorganisasikan, dan menginterpretasikan pengalamannya, dan (4) pusat pembelajaran adalah bagaimana siswa berpikir, bukan apa yang mereka katakan atau tulis (Suharta, 2001: 12).

Standar Kompetensi Matematika merupakan seperangkat kompetensi matematika yang dibakukan dan harus dicapai oleh siswa pada akhir periode pembelajaran. Standar ini dikelompokkan dalam Kemahiran Matematika, Bilangan, Pengukuran dan Geometri, Aljabar, Statistika dan Peluang, serta Trigonometri dan Kalkulus (Departemen Pendidikan Nasional, 2003: 6).

Kompetensi yang harus dikuasai peserta didik perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai, sebagai wujud hasil belajar peserta didik yang mengacu pada pengalaman langsung (Mulyasa, 2005a: 38).

Kompetensi adalah keseluruhan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang diperlukan seseorang dalam kaitannya dengan suatu tugas tertentu (Eddy, 2001: 18).

Kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika adalah sebagai berikut: (1) Menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajari, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah, (2) Memiliki kemampuan mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, grafik atau diagram untuk memperjelas keadaan atau masalah, (3) Menggunakan penalaran pada pola, sifat atau melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (4) Menunjukkan kemampuan strategik dalam membuat (merumuskan), menafsirkan, dan menyelesaikan model matematika dalam pemecahan masalah, (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Kecakapan tersebut dicapai, dengan mempergunakan bahan ajar matematika yang sesuai.

Kemampuan matematika yang dipilih dalam Standar Kompetensi ini dirancang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa

dengan memperhatikan perkembangan pendidikan matematika di dunia sekarang ini. Untuk mencapai kompetensi tersebut dipilih materi-materi matematika dengan memperhatikan struktur keilmuan, tingkat kedalaman materi, serta sifat esensial materi dan keterpakaiannya dalam kehidupan sehari-hari. Secara rinci, standar kompetensi tersebut, adalah sebagai berikut :

(a) Bilangan yang meliputi: Menggunakan bilangan dalam pemecahan masalah, Menggunakan operasi hitung bilangan dalam pemecahan masalah, Menggunakan konsep bilangan cacah dan pecahan dalam pemecahan masalah, Menentukan sifat-sifat operasi hitung, faktor, kelipatan bilangan bulat dan pecahan serta menggunakannya dalam pemecahan masalah, Melakukan operasi hitung bilangan bulat dan pecahan, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah.

(b) Pengukuran dan geometri yang meliputi: melakukan pengukuran, mengenal bangun datar dan bangun ruang, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah sehari-hari, melakukan pengukuran, menentukan unsur bangun datar dan menggunakannya dalam pemecahan masalah, melakukan pengukuran keliling dan luas bangun datar dan menggunakannya dalam pemecahan masalah, melakukan pengukuran, menentukan sifat dan unsur bangun ruang, menentukan kesimetrian bangun datar serta menggunakannya dalam pemecahan masalah, mengenal sistem koordinat pada bidang datar.

(c) Pengelolaan data yang meliputi: mengumpulkan, menyajikan, dan menafsirkan data.

Standar Kompetensi Lintas Kurikulum Mata Pelajaran Matematika merupakan kecakapan hidup dan belajar sepanjang hayat yang dibakukan dan harus dicapai oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Standar Kompetensi Lintas Kurikulum adalah sebagai berikut: (1) Memiliki keyakinan, menyadari serta menjalankan hak dan kewajiban, saling menghargai dan memberi rasa aman, sesuai dengan agama yang dianutnya, (2) Menggunakan bahasa untuk memahami, mengembangkan, dan mengkomunikasikan gagasan dan informasi, serta untuk berinteraksi dengan orang lain, (3) Memilih, memadukan, dan menerapkan konsep-konsep, teknik-teknik, pola, struktur, dan hubungan, (4) Memilih, mencari, dan menerapkan teknologi dan informasi yang diperlukan dari berbagai sumber, (5) Memahami dan menghargai lingkungan fisik, makhluk hidup, dan teknologi, dan menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai untuk mengambil keputusan yang tepat, (6) Berpartisipasi, berinteraksi, dan berkontribusi aktif dalam masyarakat dan budaya global berdasarkan pemahaman konteks budaya, geografis, dan histories, (7) Berkreasi dan menghargai karya artistik, budaya, dan intelektual serta menerapkan nilai-nilai luhur untuk meningkatkan kematangan pribadi menuju masyarakat beradab, (8) Berpikir logis, kritis, dan lateral dengan memperhitungkan potensi dan peluang untuk menghadapi berbagai kemungkinan, (9) Menunjukkan motivasi dalam belajar, percaya diri, bekerja mandiri, dan bekerja sama dengan orang lain (Departemen Pendidikan Nasional, 2003: 7).

2. Teori Belajar

Bagian ini hanya akan dikemukakan beberapa jenis teori belajar saja, yaitu: (a) teori behaviorisme; (b) teori belajar kognitif menurut Piaget; (c) teori pemrosesan informasi dari Gagne, dan (d) teori belajar Gestalt.

a. Teori Behaviorisme

Behaviorisme merupakan salah satu pendekatan untuk memahami perilaku individu. Behaviorisme memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek – aspek mental. Dengan kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam suatu belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu.

Beberapa hukum belajar yang dihasilkan dari pendekatan behaviorisme ini, diantaranya : 1) *Connectionism (S-R Bond)* menurut Thorndike. Dari eksperimen yang dilakukan Thorndike terhadap kucing menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya: a) *Law of Effect*; artinya bahwa jika sebuah respons menghasilkan efek yang memuaskan, maka hubungan Stimulus - Respons akan semakin kuat. Sebaliknya, semakin tidak memuaskan efek yang dicapai respons, maka semakin lemah pula hubungan yang terjadi antara Stimulus- Respons. b) *Law of Readiness*; artinya bahwa kesiapan mengacu pada asumsi bahwa kepuasan organisme itu berasal dari pemdayagunaan satuan pengantar (conduction unit), dimana unit-unit ini menimbulkan

kecenderungan yang mendorong organisme untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu. c) *Law of Exercise*; artinya bahwa hubungan antara Stimulus dengan Respons akan semakin bertambah erat, jika sering dilatih dan akan semakin berkurang apabila jarang atau tidak dilatih.

2) *Classical Conditioning* menurut Ivan Pavlov. Dari eksperimen yang dilakukan Pavlov terhadap seekor anjing menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya : a) *Law of Respondent Conditioning* yakni hukum pembiasaan yang dituntut. Jika dua macam stimulus dihadirkan secara simultan (yang salah satunya berfungsi sebagai reinforcer), maka refleks dan stimulus lainnya akan meningkat. b) *Law of Respondent Extinction* yakni hukum pemusnahan yang dituntut. Jika refleks yang sudah diperkuat melalui *Respondent conditioning* itu didatangkan kembali tanpa menghadirkan reinforcer, maka kekuatannya akan menurun.

3) *Operant Conditioning* menurut B.F. Skinner. Dari eksperimen yang dilakukan B.F. Skinner terhadap tikus dan selanjutnya terhadap burung merpati menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya : a) *Law of operant conditioning* yaitu jika timbulnya perilaku diiringi dengan stimulus penguat, maka kekuatan perilaku tersebut akan meningkat. b) *Law of operant extinction* yaitu jika timbulnya perilaku operant telah diperkuat melalui proses conditioning itu tidak diiringi stimulus penguat, maka kekuatan perilaku tersebut akan menurun bahkan musnah.

Reber menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan *operant* adalah sejumlah perilaku yang membawa efek yang sama terhadap lingkungan. Respons dalam operant conditioning terjadi tanpa didahului oleh stimulus, melainkan oleh efek yang ditimbulkan oleh reinforcer. *Reinforcer* itu sendiri pada dasarnya adalah stimulus yang meningkatkan kemungkinan timbulnya sejumlah respons tertentu, namun tidak sengaja diadakan sebagai pasangan stimulus lainnya seperti dalam *classical conditioning*. 4) *Social Learning* menurut Albert Bandura. Teori belajar sosial atau disebut juga teori *observational learning* adalah sebuah teori belajar yang relatif masih baru dibandingkan dengan teori-teori belajar lainnya. Berbeda dengan penganut Behaviorisme lainnya, Bandura memandang perilaku individu tidak semata-mata refleks otomatis atas stimulus (S-R Bond), melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif individu itu sendiri. Prinsip dasar belajar menurut teori ini, bahwa yang dipelajari individu terutama dalam belajar sosial dan moral terjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modeling*). Teori ini juga masih memandang pentingnya *conditioning*.

Melalui pemberian *reward* dan *punishment*, seorang individu akan berfikir dan memutuskan perilaku sosial mana yang perlu dilakukan. Sebetulnya masih banyak tokoh-tokoh lain yang mengembangkan teori belajar behavioristik ini, seperti : Watson yang menghasilkan prinsip

kekerapan dan prinsip kebaruan, Guthrie dengan teorinya yang disebut *Contiguity Theory* yang menghasilkan Metode Ambang (*the treshold method*), metode meletihkan (*The Fatigue Method*) dan Metode rangsangan tak serasi (*The Incompatible Response Method*), Miller dan Dollard dengan teori pengurangan dorongan (<http://asnaldi.multiply.com/journal/item/5>).

b. Teori Belajar Kognitif menurut Piaget

Dalam bab sebelumnya telah dikemukakan tentang aspek aspek perkembangan kognitif menurut Piaget yaitu tahap (1) *sensory motor*; (2) *pre operational*; (3) *concrete operational* dan (4) *formal operational*. Menurut Piaget, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah : a) Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak. b) Anak-anak akan belajar lebih baik

apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya. c) Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing. d) Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya. e) Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya (<http://asnaldi.multiply.com/journal/item/5>, .

c. Teori Pemrosesan Informasi dari Robert Gagne

Teori belajar menurut Gagne adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah (Suprijono, 2009: 2).

Asumsi yang mendasari teori Gagne ini adalah bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Menurut Gagne bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi terjadi adanya interaksi antara kondisi-kondisi internal dan kondisi-kondisi eksternal individu. Kondisi internal yaitu keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam

individu. Sedangkan kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran.

Menurut Gagne tahapan proses pembelajaran meliputi delapan fase yaitu, (1) motivasi; (2) pemahaman; (3) pemerolehan; (4) penyimpanan; (5) ingatan kembali; (6) generalisasi; (7) perlakuan dan (8) umpan balik (<http://asnaldi.multiply.com/journal/item/5>,

d. Teori Belajar Gestalt

Gestalt berasal dari bahasa Jerman yang mempunyai padanan arti sebagai “bentuk atau konfigurasi”. Pokok pandangan Gestalt adalah bahwa obyek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai sesuatu keseluruhan yang terorganisasikan. Menurut Koffka dan Kohler, ada tujuh prinsip organisasi yang terpenting yaitu : 1) Hubungan bentuk dan latar (*figure and ground relationship*); yaitu menganggap bahwa setiap bidang pengamatan dapat dibagi dua yaitu figure (bentuk) dan latar belakang. Penampilan suatu obyek seperti ukuran, potongan, warna dan sebagainya membedakan figure dari latar belakang. Bila figure dan latar bersifat samar-samar, maka akan terjadi keaburan penafsiran antara latar dan figure. 2) Kedekatan (*proximity*); bahwa unsur-unsur yang saling berdekatan (baik waktu maupun ruang) dalam bidang pengamatan akan dipandang sebagai satu bentuk tertentu. 3) Kesamaan (*similarity*); bahwa sesuatu yang memiliki kesamaan cenderung akan dipandang sebagai suatu obyek yang saling memiliki.

4) Arah bersama (*common direction*); bahwa unsur-unsur bidang pengamatan yang berada dalam arah yang sama cenderung akan dipersepsi sebagai suatu figure atau bentuk tertentu. 5) Kesederhanaan (*simplicity*); bahwa orang cenderung menata bidang pengamatannya bentuk yang sederhana, penampilan reguler dan cenderung membentuk keseluruhan yang baik berdasarkan susunan simetris dan keteraturan; dan 6) Ketertutupan (*closure*) bahwa orang cenderung akan mengisi kekosongan suatu pola obyek atau pengamatan yang tidak lengkap.

Terdapat empat asumsi yang mendasari pandangan Gestalt, yaitu: 1) Perilaku “Molar” hendaknya banyak dipelajari dibandingkan dengan perilaku “Molecular”. Perilaku “Molecular” adalah perilaku dalam bentuk kontraksi otot atau keluarnya kelenjar, sedangkan perilaku “Molar” adalah perilaku dalam keterkaitan dengan lingkungan luar. Berlari, berjalan, mengikuti kuliah, bermain sepakbola adalah beberapa perilaku “Molar”. Perilaku “Molar” lebih mempunyai makna dibanding dengan perilaku “Molecular”. 2) Hal yang penting dalam mempelajari perilaku ialah membedakan antara lingkungan geografis dengan lingkungan behavioral. Lingkungan geografis adalah lingkungan yang sebenarnya ada, sedangkan lingkungan behavioral merujuk pada sesuatu yang nampak. Misalnya, gunung yang nampak dari jauh seolah-olah sesuatu yang indah. (lingkungan behavioral), padahal kenyataannya merupakan suatu lingkungan yang penuh dengan hutan yang lebat (lingkungan geografis). 3) Organisme tidak mereaksi

terhadap rangsangan lokal atau unsur atau suatu bagian peristiwa, akan tetapi mereaksi terhadap keseluruhan obyek atau peristiwa. Misalnya, adanya penamaan kumpulan bintang, seperti : sagitarius, virgo, pisces, gemini dan sebagainya adalah contoh dari prinsip ini. Contoh lain, gumpalan awan tampak seperti gunung atau binatang tertentu. 4) Pemberian makna terhadap suatu rangsangan sensoris adalah merupakan suatu proses yang dinamis dan bukan sebagai suatu reaksi yang statis. Proses pengamatan merupakan suatu proses yang dinamis dalam memberikan tafsiran terhadap rangsangan yang diterima.

Aplikasi teori Gestalt dalam proses pembelajaran antara lain : 1) Pengalaman tilikan (*insight*); bahwa tilikan memegang peranan yang penting dalam perilaku. Dalam proses pembelajaran, hendaknya peserta didik memiliki kemampuan tilikan yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur dalam suatu obyek atau peristiwa. 2) Pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*); kebermaknaan unsur-unsur yang terkait akan menunjang pembentukan tilikan dalam proses pembelajaran. Makin jelas makna hubungan suatu unsur akan makin efektif sesuatu yang dipelajari. Hal ini sangat penting dalam kegiatan pemecahan masalah, khususnya dalam identifikasi masalah dan pengembangan alternatif pemecahannya. Hal-hal yang dipelajari peserta didik hendaknya memiliki makna yang jelas dan logis dengan proses kehidupannya. 3) Perilaku bertujuan (*puspositive behavior*); bahwa perilaku terarah pada tujuan. Perilaku bukan hanya terjadi akibat

hubungan stimulus-respons, tetapi ada keterkaitannya dengan dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses pembelajaran akan berjalan efektif jika peserta didik mengenal tujuan yang ingin dicapainya. Oleh karena itu, guru hendaknya menyadari tujuan sebagai arah aktivitas pengajaran dan membantu peserta didik dalam memahami tujuannya. 4) Prinsip ruang hidup (*life space*); bahwa perilaku individu memiliki keterkaitan dengan lingkungan dimana ia berada. Oleh karena itu, materi yang diajarkan hendaknya memiliki keterkaitan dengan situasi dan kondisi lingkungan kehidupan peserta didik. 5) Transfer dalam Belajar; yaitu pemindahan pola-pola perilaku dalam situasi pembelajaran tertentu ke situasi lain. Menurut pandangan Gestalt, transfer belajar terjadi dengan jalan melepaskan pengertian obyek dari suatu konfigurasi dalam situasi tertentu untuk kemudian menempatkan dalam situasi konfigurasi lain dalam tata-susunan yang tepat. Judd menekankan pentingnya penangkapan prinsip-prinsip pokok yang luas dalam pembelajaran dan kemudian menyusun ketentuan-ketentuan umum (generalisasi). Transfer belajar akan terjadi apabila peserta didik telah menangkap prinsip-prinsip pokok dari suatu persoalan dan menemukan generalisasi untuk kemudian digunakan dalam memecahkan masalah dalam situasi lain. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat membantu peserta didik untuk menguasai prinsip-prinsip pokok dari materi yang diajarkannya (<http://asnaldi.multiply.com/journal/item/5>,

3. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar secara umum dipandang sebagai perwujudan nilai-nilai yang diperoleh siswa melalui proses belajar mengajar. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa prestasi belajar adalah penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Siaksoft, 2008: 1).

Istilah hasil belajar berasal dari bahasa Belanda "*prestatie*," dalam bahasa Indonesia menjadi *prestasi* yang berarti hasil usaha. Dalam literature, prestasi selalu dihubungkan dengan aktivitas tertentu, bahwa dalam setiap proses akan selalu terdapat hasil nyata yang dapat diukur dan dinyatakan sebagai hasil belajar (*achievement*) seseorang. Prestasi belajar merupakan taraf keberhasilan murid atau santri dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah atau pondok pesantren dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Abdullah, 2008: 1).

Perubahan sebagai hasil belajar bersifat menyeluruh. Menurut pandangan ahli jiwa Gestalt, bahwa perubahan sebagai hasil belajar bersifat menyeluruh baik perubahan pada perilaku maupun kepribadian secara keseluruhan. Belajar bukan semata-mata kegiatan mekanis stimulus respon, tetapi melibatkan seluruh fungsi organisme yang mempunyai tujuan-tujuan tertentu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha yang dapat

memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu. Dalam proses pendidikan prestasi dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar yakni, penguasaan, perubahan emosional, atau perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tertentu.

Prestasi belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terhadap apa yang telah dicapai oleh murid, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, tes akhir catur wulan dan sebagainya. Para ahli telah merumuskan dan membuat tafsiran yang berbeda-beda tentang belajar. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bahkan suatu hasil dan tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tapi yang lebih luas lagi adalah mengalami. Hasil belajar juga bukan suatu penguasaan latihan, melainkan perubahan tingkah laku. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*Learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Belajar adalah penambahan pengetahuan. Ada pula yang menganggap belajar itu sebagai perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan (Setiawan, Yasin.2008). Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implicit (Sagala, 2008: 11).

Prestasi belajar adalah bukti usaha yang telah dicapai. Dengan demikian prestasi merupakan hasil yang telah dicapai seseorang setelah ia

melakukan suatu kegiatan. Prestasi belajar adalah istilah untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan karena suatu usaha telah dilakukan oleh seseorang. Prestasi belajar adalah prestasi yang menunjukkan tingkat keberhasilan seseorang yang dicapai karena telah melakukan usaha belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian di atas, prestasi belajar dalam penelitian ini adalah hasil yang dicapai siswa setelah kegiatan pembelajaran. Pengukuran hasil yang dicapai setelah proses pembelajaran adalah melalui evaluasi dengan menggunakan alat ukur yang kualitasnya baik. Alat ukur tersebut adalah tes prestasi yang mengacu kepada ranah kognitif dalam bentuk tertulis.

Prestasi belajar adalah cermin keberhasilan siswa dalam proses belajar di sekolah. Demikian pentingnya arti prestasi belajar, maka usaha dalam pendidikan diarahkan pada peningkatan prestasi belajar.

Proses belajar mengajar erat sekali kaitannya dengan lingkungan atau suasana dimana proses itu berlangsung. Meskipun prestasi belajar juga dipengaruhi oleh banyak aspek seperti gaya belajar, fasilitas yang tersedia, pengaruh iklim kelas masih sangat penting. Hal ini beralasan karena ketika para peserta didik belajar diruang kelas, lingkungan kelas, baik itu lingkungan fisik maupun lingkungan non-fisik kemungkinan mendukung mereka atau bahkan malah mengganggu mereka. Iklim yang kondusif antara lain (1) dapat mendukung interaksi yang bermanfaat diantara peserta didik, (2) memperjelas pengalaman-pengalaman guru dan

peserta didik, (3) menumbuhkan semangat yang memungkinkan kegiatan-kegiatan di kelas berlangsung dengan baik, dan (4) mendukung saling pengertian antara guru dan peserta didik. Selain keempat hal di atas Iklim sosial juga mempunyai pengaruh yang penting terhadap kepuasan peserta didik.

Prestasi belajar peserta didik ditentukan oleh banyak faktor seperti usia, kemampuan dan motivasi, jumlah dan mutu pengajaran, lingkungan alamiah di rumah dan kelas. Iklim kelas yang ditandai dengan kehangatan, demokrasi, dan keramah tamahan dapat digunakan sebagai alat untuk memperbaiki prestasi belajar peserta didik (Wati, Ristya. 2007).

4. Pembelajaran Model Kooperatif Tipe TPS

Think-Pair-Share (TPS) pertama kali dikembangkan oleh Lyman pada tahun 1981. Resiko dalam pembelajaran TPS relatif rendah dan struktur yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. TPS pembelajaran kolaboratif pendek, sehingga sangat ideal bagi guru dan siswa yang baru belajar kolaboratif. TPS merupakan jenis pembelajaran kooperatif menghendaki siswa bekerja saling membantu dalam kelompok kecil (2 anggota).

Dalam TPS, guru menantang dengan pertanyaan terbuka dan memberi siswa setengah sampai satu menit untuk memikirkan pertanyaan itu. Hal ini penting karena memberikan kesempatan siswa untuk mulai merumuskan jawaban dengan mengambil informasi dari memori jangka

panjang. Siswa kemudian berpasangan dengan satu anggota kelompok kolaboratif atau tetangga yang duduk di dekatnya dan mendiskusikan ide-ide mereka tentang pertanyaan selama beberapa menit.

Guru dalam hal ini dapat mengatur pasangan yang tidak sekelompok untuk menciptakan variasi gaya belajar bagi siswa. Struktur TPS memberikan kesempatan yang sama pada semua siswa untuk mendiskusikan ide-ide mereka. Hal ini penting karena siswa mulai untuk membangun pengetahuan mereka dalam diskusi ini, di samping untuk mengetahui apa yang mereka dapat lakukan dan belum ketahui. Proses aktif ini biasanya tidak tersedia bagi siswa dalam pembelajaran tradisional.

Setelah beberapa menit guru dapat memilih secara acak pasangan yang ingin berbagi di hadapan kelas. Proses ini dapat dilakukan dengan meminta inisiatif siswa. Siswa biasanya lebih rela untuk merespon setelah mereka memiliki kesempatan untuk mendiskusikan ide-ide mereka dengan teman sekelas karena jika jawabannya salah, rasa malu dapat dirasakan bersama. Selain itu, tanggapan yang diterima sering lebih intelektual sehingga melalui proses ini siswa dapat mengubah atau merefleksi ide-ide mereka.

Struktur TPS juga meningkatkan keterampilan komunikasi lisan siswa ketika mereka mendiskusikan ide-ide mereka dengan satu sama lain. “Intermezzo” singkat ini juga dapat dijadikan kesempatan yang tepat bagi guru untuk membahas konsep yang akan didiskusikan atau dipelajari siswa pada periode berikutnya. Salah satu variasi dari struktur TPS ini adalah

siswa dapat menuliskan pikiran mereka di sebuah kartu dan mengumpulkannya. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk melihat apakah ada masalah dalam pemahaman mereka.

Pembelajaran TPS dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan idea tau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain. Membantu siswa untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan. Siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri dan menerima umpan balik. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan memberi rangsangan untuk berpikir sehingga bermanfaat bagi proses pendidikan jangka panjang.

Pembelajaran TPS juga mengembangkan keterampilan, yang sangat penting dalam perkembangan dunia saat ini. Pembelajaran TPS bisa mengajarkan orang untuk bekerja bersama-sama dan lebih efisien, biasanya kegiatan praktik perlu dilakukan dalam jangka waktu tertentu. Dengan bekerja sama, dua orang dapat menyelesaikan sesuatu lebih cepat.

Kerugian diperoleh dengan pembelajaran kooperatif tipe TPS sering didapatkan oleh siswa-siswa malas. Kadang-kadang satu orang yang tersisa dengan semua pekerjaan karena pasangan mereka tidak memberi bantuan. Biasanya dengan kerjasama dalam TPS yang diberikan adalah untuk dua orang. Kelemahan yang diperoleh adalah jika pasangan siswa

tidak memahami informasi sama sekali, siswa dapat diperlambat, hanya karena dia harus menjelaskan semua materi sebelum dia benar-benar dapat memulai menyelesaikan masalah atau melakukan instruksi yang diberikan.

Kelemahan ketiga ditemukan dengan pembelajaran TPS adalah pemaksa siswa. Kadang-kadang siswa dapat terjebak dengan orang yang harus melakukan semua pekerjaan, dan tidak akan memperlambat mereka. Dalam beberapa kasus ini bisa baik, jika orang yang malas dipasangkan dengan orang yang ambisius dan tidak ada yang marah. Tapi itu memunculkan poin lain yang baik, karena kadang-kadang siswa membutuhkan pengalaman benturan kepribadian orang lain. Dalam beberapa kasus waktu yang dibutuhkan untuk praktik tidak terduga, karena siswa menghabiskan lebih banyak waktu dalam perbedaan daripada waktu yang digunakan dalam melakukan pekerjaan sebagaimana mestinya.

Bagi para guru yang berencana untuk menggunakan pembelajaran kooperatif TPS dalam kelas, mereka harus melakukannya. Meskipun ada beberapa kelemahan, pembelajaran kooperatif dipercaya dalam jangka panjang keuntungan dapat diperoleh jauh lebih besar dari kerugiannya. Hal yang perlu diperhatikan adalah guru harus jeli melihat dan memasangkan siswa. Siswa memang harus mampu mengatasi perbedaan satu sama lain, tetapi hal ini tidak selalu terjadi. Siswa juga sebaiknya tidak memilih pasangan mereka, akan tetapi keterlibatan siswa dalam penetapan kelompok guru dapat meminta siswa menulis di selembar kertas lima nama yang mereka tidak keberatan bekerja bersama. Guru kemudian dapat

memasangkan siswa sesuai dengan cara ini untuk menyelesaikan pekerjaan.

Sejalan dengan era globalisasi saat ini, kehidupan menjadi semakin rumit (*complicated*), cepat berubah dan sulit diprediksi (*unpredictable*). Keadaan ini membawa dampak persaingan yang sangat ketat untuk mendapatkan hidup yang layak, dimana mereka yang lebih kompetitiflah yang dapat bertahan dan mendapatkan kemudahan. Untuk menghadapi persaingan ini, pendidikan (khususnya pembelajaran matematika sebagai ratu ilmu) harus membekali peserta didik berbagai kemampuan handal yang dapat dipergunakan sebagai pegangan ketika lulus dari sekolah ataupun ketika masih disekolah.

Oleh karena itu diperlukan suatu pendidikan yang sejalan dengan Kurikulum dan berorientasi pada kecakapan hidup. Pendidikan ini dikenal dengan istilah Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skill Education*) yaitu pendidikan yang membekali peserta didik dengan kemampuan dan keberanian untuk menghadapi problema kehidupan, kemudian secara proaktif dan kreatif, mencari dan menemukan solusi untuk mengatasinya. Dalam pembelajaran matematika, kecakapan hidup yang dapat dikembangkan adalah kecakapan hidup umum (*general life skill*) dan kecakapan hidup khusus (*specific life skill*). Salah satu aspek dari kecakapan hidup umum adalah kecakapan berkomunikasi (*communication skill*) yang meliputi kecakapan mendengarkan, kecakapan berbicara, kecakapan membaca dan kecakapan menuliskan gagasan atau pendapat.

Untuk menumbuhkan kecakapan komunikasi ini diperlukan suatu model pembelajaran yang efektif, diantaranya adalah Model pembelajaran *Think-pair-share*. Model pembelajaran ini merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang memberikan siswa kesempatan untuk berbagi dengan yang lain, mengajar serta diajar oleh sesama siswa yang menjadi bagian penting dalam proses belajar dan sosial yang berkesinambungan. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe Berpikir-berpasangan-berbagi ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif serta lebih terampil dalam mengembangkan kecakapan komunikasinya (Lie,2002:56).

Penelitian tentang pembelajaran kooperatif tipe Berpikir-berpasangan- ini pernah diteliti oleh Alhadi, (2006:41). Metode pembelajaran kooperatif tipe berpikir-berpasangan-berempat dapat meningkatkan aktivitas belajar, sikap dan hasil belajar siswa. Pada penelitian tersebut, kecakapan komunikasi siswa belum dilihat, sedangkan kecakapan komunikasi merupakan salah satu tujuan pembelajaran dalam Kurikulum.

Fokus kegiatan pembelajaran di sekolah adalah interaksi pendidik dengan peserta didik dalam mempelajari suatu materi pelajaran yang telah disusun dalam suatu kurikulum (Sagala, 2008: v). Fokus visi pendidikan saat ini adalah relevansinya terhadap profesi yang spesifik atau beragam keterampilan yang bisa ditransfer berdasarkan kemampuan untuk beradaptasi pada berbagai kebutuhan yang baru dan terus berubah.

Dari fokus kegiatan pembelajaran itulah diperlukan metode pembelajaran think pair share, sehingga diharapkan siswa dapat terlatih untuk memecahkan masalah. Dalam pembelajaran matematika agar mudah dimengerti oleh siswa, proses penalaran induktif dapat dilakukan pada awal pembelajaran dan kemudian dilanjutkan dengan proses penalaran deduktif untuk menguatkan pemahaman yang sudah dimiliki oleh siswa.

Matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bernalar melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, dan eksperimen, sebagai alat pemecahan masalah melalui pola pikir dan model matematika, serta sebagai alat komunikasi melalui simbol, tabel, grafik, diagram, dalam menjelaskan gagasan.

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda, dimana yang diutamakan adalah kerjasama, yakni kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: 1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menyelesaikan materi belajarnya. 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. 3) Bilamana mungkin, anggota kelompok juga berasal dari ras, budaya, suku dan jenis kelamin yang berbeda. 4) Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok daripada individu.

Berdasarkan ciri di atas, maka bukanlah pembelajaran koopeartif jika para siswa duduk bersama dalam kelompok-kelompok kecil tetapi menyelesaikan masalah sendiri-sendiri atau mempersilahkan salah seorang diantaranya untuk menyelesaikan seluruh penkerjaan kelompok. Tiga tujuan instruksional penting yang dapat dicapai dengan pembelajaran kooperatif adalah: 1) Hasil belajar akademik. Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Banyak ahli berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa untuk memahami konsep - konsep yang sulit. 2) Penerimaan terhadap keragaman. Model kooperatif bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam perbedaan latar belakang. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial. 3) Pengembangan keterampilan social. Pembelajaran kooperatif bertujuan mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud antara lain adalah berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok, dan sebagainya.

Model Pembelajaran Berpikir-Berpasangan merupakan pengembangan dari *Think-pair-share* yang dikembangkan oleh Frank Lyman dan *Think-pair-square* oleh Spencer Kagan. Anita Lie (Lie,2002:56) mengkombinasikan kedua teknik tersebut menjadi teknik berpikir-berpasangan-berempat sebagai struktur pembelajaran kooperatif.

Teknik ini memberikan pada kesempatan lebih banyak siswa untuk mengapresiasi dirinya. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan tingkatan usia anak didik. *Think- pair- share* adalah suatu strategi pembelajaran yang tumbuh dari penelitian pembelajaran kooperatif dan waktu tunggu. Pendekatan khusus yang diuraikan mula-mula oleh Frank Lyman dan kawan-kawan dari universitas Maryland pada tahun 1985 ini merupakan cara yang efektif untuk mengubah pola diskursus didalam kelas. Menurut Arends dalam Alhadi (2006:12) Strategi ini menentang ansumsi bahwa seluruh resitasi dan diskusi perlu dilakukan didalam setting seluruh kelompok serta memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi siswa waktu lebih banyak untuk berpikir, menjawab dan saling membantu orang sama lain.

Sintaks Model Pembelajaran kooperatif tipe TPS

Strategi *Think-pair-square* yang dikembangkan oleh Spencer Kagan terdiri dari tiga tahap yaitu: Tahap 1) *Thinking* (Berpikir). Guru mengajukan pertanyaan atau isu yang berhubungan dengan pelajaran, kemudian siswa diminta untuk memikirkan pertanyaan atau isu tersebut secara mandiri beberapa saat. Tahap 2) *Pairing* (Berpasangan). Guru meminta siswa berpasangan dengan siswa lain untuk dapat mendiskusikan apa yang telah dipikirkannya pada tahap pertama. Interaksi pada tahap ini diharapkan dapat berbagi jawaban jika telah diajukan suatu pertanyaan atau berbagi ide jika suatu persoalan khusus telah diidentifikasi. Biasanya guru

memberi waktu 4 sampai 5 menit untuk berpasangan. Tahap 3) *Sharing* (Berbagi). Pada tahap akhir ini, guru meminta pasangan siswa untuk membentuk kelompok yang lebih besar untuk berbagi yang tentang apa yang telah mereka pelajari dan seterusnya sampai seluruh kelas. Adapun prosedur pembelajaran kooperatif tipe Berpikir-Berpasangan-Berempat adalah sebagai berikut: 1) Guru membagi siswa kedalam kelompok dimana satu kelompok terdiri dari 2 orang dengan pengelompokan heterogen berdasarkan kemampuan akademiknya dan jenis kelaminnya. 2) Guru memberikan LKS kepada masing-masing siswa, 3) Dalam pengerjannya, mula-mula siswa diminta bekerja sendiri-sendiri lalu berpasangan dengan salah satu teman kelompoknya dan selanjutnya dengan kelompok berduat. 4) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang berhubungan dengan LKS, kemudian siswa diminta untuk memikirkan jawabannya secara mandiri beberapa saat. Lalu kembali berpasangan dengan salah satu teman kelompoknya dan berdiskusi untuk meyakinkan jawabannya. Setelah beberapa waktu siswa diminta kembali kedalam kelompok berempatnya dan berbagi jawaban serta berdiskusi untuk saling meyakinkan dalam mencari jawaban terbaik. 5) Guru memanggil salah satu kelompok atau perwakilannya untuk ke depan kelas dan memberikan kesimpulan jawaban yang telah disepakati kelompoknya dan ditanggapi oleh seluruh siswa sampai ditemukan suatu kesimpulan. Pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk bekerja sama dalam menemukan penyelesaian dari suatu masalah, dan mereka

mengkoordinasikan mereka agar saling berinteraksi. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa juga mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif dimana salah satunya adalah keterampilan berkomunikasi agar tidak mengalami kesulitan dalam memberikan gagasannya.

Kelompok pembelajaran kooperatif tidak akan efektif jika terjadi miskomunikasi dalam kelompok tersebut. Empat keterampilan komunikasi: mengulang dengan kalimat sendiri, memberikan perilaku, memberikan perasaan, dan mengecek kesan (Ibrahim, 2001:52) adalah penting untuk mengembangkan kecakapan berkomunikasi.

Dalam tahapan *Thinking*, *Pairing* dan *Sharing* inilah, kecakapan siswa dalam berkomunikasi yang meliputi kecakapan mendengar, berbicara, membaca maupun menuliskan gagasan atau pendapatnya ketika pembelajaran berlangsung akan terlihat. Adanya pemberian masalah dilakukan untuk melihat penguasaan dan pemahaman siswa mengenai materi matematika yang telah dipelajarinya.

Dalam Implementasinya secara teknis Howard (2006) mengemukakan lima langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TPS, sebagai berikut:

Step 1 : Guru memberitahukan sebuah topik dan menyatakan berapa lama setiap siswa akan berbagi informasi dengan pasangan mereka.

Step 2 : Guru akan menetapkan waktu berpikir secara individual.

Step 3 : Pasangan A akan berbagi; pasangan B akan mendengar.

Step 4 : Pasangan B kemudian akan merespon pasangan A.

Step 5 : Pasangan berganti peran.

Fase-fase Model Pembelajaran Kooperatif :

Fase	Indikator	Aktivitas Guru
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa
2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
3	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi efisien
4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
6	Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar siswa baik individu maupun kelompok.

Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif di Kelas

Yang perlu dipersiapkan sebelum melakukan model pembelajaran kooperatif di kelas, diantaranya:

- a. pilih pendekatan apa yang akan digunakan, misal TPS.
- b. Pilih materi yang sesuai untuk model ini
- c. mempersiapkan kelompok yang heterogen
- d. menyiapkan LKS atau panduan belajar siswa
- e. merencanakan waktu, tempat duduk yang akan digunakan.

5. Materi Pembelajaran Lingkaran

a. Pengertian Lingkaran



Gambar 6.1 : Bentuk Lingkaran

Jam dinding, ban mobil, dan uang logam pada Gambar 6.1 merupakan contoh benda-benda yang memiliki bentuk dasar lingkaran. Secara geometris, benda-benda tersebut dapat digambarkan seperti pada Gambar 6.2(a). Perhatikan Gambar 6.2(b) dengan saksama. Misalkan A, B, C merupakan tiga titik sebarang pada lingkaran yang berpusat di O. Dapat dilihat bahwa ketiga titik tersebut memiliki jarak yang sama terhadap titik O. Dengan demikian, lingkaran adalah kumpulan titik-titik yang membentuk lengkungan tertutup, di mana titik-titik pada lengkungan tersebut berjarak sama terhadap suatu titik tertentu. Titik tertentu itu disebut sebagai titik pusat lingkaran. Jarak OA, OB, dan OC disebut jari-jari lingkaran.

b. Unsur-Unsur Lingkaran

Ada beberapa bagian lingkaran yang termasuk dalam unsur-unsur sebuah lingkaran di antaranya titik pusat, jari-jari, diameter, busur, tali

busur, tembereng, juring, dan apotema. Untuk lebih jelasnya, perhatikan uraian berikut.

1) Titik Pusat

Titik pusat lingkaran adalah titik yang terletak di tengah-tengah lingkaran. Titik O merupakan titik pusat lingkaran, dengan demikian, lingkaran tersebut dinamakan lingkaran O.

2) Jari-Jari (r)

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, jari-jari lingkaran adalah garis dari titik pusat lingkaran ke lengkungan lingkaran. Pada Gambar 6.3, jari-jari lingkaran ditunjukkan oleh garis OA, OB, dan OC.

3) Diameter (d)

Diameter adalah garis lurus yang menghubungkan dua titik pada lengkungan lingkaran dan melalui titik pusat. Garis AB pada lingkaran O merupakan diameter lingkaran tersebut. Perhatikan bahwa $AB = AO + OB$. Dengan kata lain, nilai diameter merupakan dua kali nilai jari-jarinya, ditulis bahwa $d = 2r$.

4) Busur

Dalam lingkaran, busur lingkaran merupakan garis lengkung yang terletak pada lengkungan lingkaran dan menghubungkan dua titik sebarang di lengkungan tersebut.

5) Tali Busur

Tali busur lingkaran adalah garis lurus dalam lingkaran yang menghubungkan dua titik pada lengkungan lingkaran. Berbeda dengan diameter, tali busur tidak melalui titik pusat lingkaran O .

6) Tembereng

Tembereng adalah luas daerah dalam lingkaran yang dibatasi oleh busur dan tali busur.

7) Juring

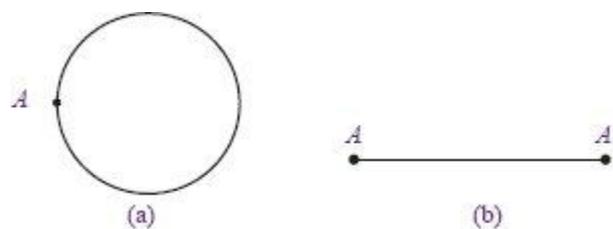
Juring lingkaran adalah luas daerah dalam lingkaran yang dibatasi oleh dua buah jari-jari lingkaran dan sebuah busur yang diapit oleh kedua jari-jari lingkaran tersebut..

8) Apotema

Pada sebuah lingkaran, apotema merupakan garis yang menghubungkan titik pusat lingkaran dengan tali busur lingkaran tersebut.

c. Keliling Lingkaran

Coba kamu amati gambar berikut secara seksama.

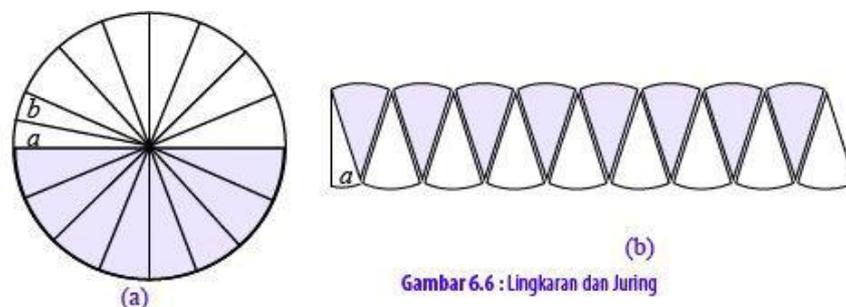


Gambar tersebut menunjukkan sebuah lingkaran dengan titik A terletak di sebarang lengkungan lingkaran. Jika lingkaran tersebut dipotong di titik A , kemudian direbahkan, hasilnya adalah sebuah garis lurus AA' seperti pada gambar Gambar(b) . Panjang garis lurus tersebut

merupakan keliling lingkaran. Jadi, keliling lingkaran adalah panjang lengkungan pembentuk lingkaran tersebut. Bagaimana menghitung keliling lingkaran? Misalkan, diketahui sebuah lingkaran yang terbuat dari kawat. Keliling tersebut dapat dihitung dengan mengukur panjang kawat yang membentuk lingkaran tersebut. Selain dengan cara di atas, keliling sebuah lingkaran dapat juga ditentukan menggunakan rumus.

d. Luas Lingkaran

Luas lingkaran merupakan luas daerah yang dibatasi oleh keliling lingkaran. Daerah yang diarsir merupakan daerah lingkaran. Sekarang, bagaimana menghitung luas sebuah lingkaran? Luas lingkaran dapat dihitung menggunakan rumus umum luas lingkaran. Perhatikan uraian berikut. Misalkan, diketahui sebuah lingkaran yang dibagi menjadi 16 buah juring yang sama bentuk dan ukurannya. Kemudian, salah satu juringnya dibagi dua lagi sama besar. Potongan-potongan tersebut disusun sedemikian sehingga membentuk persegi panjang. Coba kamu amati gambar



Gambar 6.6 : Lingkaran dan Juring

Jika kamu amati dengan teliti, susunan potongan-potongan juring tersebut menyerupai persegi panjang dengan ukuran panjang mendekati setengah keliling lingkaran dan lebar r sehingga luas bangun tersebut adalah

$$\begin{aligned} \text{Luas persegi panjang} &= p \times l \\ &= \frac{1}{2} \text{ keliling lingkaran} \times r \\ &= \frac{1}{2} \times (2\pi r) \times r \\ &= \pi \times r^2 \end{aligned}$$

Jadi, luas daerah lingkaran tersebut dinyatakan dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Luas lingkaran} = \pi r^2$$

$$\begin{aligned} \text{Jadi, diperoleh luas persegi panjang tersebut : } L &= \text{Panjang} \times \text{Lebar} \\ &= \pi \times r \times r \\ &= \pi \times r^2 \end{aligned}$$

Dengan demikian, luas daerah lingkaran tersebut dapat dirumuskan:

$$L = \pi r^2 \text{ atau } L = \frac{1}{4} \pi d^2$$

B. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah serangkaian konsep dan kejelasan hubungan antar konsep tersebut yang dirumuskan oleh peneliti berdasar tinjauan pustaka (teori dan hasil-hasil penelitian terdahulu) dan digunakan sebagai dasar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang diangkat. Kerangka berfikir diperlukan dalam penelitian ini untuk membantu proses kerja agar lebih sistematis. Kerangka berfikir pada penelitian ini didasarkan pada hipotesis penelitian.

Teknik ini memberikan pada kesempatan lebih banyak siswa untuk mengapresiasi dirinya. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan tingkatan usia anak didik. Think-pair-share adalah suatu strategi pembelajaran yang tumbuh dari penelitian pembelajaran kooperatif dan waktu tunggu. Pendekatan khusus yang diuraikan mula-mula oleh Frank Lyman dan

kawan-kawan dari universitas Maryland pada tahun 1985 ini merupakan cara yang efektif untuk mengubah pola diskursus didalam kelas. Menurut Arends dalam Alhadi (2006:12) Strategi ini menentang ansumsi bahwa seluruh resitasi dan diskusi perlu dilakukan didalam setting seluruh kelompok serta memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi siswa waktu lebih banyak untuk berpikir, menjawab dan saling membantu orang sama lain.

Strategi Think-pair-square yang dikembangkan oleh Spencer Kagan terdiri dari tiga tahap yaitu: Tahap 1) *Thinking* (Berpikir). Guru mengajukan pertanyaan atau isu yang berhubungan dengan palajaran, kemudian siswa diminta untuk memikirkan pertanyaan atau isu tersebut secara mandiri beberapa saat. Tahap 2) *Pairing* (Berpasangan). Guru meminta siswa berpasangan dengan siswa lain untuk dapat mendiskusikan apa yang telah dipikirkannya pada tahap pertama. Interaksi pada tahap ini diharapkan dapat berbagi jawaban jika telah diajukan suatu pertanyaan atau berbagi ide jika suatu persoalan khusus telah diidentifikasi. Biasanya guru memberi waktu 4 sampai 5 menit untuk berpasangan. Tahap 3) *Sharing* (Berbagi). Pada tahap akhir ini, guru meminta pasangan siswa untuk membentuk kelompok yang lebih besar untuk berbagi yang tentang apa yang telah mereka pelajari dan seterusnya sampai seluruh kelas. Adapun prosedur pembelajaran kooperatif tipe berpikir-berpasangan adalah sebagai berikut: 1) Guru membagi siswa kedalam kelompok dimana satu kelompok terdiri dari dua orang dengan pengelompokkan heterogen berdasarkan kemampuan akademiknya dan jenis

kelaminnya. 2) Guru memberikan LKS kepada masing-masing siswa, 3) Dalam pengerjaan tugas, mula-mula siswa diminta bekerja sendiri-sendiri kemudian berpasangan dengan salah satu teman kelompoknya dan selanjutnya dengan kelompok berdua. 4) Lalu guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang berhubungan dengan LKS, kemudian siswa diminta untuk memikirkan jawabannya secara mandiri beberapa saat. Lalu kembali berpasangan dengan salah satu teman kelompoknya dan berdiskusi untuk meyakinkan jawabannya. Setelah beberapa waktu siswa diminta kembali kedalam kelompok berempatnya dan berbagi jawaban serta berdiskusi untuk saling meyakinkan dalam mencari jawaban terbaik. 5) Guru memanggil salah satu kelompok atau perwakilannya untuk ke depan kelas dan memberikan kesimpulan jawaban yang telah disepakati kelompoknya dan ditanggapi oleh seluruh siswa sampai ditemukan suatu kesimpulan. Pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk bekerja sama dalam menemukan penyelesaian dari suatu masalah, dan mereka mengkoordinasikan mereka agar saling berinteraksi. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa juga mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif dimana salah satunya adalah keterampilan berkomunikasi agar tidak mengalami kesulitan dalam memberikan gagasannya.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode adalah cara yang harus ditempuh untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan penelitian adalah suatu usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan. Jadi, metode penelitian adalah suatu cara atau teknik untuk memperoleh dan mengolah data penelitian yang bersifat ilmiah.

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang dimaksud adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini direncanakan dua siklus dan tiap siklus terdiri dari 4 langkah yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan beberapa siklus atau tahapan penelitian. Siklus yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan model siklus yang diadaptasi dari Kemiis dan Taggart (1992:11). Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan tindak lanjut refleksi (*reflection*). Setelah siklus pertama dilaksanakan, kemudian dilanjutkan siklus kedua yang merupakan perbaikan dan peningkatan dari siklus pertama, dan setelah siklus

kedua dilaksanakan kemudian dilanjutkan dengan siklus ketiga yang merupakan perbaikan dan peningkatan dari siklus kedua.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini meliputi kegiatan : perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Secara terperinci prosedur penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap ini peneliti dengan persetujuan guru pengamat melakukan observasi. Berdasar hasil penelitian Peneliti menyusun rancangan pelaksanaan tindakan berdasarkan metode pembelajaran *TPS*. Kemudian mendiskusikan dengan guru pengamat tentang cara melaksanakan metode pembelajaran *TPS*.

2. Pelaksanaan Tindakan

Guru peneliti melaksanakan model pembelajaran *TPS*, berdasarkan rencana pembelajaran yang sudah dibuat, sedangkan guru pengamat melakukan pengamatan dan memberi masukan, kepada guru peneliti yang melakukan tindakan.

3. Observasi

Dalam hal pengamat mengamati pelaksanaan tindakan, guna mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang telah ditetapkan.

4. Refleksi

Setelah dilakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran, peneliti dan guru pengamat melakukan diskusi untuk mencermati kembali secara rinci tentang semua yang telah dilaksanakan, termasuk mengamati perubahan keberhasilan maupun hambatan-hambatan yang terjadi.

Sebagai pedoman untuk menentukan keberhasilan dalam penelitian ini maka digunakan kriteria sebagai berikut : Sebagai acuan bahwa prestasi belajar siswa menunjukkan kualitas meningkat setelah dilakukan tindakan yaitu dengan membandingkan prestasi belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan dengan setelah dilaksanakan tindakan. Sebagai acuan bahwa proses pembelajaran menunjukkan kualitas yang meningkat setelah dilakukan tindakan yaitu dengan membandingkan proses pembelajaran sebelum dilaksanakan tindakan dengan setelah dilaksanakan tindakan.

C. Setting dan Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Sukodono, yang berjumlah 36 siswa. Pengambilan subjek penelitian dengan pertimbangan kelas tersebut secara akademis memiliki nilai kurang baik, dari hasil tes awal sebanyak 36 siswa, 18 siswa belum tuntas dan baru 18 siswa yang mencapai ketuntasan, dengan kriteria ketuntasan minimal sebesar 70.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian yang dikumpulkan menggunakan teknik observasi, dokumentasi, angket dan wawancara.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah, pedoman observasi, dan format untuk data lapangan.

G. Teknik Analisis Data

Data dianalisis berdasarkan perubahan setiap siklus tentang proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sebagai bentuk pengalaman belajar. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data-data yang terkumpul dengan teknik deskriptif komparatif yaitu untuk membandingkan keberhasilan antar siklus. Teknik analisis kritik untuk mencakup kegiatan yang mengungkap kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru dalam proses pembelajaran berdasarkan kriteria normatif yang diturunkan dari kajian teori.

Teknik analisis data adalah proses mengolah data dan menginterpretasikan hasil pengumpulan data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa,

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran. Analisis ini di hitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu : Ketuntasan belajar.

Ada dua katagori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 (Depdikbud, 1994) yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 65 dan kelas tersebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 65%. Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar dikelas menggunakan rumus :

$$E = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Ket : E = persentase ketuntasan belajar secara klasikal

n = jumlah siswa yang belajar tuntas

N = jumlah seluruh siswa

H. Validitas Data

Validitas data penelitian ini mengacu pada kriteria validitas data yang digunakan oleh Burns (1999 : 161-162) yaitu ::

1. Validitas Demokratik

Bahwa validitas dicapai dengan memberi kesempatan kepada peneliti untuk melakukan kolaborasi dengan berbagai pihak.

2. Validitas Hasil

Kriteria ini berhubungan dengan pernyataan bahwa tindakan membawa hasil yang sukses dalam konteks penelitian.

3. Validitas Proses

Validitas ini tercapai dengan cara peneliti dan pengamat secara intensif bekerjasama mengikuti semua tahap-tahap dalam proses penelitian.

4. Validitas Dialogis

Validitas penelitian ini tercapai dengan cara peneliti selalu mengembangkan dialog dengan guru pengamat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada Siklus I dan Siklus II. Hasil penelitian tentang prestasi belajar diperoleh melalui hasil tes dan hasil ulangan harian. Hasil pada proses pembelajaran diperoleh melalui hasil pengamatan dan hasil angket.

A. Hasil Penelitian

1. Sebelum Tindakan Penelitian

a. Prestasi Belajar

Melalui hasil tes awal diketahui bahwa dari jumlah 36 siswa, baru 28 Siswa atau 77,8 % sudah mencapai ketuntasan belajar, sedang yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 8 siswa atau 22,2 %. Hasil nilai rata-rata kelas 78,6 dengan demikian secara klasikal belum mencapai ketuntasan belajar dengan batas ketuntasan 75.

b. Kualitas Pembelajaran

Proses pembelajaran sebelum dilakukannya tindakan, suasana pembelajaran kurang menyenangkan siswa. Hal itu terlihat dari ekspresi yang datar-datar saja, siswa tidak menunjukkan ekspresi kegembiraan ketika mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran terlihat dalam suasana kaku. Proses pembelajaran tidak mendorong hubungan yang akrab antara siswa dengan siswa dan siswa dengan

guru. Siswa masih menempatkan hubungan siswa dengan guru adalah hubungan yang sangat formal. Kondisi demikian tidak mendorong siswa untuk dapat bersikap terbuka dengan guru.

2. Hasil Siklus I

a. Prestasi Belajar

Prestasi belajar pada Siklus I dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas 80,8 dari 36 siswa. Jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 6 siswa atau 16,7 %, sedang siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan yaitu memperoleh nilai 70 atau lebih adalah sebanyak 30 siswa atau 83,3 %. Dengan demikian pembelajaran dengan menerapkan metode Think Pair Share pada Siklus I belum mencapai kualifikasi ketuntasan belajar yang diharapkan.

b. Kualitas Pembelajaran

Suasana pembelajaran pada Siklus I menunjukkan kualitas yang meningkat dengan skor kualitas 3.00 dengan kualifikasi kualitas "Baik". Metode *Think Pair Share* telah membuat siswa mengikuti pembelajaran dengan gembira. Pada tahap ini siswa mulai memiliki percaya diri dalam mengerjakan tugas.

Metode Think Pair Share membuat siswa mengalami apa yang disebut dengan "belajar bermakna" karena siswa tidak lagi sekedar mendengarkan ceramah guru namun siswa juga melakukan dalam belajar dengan membuat peta pikiran dalam *Think Pair Share*.

3. Hasil Siklus II.

a. Prestasi Belajar

Prestasi belajar pada Siklus II dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas 86,7 dari 36 siswa. Jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak dua siswa atau 8,3 %, sedang siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan yaitu memperoleh nilai 70 atau lebih adalah sebanyak 33 siswa atau 91,7%.

b. Kualitas Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran pada siklus II, dapat diketahui bahwa suasana pembelajaran memperoleh skor 4.80, tanggung jawab 4.80, rasa percaya diri dengan skor 4.00, fokus kegiatan dengan skor 4.00 dengan demikian kualitas pembelajaran mencapai skor 4.50 atau kualifikasi kualitas ” Sangat Baik”

B. Pengujian Hipotesis

1. Prestasi Belajar

Hasil tes menunjukkan bahwa hanya 28 siswa dari 36 siswa yang telah mencapai ketuntasan. Sedang pada Siklus I tercatat 30 siswa telah mencapai ketuntasan dan pada Siklus II tercatat 33 siswa yang telah mencapai ketuntasan. Dengan demikian hipotesis pertama yang diajukan pada Bab II penelitian ini dinyatakan diterima .

2. Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran dikatakan meningkat jika keadaan menunjukkan bahwa pembelajaran lebih berkualitas dibandingkan dengan keadaan sebelum dilakukannya tindakan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan guru peneliti dan guru pengamat sebelum pelaksanaan tindakan dapat dikatakan bahwa pembelajaran kurang menyenangkan, siswa kurang memiliki tanggung jawab terhadap tugas, siswa juga kurang berani menunjukkan ekspresinya dan kegiatan masih terfokus pada guru.

Namun setelah dilaksanakan tindakan maka kualitas pembelajaran lebih meningkat dibandingkan dengan sebelum dilakukannya tindakan, hal itu terlihat ketika siswa mengikuti pembelajaran dengan wajah gembira.. Sehingga hipotesis kedua yang diajukan pada Bab II penelitian ini dinyatakan diterima.

C. Pembahasan

1. Prestasi Belajar

Nilai- rata rata kelas prestasi belajar sebelum dilakukannya tindakan sebesar 78,6, pada Siklus I sebesar 80,8 dan pada siklus II sebesar 86,7. Dengan demikian dilihat dari nilai- rata-rata kelas dari sebelum dilakukannya tindakan sampai dengan Siklus II terdapat peningkatan sebesar 8,1 atau 10,31 % .

Dilihat dari ketuntasan belajar, sebelum dilakukannya tindakan penelitian, siswa yang tuntas sebanyak 28 siswa atau 77,8 %, pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 30 siswa atau 83,3 %. Sedang pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 33 siswa atau 91,7 % siswa telah menguasai kompetensi dasar peran lembaga-lembaga negara. Sehingga dilihat dari ketuntasan belajar dari sebelum dilakukannya tindakan sampai dengan Siklus II terdapat peningkatan sebesar 13,9 %.

2. Kualitas Pembelajaran

a. Pengamatan

Penggunaan model Think Pair Share telah meningkatkan kualitas pembelajaran. Nilai rata-rata kualitas pembelajaran sebelum tindakan sebesar 1.625, sedang pada siklus I sebesar 3.00 dan pada Siklus II sebesar 4.50.

Tindakan guru yang banyak memberi kesempatan siswa untuk bekerja dan bergerak membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Tindakan guru dengan memberi tugas individu pada tiap kelompok memberi kontribusi besar terhadap peningkatan rasa tanggung jawab siswa. Presentasi yang dilakukan siswa tentang hasil *Think Pair Share* memberi sumbangan besar terhadap rasa percaya diri siswa. Dengan penerapan media *Think Pair Share* fokus kegiatan

sudah berpindah kepada siswa, karena siswa lebih banyak “melakukan” daripada sekedar mendengarkan ceramah.

b. Hasil Angket

Angket yang dibagikan kepada 36 siswa menghasilkan data 36 siswa atau 100 % menyatakan sangat setuju bahwa metode Think Pair Share dalam pembelajaran peran lembaga-lembaga negara menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak ditemukan yang menyatakan tidak tahu dan tidak ditemukan siswa yang menyatakan tidak setuju.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Sukodono, terbukti meningkatkan prestasi belajar siswa, Sebelum tindakan siswa yang tuntas belajar sebanyak 28 siswa atau 77,8 %, pada Siklus I siswa yang tuntas sebanyak 30 siswa atau 83,3 %. sedang pada Siklus II siswa yang tuntas sebanyak 33 siswa atau 91,7 %.
2. Penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas VIII B SMP Negeri 2 Sukodono. Sebelum tindakan sebesar 1.625, sedang pada siklus I sebesar 3.00 dan pada Siklus II sebesar 4.50. Dengan demikian kualitas pembelajaran dari sebelum tindakan sampai dengan Siklus II terjadi peningkatan sebesar 2.875 , dengan kualifikasi "Sangat Baik".

B. Saran

1. Guru harus memotivasi siswa untuk belajar secara inovatif mempergunakan model pembelajaran .
2. Guru hendaknya memiliki paradigma bahwa siswa belajar bukan sekedar mendengarkan ceramah namun belajar sambil melakukan .
3. Pembelajaran Matematika hendaknya disampaikan menggunakan metode yang mampu menyenangkan siswa dan mampu membuat siswa aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemmis and McTaggart. 1992. *The action research planner*. Victoria : Deakin University.
- Suriasumantri, Jujun S. 2003. *Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta : Sinar Harapan
- Ibrahim, Muslimin. 2001. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNESA
- Alhadi. 2006. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan teknik berpikir-Berpasangan-Berempat pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VIII SMP Negeri 7 Palembang*. Inderalaya : FKIP UNSRI.Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Wati, Ristya. 2007. *Iklim Kelas dan Prestasi Belajar*. <http://fai.elcom.umy.ac.id/mod/forum/discuss.php?d=112>
- Sagala, Syaiful. 2007. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Setiawan, Yasin. 2008. *Terobosan Metode Pengajaran Matematika*. http://www.siaksoft.net/index.php?option=com_content&task=view&id=2496&Itemid=101
- Abdullah, Abu Muhammad Ibnu. 2008. *Prestasi Belajar*. <http://spesialis-torch.com/content/view/120/29/> <http://spesialis-torch.com/content/view/120/29/>
- Eddy, Mungin Wibowo, 2001. *Etika dan Moral dalam Pembelajaran*. Jakarta: Pusat antar universitas Untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Mulyasa. 2005. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung :Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa.2005. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung :Remaja Rosdakarya.
- Roestiyah.2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharta, I Gusti Putu.2001. *Matematika Realistik : Apa dan Bagaimana?*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

DATA HASIL TES PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII B

NO	NAMA	Sblm Tind	Siklus I	Siklus II
1	ACHMAD IQBAL RIZKY F	70	70	80
2	ADELIA PUTRI S	80	80	90
3	AKHMAD ALI FAUZAN	75	80	80
4	ALIF WILDAN MOHAMMAD	85	80	90
5	ANGGI PRASETYANA P	75	80	80
6	ANIS NOVITA SARI	75	80	90
7	ASYIROH KHANIFATUL A	75	80	90
8	BELLA VERANDA	70	70	80
9	DWI WENDRAS CAHYO S	80	80	90
10	ENI STIYA NINGSIH	85	80	80
11	ERIKA MULYANI	75	80	80
12	GALUH NATASIA	100	100	100
13	IFA FAUZIAH	55	60	70
14	IMROATUS SOLIKAH	75	80	80
15	IRVAN ALI ROBBANI	60	60	70
16	JODDY DHARMAWAN	75	80	80
17	KHASANATUL MARFU AH	75	80	90
18	KRYSMADDEWI S	70	80	90
19	LILIK ISRO ATIN	70	80	80
20	MAHESI YUSTIKA A	75	80	80
21	MOKH KHOIRUL SAFIDIN	65	70	80
22	MUHAMMAD RIZAL K	80	80	90
23	MUHAMMAD SAIFUDIN	40	50	60
24	NABILA AFIFAH	80	80	90
25	NABILA APRILIA	100	100	100
26	NABILLA ESA PRADINA	75	80	90
27	NUR YANI	100	100	100
28	PRAMESTHI UTOMO	90	90	100
29	RAHMA DANTI	80	80	90
30	RATNA TIYAH ALFIYANI	70	80	80
31	REINAL FASALINO	90	90	90
32	RISWANA MAULIDAH	90	90	100
33	ULIN NUHA MEIDIYANTI	100	100	100
34	UMI FAIZATUS S	85	80	90
35	VANYA SAFIRA TYOSA	100	100	100
36	WULAN OCTAVIANI	85	80	90
	RATA-RATA	78,6	80,8	86,7
	JUMLAH SISWA TUNTAS	28	30	33
	JUMLAH SISWA TIDAK TUNTAS	8	6	3
	JUMLAH SISWA TUNTAS (%)	77,8	83,3	94,4
	JUMLAH SISWA TIDAK TUNTAS (%)	22,2	16,7	5,6

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN Sebelum Tindakan

Data ini untuk mencatat kualitas proses pembelajaran
Arti angka-angka :

5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang, dan 1 = sangat kurang.

NO	INDIKATOR	SKOR				
		1	2	3	4	5
	Suasana Pembelajaran Yang menyenangkan					
1.	Apakah siswa belajar dengan gembira ?	V				
2.	Apakah siswa bersikap akrab dengan guru?	V				
3.	Apakah siswa belajar tanpa kelihatan tertekan ?		V			
4.	Apakah siswa bersikap akrab dengan sesama siswa ?		V			
5.	Apakah siswa dapat bersikap terbuka dengan guru.?	V				
	JUMLAH SKOR	3	4		0	0
		7				
	Kualitas Suasana Pembelajaran = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{7}{5} = 1,40$					
	Kriteria Kualitas = Kurang					
	Tanggung Jawab					
1.	Apakah anak memiliki rasa tanggung jawab dalam mengerjakan tugas ?	V				
2	Apakah siswa mengerjakan tugas sesuai dengan yang ditugaskan .?		V			
3	Apakah siswa mempersiapkan alat-alat pembelajaran dengan baik.	V				
4	Bagaimanakah antusias siswa dalam mengerjakan tugas.	V				
5	Apakah siswa tepat waktu dalam mengerjakan tugas ?		V			
	Jumlah Skor	3	4	0	0	0
		7				
	Kualitas Suasana Pembelajaran = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{7}{5} = 1,40$					
	Kriteria Kualitas = Kurang					
	Percaya Diri					
1	Apakah suasana pembelajaran mendorong siswa untuk percaya diri ?		V			
2.	Apakah siswa berani untuk mengajukan pendapat.		V			
3.	Bagaimana kualitas pertanyaan / jawaban yang muncul ?		V			
	Jumlah Skor	0	6	0	0	0
		6				
	Kualitas Keberanian Berekspresi = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{6}{3} = 2.00$					

	Kriteria Kualitas = Cukup				
	Fokus Kegiatan				
1	Apakah siswa lebih banyak melakukan dalam belajar daripada mendengarkan ceramah ?		V		
2	Apakah fokus kegiatan sudah berpindah dari guru ke siswa ?		V		
3	Apakah pengetahuan banyak diperoleh siswa dengan mencari sendiri daripada diperoleh melalui guru. (<i>konstruktivisme</i>).		V		
	Jumlah Skor	0	6	0	0
		6			
	Kualitas Fokus Kegiatan = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{6}{3} = 2.00$				
	Kriteria Kualitas = Cukup				
	Total Jumlah Skor	7+7+6+6 = 26			

<p>Kualitas Proses Pembelajaran = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{26}{16} = 1,625$</p> <p>Kriteria Kualitas = Kurang</p>
--

Tabel Kriteria Kualitas Suasana Pembelajaran Dalam Kelas :

Nilai	4,00 s.d 5,0	→	Sangat Baik
	3,00 s.d 3,99	→	Baik
	2,00 s.d 2,99	→	Cukup
	1,00 s.d 1,99	→	Kurang
	< 1,00	→	Sangat Kurang

**REKAPITULASI HASIL OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN
SIKLUS I**

Data ini untuk mencatat kualitas proses pembelajaran, Arti angka-angka:

5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang, dan 1 = sangat kurang.

NO	INDIKATOR	SKOR				
		1	2	3	4	5
	Suasana Pembelajaran Yang menyenangkan .					
1.	Apakah siswa belajar dengan gembira ?			V		
2.	Apakah siswa bersikap akrab dengan guru?			V		
3.	Apakah siswa belajar tanpa kelihatan tertekan ?			V		
4.	Apakah siswa bersikap akrab dengan sesama siswa ?			V		
5.	Apakah siswa dapat bersikap terbuka dengan guru.?			V		
	JUMLAH SKOR	0	0	15	0	0
		15				
Kualitas Suasana Pembelajaran = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{15}{5} = 3.00$						
Kriteria Kualitas = Baik						
	Tanggung Jawab dan Kemandirian					
1.	Apakah anak memiliki rasa percaya diri dalam mengerjakan tugas ?			V		
2	Apakah siswa mengerjakan tugas sesuai dengan yang ditugaskan .?			V		
3	Apakah siswa mempersiapkan alat-alat pembelajaran dengan baik.			V		
4	Bagaimanakah antusias siswa dalam mengerjakan tugas.			V		
5	Apakah siswa tepat waktu dalam mengerjakan tugas ?			V		
	Jumlah Skor	0	0	15	0	0
		15				
Kualitas Tanggung Jawab = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{15}{5} = 3,00$						
Kriteria Kualitas = Baik						
	Keberanian berekspresi					
1	Apakah suasana pembelajaran mendorong siswa untuk atau berekspresi ?			V		
2.	Apakah siswa berani untuk mengajukan pendapat.			V		
3.	Bagaimana kualitas pertanyaan / jawaban yang muncul ?			V		
	Jumlah Skor	0	0	9	0	0
		9				
Kualitas Keberanian Berekspresi = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{9}{3} = 3.00$						
Kriteria Kualitas = Baik						

Fokus Kegiatan						
1	Apakah siswa lebih banyak melakukan dalam belajar daripada mendengarkan ceramah ?			V		
2	Apakah fokus kegiatan sudah berpindah dari guru ke siswa ?			V		
3	Apakah pengetahuan banyak diperoleh siswa dengan mencari sendiri daripada diperoleh melalui guru. (<i>konstruktivisme</i>).			V		
Jumlah Skor		0	0	9	0	0
		9				
Kualitas Fokus Kegiatan = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{9}{3} = 3$ Kriteria Kualitas = Baik						
Total Jumlah Skor		15+15+9+9 = 48				

<p> Nilai Proses Pembelajaran = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{48}{16} = 3.00$ Kriteria Kualitas = Baik </p>
--

Tabel Kriteria Kualitas Suasana Pembelajaran Dalam Kelas :

Nilai	4,00 s.d 5,0	→	Sangat Baik
	3,00 s.d 3,99	→	Baik
	2,00 s.d 2,99	→	Cukup
	1,00 s.d 1,99	→	Kurang
	< 1,00	→	Sangat Kurang

**REKAPITULASI HASIL OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN
SIKLUS II**

Data ini untuk mencatat kualitas proses pembelajaran . Arti angka-angka :

5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang, dan 1 = sangat kurang.

NO	INDIKATOR	SKOR				
		1	2	3	4	5
	Suasana Pembelajaran Yang menyenangkan .					
1.	Apakah siswa belajar dengan gembira ?					V
2.	Apakah siswa bersikap akrab dengan guru?					V
3.	Apakah siswa belajar tanpa kelihatan tertekan ?					V
4.	Apakah siswa bersikap akrab dengan sesama siswa ?				V	
5.	Apakah siswa dapat bersikap terbuka dengan guru.?					V
	JUMLAH SKOR	0	0	0	4	20
		24				
	Kualitas Suasana Pembelajaran = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{24}{5} = 4.80$					
	Kriteria Kualitas = Sangat Baik					
	Tanggung Jawab dan Kemandirian					
1.	Apakah anak memiliki rasa percaya diri dalam mengerjakan tugas ?				V	
2	Apakah siswa mengerjakan tugas sesuai dengan yang ditugaskan .?					V
3	Apakah siswa mempersiapkan alat-alat pembelajaran dengan baik.					V
4	Bagaimanakah antusias siswa dalam mengerjakan tugas.					V
5	Apakah siswa tepat waktu dalam mengerjakan tugas ?					V
	Jumlah Skor	0	0	0	4	20
		24				
	Kualitas Tanggung Jawab = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{24}{5} = 4.80$					
	Kriteria Kualitas = Sangat Baik					
	Keberanian berekspresi					
1	Apakah suasana pembelajaran mendorong siswa untuk atau berekspresi ?				V	
2.	Apakah siswa berani untuk mengajukan pendapat.				V	
3.	Bagaimana kualitas pertanyaan / jawaban yang muncul ?				V	
	Jumlah Skor	0	0	0	12	0
		12				
	Kualitas Keberanian Berekspresi = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{12}{3} = 4.00$					
	Kriteria Kualitas = Sangat Baik					

	Fokus Kegiatan					
1	Apakah siswa lebih banyak melakukan dalam belajar daripada mendengarkan ceramah ?				V	
2	Apakah fokus kegiatan sudah berpindah dari guru ke siswa ?				V	
3	Apakah pengetahuan banyak diperoleh siswa dengan mencari sendiri daripada diperoleh melalui guru. (<i>konstruktivisme</i>).				V	
	Jumlah Skor	0	0	0	12	0
		12				
	Kualitas Fokus Kegiatan = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{12}{3} = 4.00$					
	Kriteria Kualitas = Sangat Baik					
	Total Jumlah Skor	24+24+12+12=72				

<p> Nilai Proses Pembelajaran = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{72}{16} = 4.5$ Kriteria Kualitas = Sangat Baik </p>
--

Tabel Kriteria Kualitas Suasana Pembelajaran Dalam Kelas :

Nilai	4,00 s.d 5,0	→	Sangat Baik
	3,00 s.d 3,99	→	Baik
	2,00 s.d 2,99	→	Cukup
	1,00 s.d 1,99	→	Kurang
	< 1,00	→	Sangat Kurang

KUALITAS HASIL PEMBELAJARAN DENGAN METODE THINK PAIR SHARE

Data ini untuk mencatat kualitas Hasil *Think Pair Share*

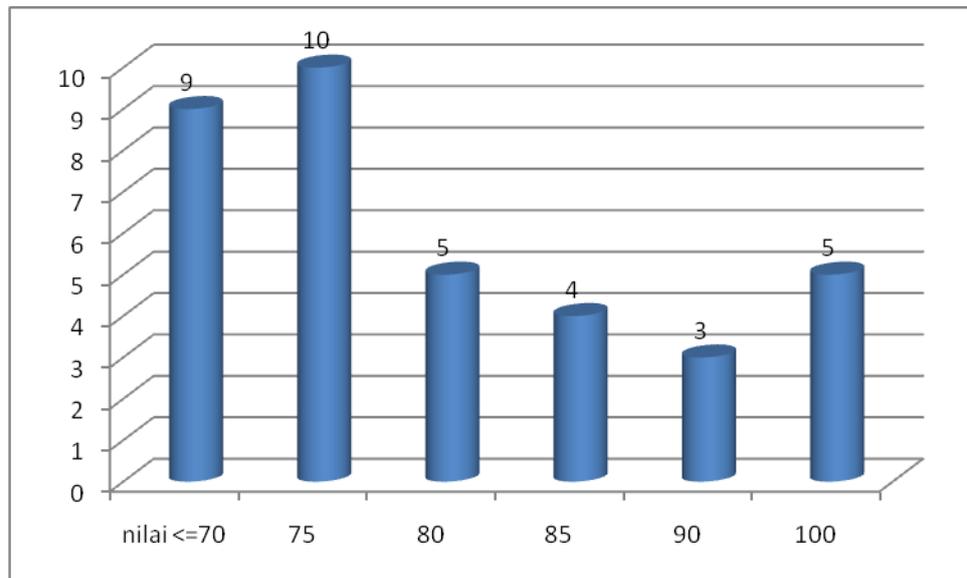
Arti : 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang, dan 1 = sangat kurang.

NO	INDIKATOR	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah metode <i>Think Pair Share</i> sesuai dengan materi pembelajaran ?				X	
2.	Apakah siswa memahami metode <i>Think Pair Share</i> ?			X		
3	Apakah informasi yang disampaikan cukup lengkap?			X		
4.	Apakah <i>Think Pair Share</i> mudah dipahami oleh siswa ?			X		
5.	Apakah dengan <i>Think Pair Share</i> pembelajaran menjadi menarik ?.			X		
	Jumlah Skor			12	4	

Jumlah Skor 16 Nilai Hasil TPS = ----- = ----- = 3.2 (Baik) Jumlah Item 5

Tabel 1
Data Sebelum Perlakuan

Nilai	Frekuensi	Persentase
<=70	9	25,0
75	10	27,8
80	5	13,9
85	4	11,1
90	3	8,3
100	5	13,9
Jumlah	36	100,0

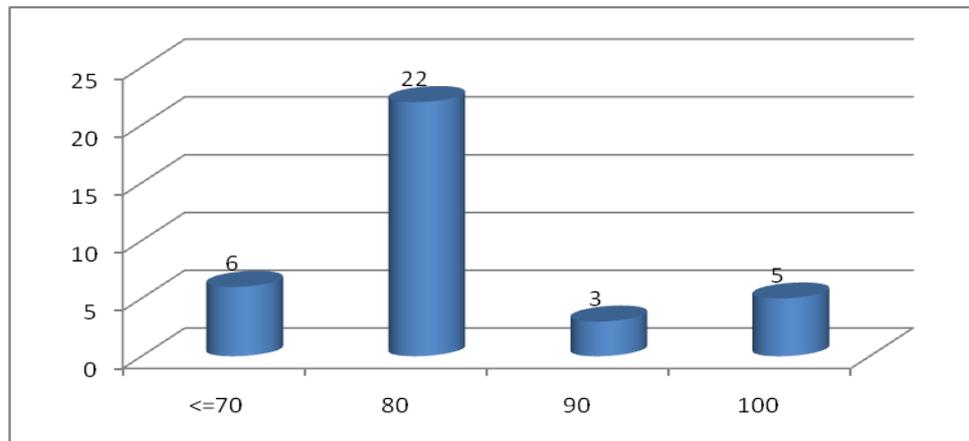


Tabel 2
Kualitas proses pembelajaran sebelum tindakan

NO	ASPEK	SKOR	KUALITAS
1.	Suasana Pembelajaran	1.40	Kurang
2.	Tanggung Jawab	1.40	Kurang
3.	Rasa percaya diri	2.00	Cukup
4.	Fokus Kegiatan	2.00	Cukup
	Rata-Rata Nilai Kualitas Proses Pembelajaran	1.625	Kurang

Tabel 3
Prestasi Belajar Siklus I

Nilai	Frekuensi	Persentase
<=70	6	16,7
80	22	61,1
90	3	8,3
100	5	13,9
Jumlah	36	100,0

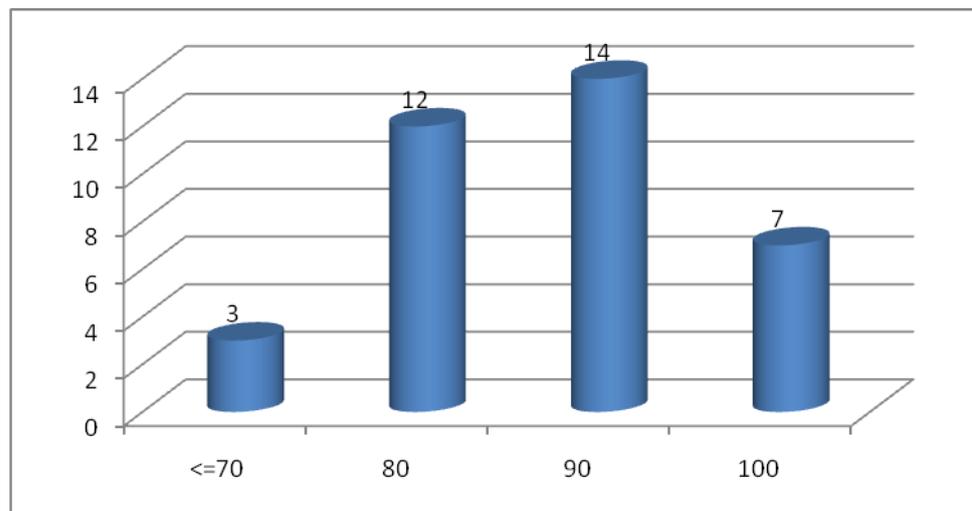


Tabel 4
Kualitas proses pembelajaran siklus I

NO	ASPEK	SKOR	KUALITAS
1.	Suasana Pembelajaran	3.00	Baik
2.	Tanggung Jawab	3.00	Baik
3.	Rasa Percaya Diri	3.00	Baik
4.	Fokus Kegiatan	3.00	Baik
	Rata-Rata Nilai Kualitas Proses Pembelajaran	3.00	Baik

Tabel 5
Prestasi Belajar Siklus II

Nilai	Frekuensi	Persentase
<=70	3	8,3
80	12	33,3
90	14	38,9
100	7	19,4
Jumlah	36	100,0



Tabel 6
Kualitas Pembelajaran Siklus II

NO	ASPEK	SKOR	KUALITAS
1.	Suasana Pembelajaran	4.80	Sangat Baik
2.	Tanggung Jawab	4.80	Sangat Baik
3.	Rasa Percaya Diri	4.00	Sangat Baik
4.	Fokus Kegiatan	4.00	Sangat Baik
	Rata-Rata Nilai Kualitas Proses pembelajaran	4.5	Sangat Baik

Tabel 7
Rekapitulasi Prestasi Belajar

Kriteria	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
Jumlah Siswa	36	36	36
Nilai Rata-Rata Kelas	78,6	80,8	86,7
Jumlah Siswa Tuntas	28	30	33
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	8	6	3

Tabel 8
Rekapitulasi Kualitas Pembelajaran

NO	ASPEK	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Suasana Pembelajaran	1.40	3.00	4.80
2.	Tanggung Jawab	1.40	3.00	4.80
3.	Rasa percaya diri	2.00	3.00	4.00
4.	Fokus Kegiatan	2.00	3.00	4.00
	Nilai rata-rata Kualitas pembelajaran	1.625	3.00	4.50
	Kualifikasi Kualitas	Kurang	Baik	Sangat Baik

HASIL ANGKET *

**Pendapat siswa tentang :
pembelajaran dengan menggunakan Think Pair Share**

Bagaimana tanggapan kamu tentang metode pembelajaran dengan menggunakan Think Pair Share sebagai metode pembelajaran Matematika yang digunakan di kelas kalian . Isilah kolom-kolom sikap yang tersedia dengan memberikan tanda X , isilah dengan Jujur dan apa adanya . Angket ini tidak akan mempengaruhi nilai anda.

Keterangan : SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TT = Tidak Tahu, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

*** Diadaptasi dari Pengolahan Data Hasil Belajar, Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama. 2004**

NO	Pernyataan	Sikap				
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Tahu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
A	Proses Pembelajaran					
1	Metode ini membuat proses pembelajaran yang menyenangkan	100%	0	0	0	0
2.	Metode ini membuat saya senang mengikuti pembelajaran Matematika	100 %	0	0	0	0
B.	Penguasaan materi					
1	Metode ini membuat saya lebih mudah memahami materi pelajaran.	100 %	0	0	0	0
2	Metode ini tidak sulit saya kerjakan.	100%	0	0	0	0

CONTOH HASIL WAWANCARA

1. **Apakah anda merasa senang mengikuti pembelajaran dengan metode Think Pair Share ?**
“ Ya, saya merasa senang .”
2. **Apakah pembelajaran dengan *Think Pair Share* mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran ?**
“ Ya , karena pembelajaran dengan *Think Pair Share* lebih jelas, singkat namun mendetail ”.
3. **Apakah merasa kesulitan dalam pembelajaran dengan *Think Pair Share* ?**
“ Saya tidak merasa kesulitan karena pembelajaran dengan *Think Pair Share* , justru mempermudah untuk lebih cepat memahami maksud pelajaran tersebut .”
4. **Apakah pembelajaran dengan *Think Pair Share* meningkatkan rasa percaya diri anda ?**
“ *Think Pair Share* membuat saya lebih percaya diri, karena *Think Pair Share* mengajarkan kita untuk berbicara, mengemukakan pendapat, berdiskusi secara langsung dengan guru maupun dengan teman-teman “.
5. **Apakah menurut anda pembelajaran dengan menggunakan *Think Pair Share* perlu dilanjutkan ?**
“ Ya, karena menurut saya metode Think Pair Share sangat baik untuk melatih kreativitas dan rasa percaya diri, dan murid-murid pun menjadi bersemangat dan tampak lebih aktif dalam mengikuti pelajaran .”