

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Pada BAB III telah dijelaskan bahwa penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Terdapat dua data yang mendukung untuk diadakannya penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu data sebelum tindakan penelitian dan data sesudah tindakan penelitian. Data sebelum tindakan penelitian diperoleh dari penilaian tengah semester (PTS) yang didapat dari guru mata pelajaran matematika kelas VII. Data sesudah tindakan penelitian diperoleh dari saat berlangsungnya kegiatan penelitian, yakni dengan hasil tes yang diberikan serta hasil observasi pada tiap siklus. Berikut deskripsi data hasil penelitian yang diperoleh:

1. Data Sebelum Tindakan Penelitian

a. Data Hasil Belajar Siswa

Data sebelum tindakan penelitian diperoleh dari penilaian tengah semester (PTS) yang didapat dari guru mata pelajaran matematika kelas VII-B SMP Muhammadiyah 5 Surabaya. Hasil dari penilaian tengah semester (PTS) dengan memenuhi indikator keberhasilan yaitu 80% siswa mendapat nilai ≥ 75 yang disesuaikan dengan ketuntasan belajar sekolah tersebut.

Tabel 4.1
Rekapitulasi Nilai Ketuntasan Belajar Sebelum Tindakan

Penilaian Tengah Semester (PTS)			Rata-Rata
Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	
Tuntas (nilai ≥ 75)	5	20,83%	59,54
Tidak Tuntas (nilai < 75)	19	79,17%	
Jumlah	24	100%	

Dari Tabel 4.1 dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas sebesar 20,83% dan siswa yang tidak tuntas sebesar 79,17%, sedangkan rata-ratanya hanya 59,54.

b. Data Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran dan Instrumen

Hasil validasi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa

kelas VII-B SMP Muhammadiyah 5 Surabaya. Perangkat pembelajaran dan instrumen sebelum digunakan penelitian akan divalidasi kepada dua orang ahli yaitu satu orang dosen dan satu orang guru sebagai ahli pendidikan matematika. Hasil validasi disajikan dalam tabel berikut:

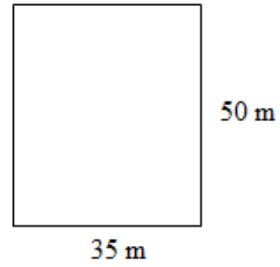
Tabel 4.2
Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran dan Instrumen

Sebelum Validasi	Saran	Sesudah Validasi
<p>RPP I dan II Langkah-langkah pembelajaran Fase 2</p> <p>4. Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang heterogen (4-5 kelompok).</p> <p>5. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan ENGKLUT (Engklek Ular Tangga).</p> <p>6. Guru memberikan penjelasan tentang penggunaan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga) kepada siswa sebelum mengerjakan LKS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan penjelasan guru sebelum mengerjakan LKS dan bermain ENGKLUT (Engklek Ular Tangga). • Siswa diijinkan bertanya jika ada yang belum dipahami. 	<p>Lebih dirinci dalam proses pengelompokkan kelompok belajar</p>	<p>4. Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang heterogen (4-5 kelompok).</p> <p>5. Guru meminta siswa berkumpul bersama kelompoknya.</p> <p>6. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan ENGKLUT (Engklek Ular Tangga).</p> <p>7. Guru meminta siswa menggeser meja dan kursi.</p> <p>8. Guru memberikan penjelasan tentang penggunaan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga) kepada siswa sebelum mengerjakan LKS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan penjelasan guru sebelum mengerjakan LKS dan bermain ENGKLUT (Engklek Ular Tangga). • Siswa diijinkan bertanya jika ada yang belum dipahami.
<p>LKS I dan II Aturan Permainan ENGKLUT (Engklek Ular Tangga)</p> <p>g. Pemain menentukan urutan bermain, dapat dilakukan dengan pelemparan dadu, pemain yang mendapatkan nilai tertinggi, maka ia akan maju pertama dan seterusnya.</p>	<p>Diundi pakai kartu saja biar cepat</p>	<p>g. Pemain menentukan urutan bermain, dilakukan dengan memilih kartu bernomor 1-5. Pemain yang mendapat nomor terbesar maka mendapat urutan pertama dan seterusnya.</p>

Sebelum Validasi
Soal Tes Hasil Belajar II

3.

Arfa berlari mengelilingi lapangan sebanyak dua kali. Bentuk lapangan seperti gambar di samping. Berapakah jarak yang harus di tempuh arfa?



Saran
Gambar diganti dengan lapangan

Sesudah Validasi

Soal Tes Hasil Belajar II

3.

Arfa akan berlari mengelilingi lapangan (pada gambar di samping) sebanyak dua kali. Berapakah jarak yang harus ditempuh Arfa?



2. Data Siklus I

a. Hasil Belajar Siklus I

Data pada siklus I berupa nilai tes setelah RPP I dilaksanakan. Data ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga), sehingga dapat diperoleh nilai ketuntasan hasil belajar siklus I pada Tabel 4.3 :

Tabel 4.3
Rekapitulasi Nilai Ketuntasan Belajar Siklus I

SIKLUS I		
Nilai	PRETEST I	POSTTEST I
Tuntas (nilai ≥ 75)	12,5%	58,3%
Tidak Tuntas (nilai < 75)	45,83%	41,7%
Rata-rata	43,03	74,92
N-GAIN		0,44

Berdasarkan Tabel 4.3 nilai rata-rata siswa pada pretest diperoleh sebesar 43,03, sedangkan nilai rata-rata siswa pada posttest diperoleh sebesar 74,92 karena pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu 80% siswa mendapat nilai ≥ 75 akan dilanjutkan pada siklus ke II. Jadi, pada siklus I ini ada proses peningkatan berupa hasil belajar setelah dilakukannya evaluasi berupa tes (Dimiyati, 2009).

b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia aktivitas adalah kegiatan. Jadi, aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar. Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh saat pelaksanaan pembelajaran dengan RPP I. Hasil observasi aktivitas siswa yang disajikan pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4
Rata-rata Aktivitas Siswa Siklus I

No.	Indikator	Rata-Rata Persentase
1.	Mendengar/memperhatikan penjelasan guru.	22%
2.	Melakukan tanya jawab dengan guru	2,75%
3.	Membaca dan memahami materi dengan mencari informasi dari buku atau sumber lain.	7%
4.	Berdiskusi dengan kelompok serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.	6,5%
5.	Aktif berkompetisi selama pembelajaran dan game turnamen.	20,75%
6.	Berlatih soal.	34%
7.	Perilaku yang tidak relevan dengan KBM (tidak memerhatikan saat guru menjelaskan, tidur, mengganggu teman, keluar masuk kelas tanpa izin, ramai di kelas, dan lain-lain).	3%

Berdasarkan Tabel 4.4 observasi aktivitas siswa diperoleh aktivitas yang tertinggi adalah berlatih soal dengan rata-rata persentase 34% dan aktivitas terendah adalah perilaku yang tidak relevan dengan KBM (tidak memerhatikan saat guru menjelaskan dan tidur) dengan rata-rata persentase 3%.

3. Data siklus II

a. Hasil belajar siklus II

Hasil belajar diperoleh siswa secara menyeluruh yakni mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya. Ia tahu dan sadar bahwa tinggi rendah hasil belajar yang dicapainya tergantung pada usaha dan motivasi belajar dirinya sendiri (Musthofa, 2016).

Dilihat dari Tabel 4.3 menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belum mencapai 80% siswa mendapat nilai ≥ 75 . Sehingga peneliti melakukan penelitian pada siklus ke II. Tujuannya agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-B SMP Muhammadiyah 5 Surabaya. Hasil dari ketuntasan belajar pada siklus II dapat diilustrasikan pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5
Rekapitulasi Nilai Ketuntasan Belajar Siklus II

SIKLUS II		
Nilai	PRETEST II	POSTTEST II
Tuntas (nilai ≥ 75)	20,83%	87,5%
Tidak Tuntas (nilai < 75)	79,17%	12,5%
Rata-rata	63,91	86,44
N-GAIN	0,65	

Berdasarkan Tabel 4.5 setelah dilaksanakan tindakan penelitian pada siklus II sehingga nilai rata-rata siswa pada pretest diperoleh sebesar 63,91, sedangkan nilai rata-rata siswa pada posttest diperoleh sebesar 86,44 karena pada siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu 80% siswa mendapat nilai ≥ 75 maka tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

b. Hasil Observasi aktivitas siswa

Data hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II diperoleh ketika dilaksanakannya RPP II. Hasil observasi aktivitas siswa yang disajikan pada Tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6
Rata-rata Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Indikator	Rata-Rata Presentase
1.	Mendengar/memperhatikan penjelasan guru.	19,75%
2.	Melakukan tanya jawab dengan guru	4%
3.	Membaca dan memahami materi dengan mencari informasi dari buku atau sumber lain.	6,5%
4.	Berdiskusi dengan kelompok serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.	11,25%
5.	Aktif berkompetisi selama pembelajaran dan game turnamen.	17,75%
6.	Berlatih soal.	36%
7.	Perilaku yang tidak relevan dengan KBM (tidak memerhatikan saat guru menjelaskan, tidur, mengganggu teman, keluar masuk kelas tanpa izin, ramai di kelas, dan lain-lain).	0,75%

Berdasarkan Tabel 4.6 observasi aktivitas siswa diperoleh aktivitas yang tertinggi adalah berlatih soal dengan rata-rata presentase 36% dan aktivitas terendah adalah perilaku yang tidak relevan dengan KBM (tidak memerhatikan saat guru menjelaskan dan tidur) dengan rata-rata presentase 0,75%.

Tabel 4.7
Rekapitulasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Mendengar/memperhatikan penjelasan guru.	22%	19,75%	-2,25%
2.	Melakukan tanya jawab dengan guru	2,75%	4%	1,25%
3.	Membaca dan memahami materi dengan mencari informasi dari buku atau sumber lain.	7%	6,5%	-0,5%
4.	Berdiskusi dengan kelompok serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.	6,5%	11,25%	4,75%
5.	Aktif berkompetisi selama pembelajaran dan game turnamen.	20,75%	17,75%	-3%
6.	Berlatih soal.	34%	36%	2%
7.	Perilaku yang tidak relevan dengan KBM (tidak memerhatikan saat guru menjelaskan, tidur, mengganggu teman, keluar masuk kelas tanpa izin, ramai di kelas, dan lain-lain).	3%	0,75%	-2,25%
TOTAL		93%	95,25%	2,25%

Berdasarkan Tabel 4.7 Nilai rata-rata observasi aktivitas siswa pada siklus I sebesar 93% sedangkan nilai rata-rata pada siklus II sebesar 95,25%. Maka nilai presentase pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 2,25%. Yang berarti menurut Sadiman (2010) aktivitas belajar dibagi menjadi 8 kegiatan belajar yaitu, *Visual Activities, Oral Activities, Listening Activities, Writing Activities, Drawing Activities, Motor Activities, Mental Activities, Emotional Activities*. Berbagai macam aktivitas menurut uraian berikut dapat diterapkan di sekolah yang akan membuat proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan. Kreativitas guru dalam merancang pembelajaran di kelas sangat diperlukan agar dapat meningkatkan aktivitas siswa.

4. Hasil Respon siswa

Menurut Alya (2009) respon merupakan tanggapan atau reaksi jawaban siswa terhadap proses pembelajaran yang telah diikuti.

Data hasil angket respon siswa diambil sesudah semua siklus dilaksanakan. Angket respon bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga). Angket respon siswa terdiri 6 indikator yang tertulis pada kolom Ya/Tidak. Setelah dilakukan perhitungan diperoleh hasil angket respon siswa pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8
Data Hasil Angket Respon Siswa

No.	Indikator	Ya	Tidak
1.	Apakah media <i>ENGKLUT</i> (Engklek Ular Tangga) menarik?	96	4.17
2.	Apakah media <i>ENGKLUT</i> (Engklek Ular Tangga) menyenangkan?	88	12.5
3.	Apakah media <i>ENGKLUT</i> (Engklek Ular Tangga) membantu kamu lebih memahami materi yang disampaikan?	79	20.8
4.	Apakah media <i>ENGKLUT</i> (Engklek Ular Tangga) membuat kamu lebih aktif belajar?	88	12.5
5.	Apakah kamu senang jika gurumu mengajar dengan menggunakan media <i>ENGKLUT</i> (Engklek Ular Tangga)?	92	8.33
6.	Apakah dengan menggunakan media <i>ENGKLUT</i> (Engklek Ular Tangga) lebih mudah menjawab pertanyaan?	71	20.8
RATA-RATA		85.42	13.2

Berdasarkan tabel 4.8 diperoleh respon siswa pada indikator ke 1 memiliki persentase tertinggi dengan rata-rata respon siswa sebesar 85,42 serta berkategori sangat baik.

B. Pembahasan

Dalam pembahasan ini akan dijelaskan hasil analisis data penelitian dari siklus I dan siklus II secara terperinci, sebagai berikut :

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahapan ini, kita menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* maka peneliti perlu merencanakan proses pembelajaran dengan matang. Model pembelajaran *Teams Games*

Tournament dengan 5 tahapan yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, pertandingan, penghargaan kelompok (Ermilia, 2015). Untuk mencapai tahapan tersebut dengan sistematis maka kami melalui perencanaan berupa observasi kondisi kelas.

Perencanaan pembelajaran pada siklus I diawali dengan observasi kondisi kelas VII-B SMP Muhammadiyah 5 Surabaya yang akan dijadikan tempat penelitian. Setelah melakukan observasi kondisi kelas peneliti menyusun instrumen penelitian, diantaranya RPP, Bahan ajar, lembar kerja siswa, lembar observasi aktivitas siswa, lembar angket respon siswa. Peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk membuat media ENGKLUT. Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media ENGKLUT adalah banner, kardus, gunting, penggaris, dll. Jika instrumen sudah siap maka akan dilakukan validasi kepada dua orang pembimbing dan divalidasi kepada dua orang ahli yaitu satu orang dosen dan satu orang guru sebagai ahli pendidikan matematika.

b. Pelaksanaan

Proses pelaksanaan pembelajaran *Teams Games Tournament* yang terdiri dari 5 tahap, menggunakan model pembelajaran kooperatif adapun tahapannya yaitu guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, selanjutnya guru menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi dan yang terakhir memberi penghargaan (Tobing, 2017).

Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada tanggal 25 Maret dan 29 Maret 2019. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 25 Maret 2019 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat, 29 Maret 2019.

Pada pertemuan pertama guru menyampaikan materi sesuai dengan RPP siklus I yang sudah dibuat. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu guru mengucapkan salam dan

mengecek kehadiran siswa, kemudian guru mencoba menggal kemampuan prasyarat dengan tanya jawab, contohnya “Apa kalian pernah belajar mengenai bangun datar segiempat sebelumnya?” guru menyampaikan apresepsi dan motivasi sebelum pembelajaran. Selanjutnya, guru memberikan beberapa soal pretest untuk dikerjakan sebelum materi disampaikan. Setelah pretest guru sedikit menyampaikan materi tentang sifat-sifat segiempat. Siswa akan dibentuk menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri 5 orang. Setelah membagi kelompok guru meminta siswa berkumpul dengan kelompoknya. Jika siswa sudah berkumpul dengan kelompoknya guru akan membagikan LKS dan meminta siswa menggeser meja. Selanjutnya, guru akan memberikan penjelasan tentang penggunaan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga) kepada siswa sebelum mengerjakan LKS. Lalu guru mengintruksikan kepada siswa untuk melakukan games yang setiap kelompok mengirim 1 anggota bertugas ke area turnamen, 1 anggota bertugas mengambil kartu soal, dan 3 anggota bertugas menjawab soal. Setelah itu siswa mulai bermain dan jika siswa sampai pada kotak ENGKLUT (Engklek Ular Tangga) yang terdapat gambar segiempat maka dia harus mengambil kartu soal sesuai warna gambar dan dijawab secara berkelompok. Siswa yang dapat menjawab soal dengan benar akan mendapatkan poin 10 untuk kelompoknya. Siswa yang tidak dapat menjawab soal dengan benar maka tidak mendapatkan poin dan tetap berada di dalam kotak. Setelah game selesai point yang didapat akan ditotal. Selanjutnya, guru mengumumkan dan memberi penghargaan kepada kelompok terbaik dalam game dan turnamen. Penghargaan yang diberikan berupa tepuk tangan dari siswa satu kelas. Dan pembelajaran pada pertemuan pertama ditutup dengan refleksi dan disertai tanya jawab mengenai kesimpulan dari materi yang telah dipelajari dan

diberitahu tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan kedua yakni akhir siklus I, siswa mengerjakan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa. Soal posttest ini terdiri dari tiga soal uraian. Waktu mengerjakannya selama 50 menit. Jadi, menurut Salvin dalam (Isro'atun dan Rosmala, 2018) proses pembelajaran ini siswa menjadi terangsang untuk aktif dan menyelesaikan tugas akademik dalam bentuk *team*.

c. Observasi Aktivitas Siswa

Pada proses observasi siswa, terdapat 2 observer, yaitu observer pertama mengobservasi kelompok 1, 2, dan 3, observer kedua mengobservasi kelompok 4 dan 5. Observasi aktivitas siswa ini dilakukan pada tiap siswa. Tujuan dari pengelompokan siswa adalah untuk mempermudah dalam melakukan observasi. Peneliti melakukan observasi aktivitas siswa yang terancang dalam lembar observasi. Berdasarkan hasil pengamatan pada lembar observasi, dapat dilihat bahwa observasi aktivitas siswa dilakukan selama proses pembelajaran dengan periode 5 menit, 4 menit mengamati dan 1 menit mencatat.

Pada pertemuan pertama, aktivitas siswa sudah cukup baik. Hal ini dapat terlihat keaktifan siswa pada proses pembelajaran, dimana siswa mampu menjawab pertanyaan guru dan siswa bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan. Pada pertemuan pertama, mengkondisikan siswa dalam beberapa kelompok diskusi, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Kemudian terbentuk 5 kelompok diskusi pada kelas tersebut. Pada pelaksanaan siklus I siswa terlihat aktif dalam diskusi untuk mengerjakan soal kelompok yang sudah diberikan dengan bimbingan guru. Siswa mampu menyelesaikan masalah tersebut dengan baik.

Kategori mendengar/memperhatikan penjelasan guru memiliki rata-rata 22,5%, kategori melakukan tanya jawab dengan guru

memiliki rata-rata 2,75%, kategori melakukan membaca dan memahami materi dengan mencari informasi dari buku atau sumber lain memiliki rata-rata 7%, kategori berdiskusi dengan kelompok memiliki rata-rata 6,5%, kategori aktif berkompetisi selama pembelajaran game turnamen memiliki rata-rata 20,75%, kategori berlatih soal memiliki rata-rata 34%, kategori perilaku yang tidak relevan memiliki rata-rata 3%.

Berdasarkan uraian di atas yang memiliki kategori rata-rata tertinggi adalah berlatih soal dengan rata-rata 34%.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil tes siklus I, nilai rata-rata siswa yang dicapai adalah 74,92 artinya belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 80% siswa mendapat nilai ≥ 75 . Siswa yang tuntas belajar sebesar 58,3% dan siswa yang tidak tuntas sebesar 41,7%. Pada siklus I masih banyak siswa yang tuntas belum mencapai 80%, sehingga perlu adanya siklus ke II untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahapan ini, peneliti perlu merencanakan proses pembelajaran dengan matang. Pada perencanaan kita menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan 5 tahapan yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, pertandingan, penghargaan kelompok (Ermilia, 2015). Untuk mencapai tahapan tersebut maka dengan melalui perencanaan yang berupa observasi kondisi kelas.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I yang belum mencapai indikator keberhasilan maka peneliti akan melakukan perencanaan pada siklus II supaya pembelajaran lebih efektif sehingga indikator keberhasilan tercapai. Pada tahap perencanaan siklus II, instrumen yang sudah disiapkan didiskusikan kembali dengan guru yang

bersangkutan supaya persiapan lebih matang dan tindakan bisa dilaksanakan dengan baik.

b. Pelaksanaan

Pada proses pelaksanaan pembelajaran ini menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran *Teams Games Tournament*. Adapun tahapan dari model pembelajaran kooperatif yaitu, guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, selanjutnya guru menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi dan yang terakhir memberi penghargaan (Tobing, 2017).

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 01 April dan 5 April 2019. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin, 01 April 2019 dan pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Jumat, 5 April 2019.

Pada pertemuan ketiga guru menyampaikan materi sesuai dengan RPP 2 siklus II yang sudah dibuat. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa, kemudian guru mencoba menggali kemampuan prasyarat dengan tanya jawab, contohnya “Sebutkan sifat-sifat dari layang-layang!” guru menyampaikan apresepsi dan motivasi sebelum pembelajaran. Selanjutnya, guru memberikan beberapa soal pretest untuk dikerjakan sebelum materi disampaikan. Setelah pretest guru sedikit menyampaikan materi tentang keliling dan luas segiempat. Siswa akan dibentuk menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri 5 orang. Setelah membagi kelompok guru meminta siswa berkumpul dengan kelompoknya. Jika siswa sudah berkumpul dengan kelompoknya guru akan membagikan LKS dan meminta siswa menggeser meja. Selanjutnya, guru akan memberikan penjelasan tentang penggunaan media ENGLUT (Engklek Ular Tangga) kepada siswa sebelum

mengerjakan LKS. Lalu guru mengintruksikan kepada siswa untuk melakukan games yang setiap kelompok mengirim 1 anggota bertugas ke area turnamen, 1 anggota bertugas mengambil kartu soal, dan 3 anggota bertugas menjawab soal. Setelah itu siswa mulai bermain dan jika siswa sampai pada kotak ENGLUT (Engklek Ular Tangga) yang terdapat gambar segiempat maka dia harus mengambil kartu soal sesuai warna gambar dan dijawab secara berkelompok. Siswa yang dapat menjawab soal dengan benar akan mendapatkan poin 10 untuk kelompoknya. Siswa yang tidak dapat menjawab soal dengan benar maka tidak mendapatkan poin dan tetap berada di dalam kotak. Setelah game selesai point yang didapat akan ditotal. Selanjutnya, guru mengumumkan dan memberi penghargaan kepada kelompok terbaik dalam game dan turnamen. Penghargaan yang diberikan berupa tepuk tangan dari siswa satu kelas. Dan pembelajaran pada pertemuan pertama ditutup dengan refleksi dan disertai tanya jawab mengenai kesimpulan dari materi segiempat yang telah dipelajari.

Pada pertemuan keempat yakni akhir siklus II, siswa mengerjakan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa. Soal posttest ini terdiri dari empat soal uraian. Waktu mengerjakannya selama 50 menit. Pada pelaksanaan pembelajaran ini, dilakukan observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Jadi, menurut Slavin dalam (Isro'atun & Rosmala, 2018) pada proses pembelajaran ini siswa menjadi lebih aktif dan dapat menyelesaikan tugas akademik dalam bentuk team.

c. Observasi aktivitas siswa

Observasi aktivitas siswa pada siklus II hampir sama dengan siklus I, aktivitas siswa sudah cukup baik. Hal ini terlihat keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Untuk melakukan observasi aktivitas siswa pada proses pembelajaran diperlukan 2 observer, yaitu observer pertama mengobservasi kelompok 1, 2, dan 3,

observer kedua mengobservasi kelompok 4 dan 5. Observasi aktivitas siswa ini dilakukan pada tiap siswa. Tujuan dari pengelompokan siswa adalah untuk mempermudah dalam melakukan observasi. Peneliti melakukan observasi aktivitas siswa yang terancang dalam lembar observasi.

Berdasarkan hasil pengamatan pada lembar observasi, dapat dilihat bahwa observasi aktivitas siswa dilakukan selama proses pembelajaran dengan periode 5 menit, 4 menit mengamati dan 1 menit mencatat. Pada pertemuan pertama, aktivitas siswa sudah cukup baik. Hal ini dapat terlihat keaktifan siswa pada proses pembelajaran, dimana siswa mampu menjawab pertanyaan guru dan siswa bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan.

Pada pertemuan ketiga, mengkondisikan siswa dalam beberapa kelompok diskusi, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Kemudian terbentuk 5 kelompok diskusi pada kelas tersebut. Pada pelaksanaan siklus II siswa terlihat aktif dalam diskusi untuk mengerjakan soal kelompok yang sudah diberikan dengan bimbingan guru. Siswa mampu menyelesaikan masalah tersebut dengan baik. Selama proses pembelajaran siswa selalu tekun dan selalu ingin mencapai prestasi yang lebih baik.

Kategori mendengar/memperhatikan penjelasan guru memiliki rata-rata 19,75%, karena guru tidak banyak menjelaskan dan siswa lebih aktif bertanya. Kategori melakukan tanya jawab dengan guru memiliki rata-rata 4%, karena dengan belajar dan bermain siswa lebih tertarik dan lebih aktif bertanya dalam pembelajaran matematika. Kategori melakukan membaca dan memahami materi dengan mencari informasi dari buku atau sumber lain memiliki rata-rata 6,5%, karena waktu lebih banyak digunakan untuk berdiskusi daripada mencari informasi dari buku. Kategori berdiskusi dengan kelompok memiliki rata-rata 11,25%, karena adanya berdiskusi siswa lebih berani

mengungkapkan pendapat sehingga dalam proses pembelajaran ini ada peningkatan diskusi siswa dari 6,5% menjadi 11,25%. Kategori aktif berkompetisi selama pembelajaran game turnamen memiliki rata-rata 17,75%, karena waktu lebih banyak digunakan untuk berdiskusi. Kategori berlatih soal memiliki rata-rata 36, karena dengan berlatih soal siswa lebih terbiasa dalam memecahkan masalah. Kategori perilaku yang tidak relevan memiliki rata-rata 0,75.

Berdasarkan uraian di atas yang memiliki kategori rata-rata tertinggi adalah berlatih soal dengan rata-rata 36.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil tes individu siklus II, nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VII-B SMP Muhammadiyah 5 Surabaya adalah 86,44. Sebanyak 87,5% yang tuntas belajar dari seluruh siswa kelas VII-B. Sedangkan 12,5% yang belum tuntas belajar dari seluruh siswa kelas VII-B. Nilai rata-rata ini sudah mencapai indikator keberhasilan dalam satu kelas. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II yaitu guru lebih sering memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, siswa lebih aktif dalam diskusi, dan perilaku yang tidak relevan jarang dilakukan. Jadi, indikator keberhasilan penelitian sudah tercapai.

3. Hasil Angket Respon

Berdasarkan hasil angket respon siswa kelas VII-B, hasil angket respon siswa yang terdiri 6 indikator yang diberikan kepada 24 siswa kelas VII-B akan mendapatkan respon yang sangat baik. Penggunaan media ENGKLUT untuk materi segiempat dalam pembelajaran matematika mendapat respon “Ya” sebanyak 123 siswa dengan presentase 85,42% dan “Tidak” sebanyak 19 siswa dengan presentase 13,2%.