

PERMAINAN LEMPAR GELANG MENGGUNAKAN MODEL STAD UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA

Nila Mustika Arum

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus
Email: 201633073@std.umk.ac.id

Siti Masfuah

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus
Email: siti.masfuah@umk.ac.id

Khamdun

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus
Email: khamdun@umk.ac.id

Abstract: This study aims to describe the game of throwing a bracelet by using the STAD model to improve the understanding of the concept of elementary school students in fifth grades SDN Pati Wetan 03 with natural science and Indonesian language content. This action research was carried out in class V of SDN Pati Wetan 03 with 28 students as research subjects. This research was conducted in two cycles consisting of planning, implementing actions, observing, and reflecting. Data collection techniques used were observation and documentation to observe the course of research and pre-cycle activities, interviews to find preliminary data from pre-cycle activities, and tests to measure students' understanding of concepts. Data analysis techniques using quantitative and qualitative analysis. Based on data analysis, students' understanding of the concept in cycle I was 73.4 and increased in cycle II to 80.6, while the results of each indicator are (1) restate a concept with a score of 75 increasing to 85.3, (2) classifying objects according to certain characteristics with a score of 73.2 increasing to 80.8, (3) giving examples and not examples with a score of 83.5 increasing to 85.3, (4) presenting concepts in various forms of mathematical representation with a score of 72, 8 increased to 79.01, (5) developed the necessary or sufficient conditions of a concept with a score of 77.7 decreased to 77.2, (6) using, utilizing and choosing certain procedures with a score of 69.6 increasing to 78, 1, (7) applying the concept with a score of 62.5 increased to 79.01. Thus, it can be concluded that the application of the game of throwing the wristband using the STAD model can improve the students' understanding of the concept of the fifth grade SDN Pati Wetan 03.

Keywords: concept understanding, stad model, bracelet throwing game.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan permainan lempar gelang dengan menggunakan model STAD dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar kelas V SDN Pati Wetan 03 muatan IPA dan Bahasa Indonesia. Penelitian tindakan ini dilakukan di kelas V SDN Pati Wetan 03 dengan subjek penelitian 28 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang terdiri atas

perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi untuk mengamati jalannya penelitian dan kegiatan pra siklus, wawancara untuk mencari data awal kegiatan prasiklus, dan tes untuk mengukur pemahaman konsep siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan analisis data, pemahaman konsep siswa pada siklus I sebesar 73,4 dan meningkat pada siklus II menjadi 80,6, sedangkan hasil tiap indikator yaitu (1) menyatakan ulang sebuah konsep dengan skor 75 meningkat menjadi 85,3, (2) mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu dengan skor 73,2 meningkat menjadi 80,8, (3) memberi contoh dan bukan contoh dengan skor 83,5 meningkat menjadi 85,3, (4) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis dengan skor 72,8 meningkat menjadi 79,01, (5) mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep dengan skor 77,7 menurun menjadi 77,2, (6) menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur tertentu dengan skor 69,6 meningkat menjadi 78,1, (7) mengaplikasikan konsep dengan skor 62,5 meningkat menjadi 79,01. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan lempar gelang menggunakan model STAD dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V SDN Pati Wetan 03.

Kata Kunci : pemahaman konsep, model STAD, permainan lempar gelang.

PENDAHULUAN

Pemahaman konsep siswa sangatlah penting dalam pembelajaran. Carin dan Sund (dalam Susanto, 2016:7) menyatakan bahwa pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu, yang berarti bahwa seseorang telah memahami sesuatu atau telah memperoleh pemahaman akan mampu menerangkan atau menjelaskan kembali apa yang telah ia terima. Susanto (2016:8) menjelaskan, konsep merupakan sesuatu dalam hati yang melekat pada seseorang dan tergambar dalam pikiran, gagasan, atau suatu pengertian. Jadi pemahaman konsep adalah kemampuan memahami suatu konsep sesuai dengan pemahamannya.

Siswa yang mempunyai pemahaman konsep dengan baik, maka dia akan berhasil dalam pembelajarannya. Jihad (2013:149)

merumuskan indikator kemampuan pemahaman konsep, yaitu: (1) menyatakan ulang sebuah konsep, (2) mengklasifikasikan suatu objek sesuai dengan konsepnya. (3) memberi contoh dan bukan contoh. (4) menyajikan konsep dalam bentuk argumen. (5) mengembangkan ketentuan dari suatu konsep. (6) memanfaatkan prosedur tertentu. (7) mengaplikasikan konsep atau algoritma ke pemecahan masalah. Namun, tidak semua siswa mempunyai pemahaman konsep dengan baik.

Kegiatan prasiklus melalui wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 1 November 2019 di SDN Pati Wetan 03 dengan guru kelas V, pada saat proses pembelajaran di kelas V diperoleh hasil bahwa aktivitas belajar siswa cenderung rendah dan monoton, pembelajaran lebih banyak ceramah, sedikit

siswa yang mau bertanya, sedikit siswa yang mampu menjawab pertanyaan. Kondisi pembelajaran yang demikian akan menimbulkan dampak kurang menggembirakan terhadap pemahaman konsep siswa, dan lebih jauh lagi dapat menimbulkan kesan tidak baik terhadap pembelajaran.

Fenomena tersebut didukung dengan hasil tes pemahaman konsep siswa kelas V yang berada dikategori perlu bimbingan. Data ini dibuktikan dari hasil prasiklus pada kelas V yang berjumlah 28 siswa, tidak ada siswa yang dalam kriteria sangat baik, 1 siswa (3,6 %) dalam kriteria baik, 5 siswa (17,8 %) dalam kriteria cukup dan 22 siswa (78,6 %) dalam kriteria perlu bimbingan. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran yang cenderung monoton sehingga siswa belum memahami materi yang menyebabkan siswa kurang aktif bertanya dan menjawab. Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman konsep siswa.

Masalah tersebut disebabkan karena keterbatasan guru dalam menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang masih bersifat sederhana. Penerapan suatu model dan media yang menarik dalam suatu pembelajaran juga dapat menggairahkan siswa untuk dapat belajar

dengan lebih giat. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi yaitu dengan menarapkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan berbantuan permainan lempar gelang.

Model pembelajaran ini siswa diharapkan dapat saling bekerja sama antar anggota kelompok untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi siswa dengan kemampuan yang berbeda. Siswa bekerja sesuai kelompok terhadap tugas yang diberikan guru dengan cara didiskusikan bersama anggota kelompoknya.. Hal ini sependapat dengan Slavin (2010:143) menyatakan bahwa STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Siswa ditempatkan dalam tim belajar yang beranggotakan empat sampai lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin, dan suku. Slavin (dalam Shoimin, 2017:186) menjelaskan STAD terdiri atas lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, kerja kelompok (tim), kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi (penghargaan) kelompok.

Permainan (*play*) adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilakukan untuk kesenangan kegiatan itu sendiri (Santrock dalam Ambarwati, 2014). Salah satu media permainan menyenangkan yang dapat digunakan adalah permainan lempar gelang. Permainan lempar gelang adalah permainan yang sangat mudah. Ketika siswa bermain lempar gelang, siswa dapat mengingat materi pembelajaran yang sebelumnya telah disampaikan guru. Achroni (2012:103) mendefinisikan bahwa permainan lempar gelang merupakan permainan yang sangat mudah, peralatan yang digunakan pun hanya menggunakan karet gelang.

Pelaksanaan permainan lempar gelang dan model STAD pada penelitian ini dilaksanakan pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Bahasa Indonesia. Beberapa penelitian yang sesuai dengan penelitian ini adalah Hariyanto, dkk., (2017) dalam penelitiannya mendapatkan hasil bahwa bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas V dalam memahami konsep materi Sifat-sifat cahaya. Demikian juga dengan penelitian yang dilakukan Azizah (2016) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar

dan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan permainan tradisional.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan pemahaman konsep siswa melalui permainan lempar gelang dengan menggunakan model STAD pada siswa kelas V SDN Pati Wetan 03.

METODE

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan, sehingga diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna. PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto, 2010:130). Penelitian ini dilaksanakan dua siklus dan masing-masing siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Pati Wetan 03 dengan subjek penelitiannya siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa yang terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Observasi untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran sedangkan tes untuk mengukur kemampuan

pemahaman konsep siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar tes pemahaman konsep berdasarkan teori Jihad. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif.

HASIL

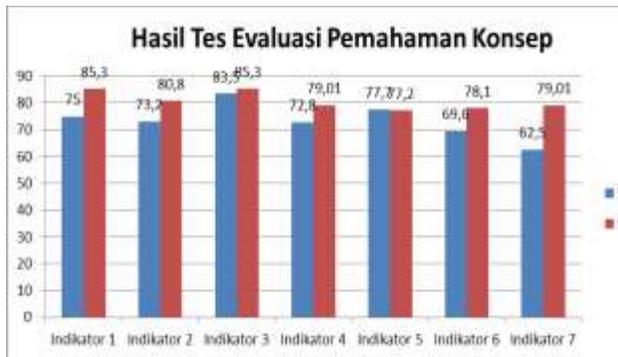
Penelitian tindakan kelas melalui permainan lempar gelang menggunakan model STAD untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar di laksanakan dalam 2 siklus. Untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep siswa diberikan tes evaluasi di setiap akhir siklus. Soal evaluasi pemahaman konsep yang diberikan kepada siswa berupa soal uraian berjumlah 14 soal, dimana dua soal mewakili satu indikator pemahaman konsep. Berdasarkan hasil perhitungan pada lembar pengamatan untuk setiap siklusnya, pemahaman konsep mengalami peningkatan seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Peningkatan Ketuntasan Pemahaman Konsep

Gambar 1 menunjukkan ketuntasan persentase rata-rata berdasarkan hasil yang telah di peroleh dari pemahaman konsep menggunakan permainan lempar gelang dengan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada siklus I ke siklus II telah mencapai peningkatan. Ketuntasan yang dihasilkan dari prasiklus memperoleh persentase 21% dengan kriteria perlu bimbingan. Setelah diterapkan dengan menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan lempar gelang telah mengalami peningkatan dengan persentase 61% kriteria perlu bimbingan dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase 86% dengan kriteria baik. Berdasarkan peningkatan pemahaman konsep dapat disimpulkan bahwa peneliti telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 70% meningkat menjadi 86% dengan kriteria baik.

Setelah itu peneliti menganalisis pemahaman konsep siswa tiap indikator. Hasil tes evaluasi siklus I dan siklus II setiap indikator pemahaman konsep dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Hasil Tes Evaluasi Pemahaman Konsep Siklus I dan Siklus II

Indikator pemahaman konsep yang diteliti menurut teori Jihad (2013:149) yaitu (1) menyatakan ulang sebuah konsep, (2) mengklasifikasikan suatu objek sesuai dengan konsepnya. (3) memberi contoh dan bukan contoh. (4) menyajikan konsep dalam bentuk argumen. (5) mengembangkan ketentuan dari suatu konsep. (6) memanfaatkan prosedur tertentu. (7) mengaplikasikan konsep atau algoritma ke pemecahan masalah. Gambar 2 tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep di setiap indikatornya.

PEMBAHASAN

Gambar 2 menunjukkan bahwa Indikator yang pertama yaitu menyatakan ulang sebuah konsep pada siklus I memperoleh rata-rata nilai 75 dengan kriteria cukup dan meningkat pada siklus II menjadi 85,3 dengan kriteria baik. Pada

siklus I siswa masih kesulitan dalam menyatakan ulang dengan bahasanya sendiri. Kemudian peningkatan terjadi pada siklus II dengan melibatkan siswa secara langsung menemukan sebuah konsep supaya mereka dapat memahami arti sebuah konsep itu sendiri. Hal ini sejalan dengan Nahdi, dkk (2018) bahwa seorang siswa yang mempunyai pemahaman ia akan mampu menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajarinya berdasarkan pemahamannya sendiri sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna.

Indikator yang kedua yaitu mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu pada siklus I memperoleh rata-rata nilai 73,2 dengan kriteria cukup dan meningkat pada siklus II menjadi 80,8 dengan kriteria baik. Pada siklus I siswa masih ada yang kesulitan dalam mengklasifikasikan objek berdasarkan sifatnya. Kemudian dengan melalui percobaan yang telah mereka lakukan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep pada siklus II. Dengan kondisi yang nyata siswa mampu memahami materi. Hal ini sependapat dengan Hendawati dan Kurniati (2017) eksperimen adalah metode belajar mengajar yang sesuai untuk pembelajaran IPA dengan memberikan

kondisi belajar kepada siswa agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan kreativitas secara optimal.

Indikator yang ketiga yaitu memberi contoh dan bukan contoh pada siklus I memperoleh rata-rata nilai 83,5 dengan kriteria baik dan meningkat pada siklus II menjadi 85,3 dengan kriteria baik. Pada siklus I siswa sudah mampu dalam memberi contoh sifat-sifat benda. Namun untuk hasil yang lebih meningkat guru berusaha untuk selalu menjelaskan contoh-contoh kegiatan sehari-hari supaya lebih dipahami siswa. Karena dengan pengalaman mereka, siswa lebih mudah menjawab soal. Hal ini sependapat dengan Antasari (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran di SD lebih baik disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, yaitu dilaksanakan dengan menggunakan contoh nyata dan melibatkan sebanyak mungkin fisik maupun mentalnya.

Indikator yang keempat yaitu menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis pada siklus I memperoleh rata-rata nilai 72,8 dengan kriteria cukup dan meningkat pada siklus II menjadi 79,01 dengan kriteria baik. Pada siklus I masih ada yang kesulitan dalam mengganti konsep menjadi cara lain yaitu

tabel, diagram atau peta konsep. Sehingga supaya siklus II meningkat siswa diberikan contoh dan membimbing siswa yang kesulitan. Hal ini sependapat Dharma, dkk (2018) model STAD adalah memotivasi siswa, mendorong, dan membantu satu sama lain, dan untuk menguasai ketarampilan yang disajikan oleh guru.

Indikator yang kelima yaitu mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep pada siklus I memperoleh rata-rata nilai 77,7 dengan kriteria cukup dan pada siklus II menjadi 77,2 dengan kriteria cukup. Pada indikator ini guru selalu membimbing dan memotivasi siswa agar dapat memecahkan masalah yang diberikan guru dengan berbagai solusi. Hal ini sependapat dengan Murnaka dan Manalu (2018) bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, saling bekerja sama, serta memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Indikator yang keenam yaitu menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur tertentu memperoleh rata-rata nilai 69,6 dengan kriteria perlu bimbingan dan meningkat menjadi 78,1 dengan kriteria cukup pada siklus II. Pada siklus I siswa masih kesulitan dalam menyimpulkan hasil.

Upaya yang dilakukan guru yaitu membimbing siswa dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap hasil percobaan yang telah dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan sehingga siswa dapat menyimpulkan dengan bekerja sama dan berdiskusi dengan kelompoknya. Hal ini sependapat dengan Putra, dkk (2015) dari hasil penelitiannya mendapatkan hasil bahwa model pembelajaran STAD berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa.

Indikator yang ketujuh yaitu mengaplikasikan konsep pada siklus I memperoleh rata-rata nilai 62,5 dengan kriteria perlu bimbingan dan meningkat pada siklus II menjadi 79,01 dengan kriteria baik. Pada siklus I siswa kesulitan dalam mengaplikasikan konsep. Sehingga guru membimbing siswa untuk membuat dugaan sementara yang mengarah pada konsep. Hal ini sependapat dengan Masfiah dan Fakhriyah (2017) jika siswa sudah memahami suatu konsep maka siswa mampu memahami konsep dan situasi untuk memecahkan masalahnya.

Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa pada Tema 7 melalui permainan lempar gelang

menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Jadi penelitian tindakan di kelas V SDN Pati Wetan 03 dikatakan berhasil dengan kriteria baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada kelas V SDN Pati Wetan 03 dapat disimpulkan bahwa Permainan lempar gelang menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan sebesar 7,2. Siklus I diperoleh rata-rata sebesar 73,4 dengan kriteria cukup dan meningkat pada siklus II menjadi 80,6 dengan kriteria baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, Yenni. dan Rohita. 2014. Pengaruh Permainan Lempar Gelang Terhadap Kemampuan Emosional kelompok B di TK Dharma Wanita Beringin Kwedenkembar Mojokerto. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, (1), 1-7.
- Antasari, Novi. 2017. Penerapan Model Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2 (3), 1-13.
- Arikunto, Suharsimi., dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

- Azizah, I. M. 2016. Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV Min Ngronggot Nganjuk. *Dinamika Penelitian*, 16 (2), 279-308.
- Dharma, D, Yarman dan Elniati, S. 2018. Tipe Student Teams Achievement Divisions Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Matematika*. 7 (1), 31-36.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hendawati, Y dan Kurniati, C. 2017. Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfaatannya. *Jurnal Pendidikan ke-SD-an*, 13 (1), 15-25.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Nahdi, D. S, Yonanda D. A, dan Agustin, N. F. 2018. Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 4 (2), 9-16.
- Masfuah, S., dan Fakhriyah, F. 2017. Developing The Understanding Of Scientific Concept Based On The Aspect Of Science Literacy For Students Of Elementary School Education Program Through The Application Of Project Based Learning. *Unnes Science Education Journal*. 6 (3), 1708-1716.
- Murnaka, N. P dan Manalu, R. I. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 6 (3), 317-328.
- Putra, G. E. A., Tegeh I Md dan Wibawa I Md. C. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Pemahaman Konsep Dan Sikap Sosial Siswa Kelas V. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 3 (1), 1-10.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Slavin, Robert. 2010. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

