

PENERAPAN STRATEGI TANDUR SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

Waskhudin

SD Negeri Kemurang Kulon 02 Tanjung Brebes

*Diterima Juli 2016, disetujui September 2016, dipublikasikan Desember 2016

Abstrak

Penelitian ini didasari pada rendahnya motivasi belajar siswa kelas V SDN Kemurang Kulon 02 Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes ketika mengikuti pembelajaran Matematika. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui strategi Tandır. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan selama dua siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Alat yang digunakan yaitu lembar observasi dan lembar angket. Observasi digunakan guru untuk mengamati secara langsung motivasi belajar siswa ketika mengikuti pembelajaran Matematika, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui prosentase peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan setiap siklus. Pada prasiklus motivasi belajar siswa hanya sebesar 14,25%. Pada siklus I meningkat menjadi 71,42%. Perilaku siswa menjadi semakin aktif dan tertarik mengikuti pembelajaran. Hal tersebut membuktikan bahwa strategi Tandır dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika.

© 2016 Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter

Kata Kunci: Strategi Tandır; Motivasi Belajar; Matematika

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar dalam kelas tidak hanya sekedar mempelajari satu mata pelajaran saja. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari adalah Matematika. Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan. Hal itu disebabkan karena Matematika digunakan dalam berbagai kegiatan sehari-hari. Seperti yang disebutkan dalam tujuan pembelajaran Matematika khususnya tingkat sekolah dasar, salah satunya adalah siswa dapat menerapkan dan menggunakan materi pembelajaran Matematika untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Depdiknas 2006). Oleh karena itu, Matematika sangat penting untuk dipelajari. Namun, berdasarkan hasil observasi di SDN Kemurang Kulon 2, kebanyakan siswa menganggap bahwa Matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. Tidak heran jika banyak siswa yang tidak suka atau bahkan takut ketika mengikuti pembelajaran Matematika. Hal itu menyebabkan motivasi belajar siswa rendah.

Hal terpenting dalam pembelajaran Matematika adalah berpusat pada siswa sehingga siswa dilibatkan dalam setiap kegiatan, sedangkan guru hanya bertugas sebagai fasilitator untuk lebih mendekatkan Matematika pada kehidupan nyata di sekitar siswa. Penyesuaian pembelajaran Matematika dengan lingkungan sekitar didukung dari model pembelajaran yang inovatif (Antonius 2006: 22-23). Namun, pada kenyataannya strategi dan model pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan kurang memfasilitasi belajar siswa. Pembelajaran bersifat monoton. Guru memberi materi kepada siswa hanya dengan duduk atau berdiri di depan kelas. Guru juga tidak selalu

berkeliling memantau pekerjaan siswa. Selain itu metode yang digunakan guru untuk menyampaikan materi mengarah pada metode ceramah.

Guru dapat melakukan beberapa upaya untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Matematika, antara lain dengan mengaitkan materi yang sedang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari agar siswa tahu manfaat mempelajari Matematika sehingga dapat menyelesaikan berbagai masalah baik masalah Matematika itu sendiri, masalah mata pelajaran lain, maupun masalah dalam kehidupan sehari-hari (Antonius 2006: 10). Meskipun demikian, guru belum melakukan upaya maksimal untuk dapat meningkatkan motivasi tersebut.

Setiap kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa tentu mempunyai tujuan yang disebut tujuan pembelajaran, terlebih guru yang melaksanakan pembelajaran, harus berorientasi pada tujuan pembelajaran yang ditentukan (Lisfiyani, dkk 2016). Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, guru harus berupaya membuat pembelajaran yang inovatif, menarik, dan menyenangkan untuk memberikan dorongan belajar kepada siswanya agar siswa bisa memahami pembelajaran dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi yang menarik dan inovatif.

Strategi yang dianggap dapat menyelesaikan masalah rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika yaitu dengan menerapkan strategi Tandur. Strategi Tandur merupakan kepanjangan dari kata Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan.

Strategi Tandur merupakan pengembangan dari model pembelajaran *Quantum Learning*. De Porter (dalam Tarnoto, 2012) berpendapat bahwa model *Quantum Learning* merupakan gabungan dari bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan sekitar momen belajar. Strategi yang digunakan pada model ini merujuk pada kealamiah proses belajar yaitu mulai dari pengenalan dengan sesuatu yang menarik, menghubungkan hal yang dipelajari dengan pengalaman siswa, memberi kesempatan siswa untuk menunjukkan kemampuannya, kegiatan pengulangan untuk memantapkan pengetahuan yang telah dipelajari oleh siswa, sampai akhirnya bermuara pada kegiatan perayaan yang diadakan sebagai bentuk penghargaan pada siswa atas kerja kerasnya dalam belajar. Model ini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena menurut Turnip dan Keysar (2014), *Quantum Learning* adalah teori belajar yang menekankan belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermakna.

METODE PENELITIAN

1. Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (2010:3), PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan empat tahap pembelajaran, yaitu: merencanakan, melakukan tindakan, mengamati, dan melakukan refleksi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada siklus I yaitu sebagai berikut.

Pada tahap perencanaan, langkah yang dilakukan yaitu guru menentukan materi dan menyusun RPP dengan guru kelas. Setelah itu, guru menyiapkan lembar observasi dan angket motivasi belajar Matematika siswa

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan (6 jam pelajaran). Waktu tiga kali pertemuan tersebut digunakan guru untuk menerapkan strategi pembelajaran *Quantum Learning*, yaitu Tandur (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan). Setiap pertemuan berisi pokok bahasan tentang sifat-sifat bangun ruang dan selalu mengutamakan tujuan pembelajaran yakni afektif, kognitif, serta psikomotor siswa. Oleh

karena itu, setiap pertemuan terdapat lembar kerja siswa dan pada akhir siklus, peneliti mengadakan evaluasi dan pengisian angket motivasi belajar siswa.

Pengamatan adalah tahapan dimana guru mengamati dan mencatat hasil dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan yaitu pengamatan terhadap perilaku siswa ketika mengikuti pembelajaran menggunakan strategi Tander.

Refleksi merupakan langkah untuk menganalisis semua kegiatan yang dilakukan pada siklus I. Guru mengungkapkan hasil hasil pengamatan terhadap siswa tentang kerja dalam kelompok. Hasil pengamatan dicari pemecahan masalahnya. Analisis dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan unsur-unsur yang diamati pada siklus I. Hasil refleksi digunakan peneliti untuk merencanakan siklus berikutnya.

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Langkah pembelajaran yang dilakukan hampir sama dengan langkah siklus I. Namun, pada siklus II guru lebih mematangkan strategi Tander yang diterapkan dan memperbaiki kesalahan yang sudah terjadi pada siklus I.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kemurang Kulon 2 Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes tahun ajaran 2014/2015. Jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian adalah 28 siswa, yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

3. Alat/Instrumen Pengambilan Data

Data tentang motivasi belajar siswa diperoleh melalui teknik pengamatan dan angket. Adapun instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan lembar angket motivasi belajar Matematika.

4. Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan penelitian tindakan dapat dilihat dari keberhasilan siswa. Keberhasilan siswa tampak pada adanya peningkatan motivasi belajar Matematikanya. Peningkatan motivasi belajar Matematika pada siswa ditandai dengan tercapainya indikator motivasi belajar Matematika, yaitu motivasi belajar rata-rata siswa mencapai $\geq 75\%$ (Depdiknas 2008).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prasiklus

Kegiatan awal sebelum melakukan penelitian adalah mencari informasi tentang kondisi awal siswa. Perolehan informasi tersebut dilakukan oleh guru dibantu rekan sejawat dengan membagikan angket kepada siswa kelas V SDN Kemurang 2 untuk mengetahui motivasi belajar Matematika siswa sebelum diberi tindakan. Angket tersebut berisi 33 pertanyaan yang terdiri atas 11 Indikator motivasi belajar Matematika. Pada saat pengisian angket siswa mendapat bimbingan dari guru. Hasil dari angket prasiklus sesuai indikator adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Angket Motivasi Belajar Prasiklus

Kategori	Prosentase	Jumlah Siswa	Prosentase Perolehan
Sangat Tinggi	86% - 100%	0	0%
Tinggi	71% - 85%	4	14,29%
Sedang	56% - 70%	7	25%
Rendah	41% - 55%	14	50%
Sangat Rendah	25% - 40%	3	10,71%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas, 3 dari 28 siswa masih memiliki motivasi belajar yang dikategorikan sangat rendah, 14 siswa dikategorikan rendah, 7 siswa dikategorikan sedang, dan hanya 4 siswa dikategorikan tinggi. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi hanya mencapai 14,29%.

Siklus I

Pada siklus I peneliti mempersiapkan pembelajaran I, angket motivasi belajar, lembar observasi dan alat-alat pendukung pembelajaran. Pada akhir proses belajar, siswa diberi angket motivasi belajar Matematika untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil dari angket siklus I sesuai indikator adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Motivasi Belajar Siklus I

Kategori	Prosentase	Jumlah Siswa	Prosentase Perolehan
Sangat Tinggi	86% - 100%	7	25%
Tinggi	71% - 85%	13	46,42%
Sedang	56% - 70%	6	21,42%
Rendah	41% - 55%	2	7,14%
Sangat Rendah	25% - 40%	0	0%
Jumlah		28	100%

Dari analisis tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa pada siklus I sudah tidak ada siswa yang memiliki kategori motivasi belajar Matematika sangat rendah. Namun, masih ada 2 dari 28 siswa masih memiliki kategori rendah. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang dikategorikan sedang ada 6 siswa, yang dikategorikan tinggi ada 13 siswa, dan yang dikategorikan sangat tinggi ada 7 siswa.

Siklus II

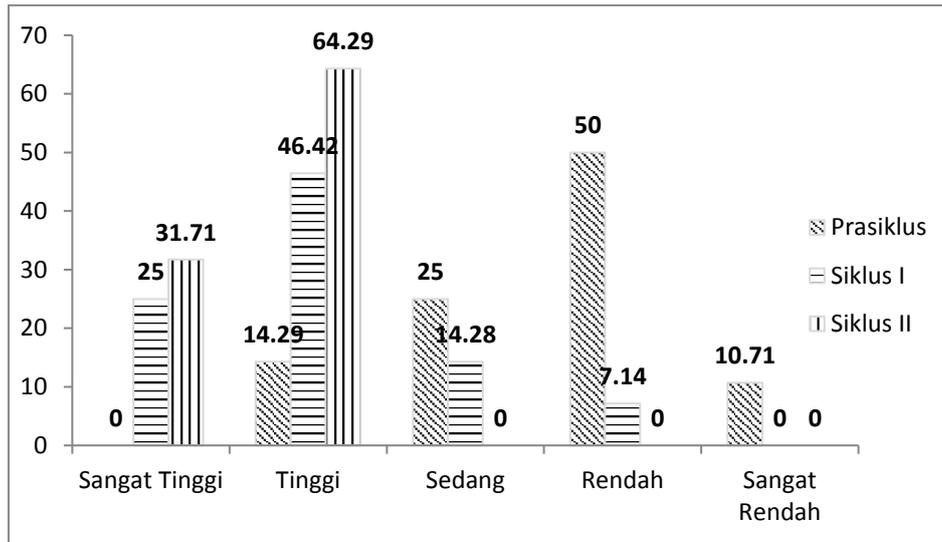
Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Adapun hasil motivasi belajar siswa pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Nagket Motivasi Belajar Siklus II

Kategori	Prosentase	Jumlah Siswa	Prosentase Perolehan
Sangat Tinggi	86% - 100%	10	31,71%
Tinggi	71% - 85%	18	64,29%
Sedang	56% - 70%	0	0%
Rendah	41% - 55%	0	0%
Sangat Rendah	25% - 40%	0	0%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa pada siklus II tidak ada siswa yang memiliki motivasi belajar yang dikategorikan sangat rendah, rendah, dan sedang. Sebagian besar siswa, yaitu 18 dari 28 siswa memiliki motivasi belajar tinggi dan 10 siswa memiliki motivasi belajar sangat tinggi.

Prosentase peningkatan motivasi belajar siswa dari prasiklus sampai siklus II, dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Grafik 1. Prosentase Peningkatan Motivasi Belajar Setiap Siklus

Dari analisis grafik, dapat dinyatakan bahwa motivasi belajar siswa kelas V SDN Kemurang Kulon 2 pada pembelajaran Matematika setiap siklus mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terjadi karena guru menerapkan strategi Tander pada siklus I dan II. Hal tersebut ditandai dengan semakin tinggi grafik kategori tinggi dan sangat tinggi dari kegiatan praskilus sampai siklus II dan semakin rendah grafik kategori sedang, rendah, dan sangat rendah dari prasiklus sampai siklus II. Prosentase peningkatan motivasi belajar siswa yang didapat dari hasil analisis angket berbanding lurus dengan hasil pengamatan yang dilakukan guru terhadap perilaku siswa ketika mengikuti pembelajaran Matematika dari prasiklus sampai siklus II.

Dari analisis hasil angket pada kegiatan prasiklus atau sebelum penerapan strategi Tander, prosentase motivasi belajar siswa yang dikategorikan tinggi dan sangat tinggi hanya mencapai 14,25%. Dari hasil pengamatan selama prasiklus menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa rendah. Siswa tidak tertarik mengikuti pelajaran Matematika.

Hasil refleksi dari data angket yang diperoleh pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar Matematika siswa. Prosentase motivasi belajar meningkat menjadi 71,42%. Meskipun sudah meningkat, prosentase tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Dalam pembelajaran pada siklus I masih ada siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Hal ini terjadi karena strategi Tander belum diterapkan secara maksimal.

Berdasarkan refleksi tersebut, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang tinggi. Data yang diambil dari angket menunjukkan bahwa pada siklus II prosentase motivasi belajar meningkat menjadi 100%. Prosentase tersebut sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Tidak ada lagi siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Motivasi belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran Matematika sangat tinggi. Perilaku siswa menjadi sangat aktif, tertarik, dan antusias mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi siklus II, maka penelitian ini dikatakan berhasil karena tujuan penelitian dan kriteria keberhasilan sudah tercapai. Oleh karena itu, penelitian berhenti sampai siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa strategi Tandur (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika. Pada prasiklus motivasi belajar siswa hanya sebesar 14,25%. Pada siklus I meningkat menjadi 71,42%, dan pada siklus II semakin meningkat menjadi 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonius Cahya Prihandoko. (2006). *Memahami Konsep Matematika secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik*. Jakarta: Depdiknas.
- Lisfianyani, Eko Suprpto, dan Arofah. 2016. *Penerapan Guided Discovery dalam Pembelajaran Materi Ajar Mengidentifikasi Kategori Multimedia*. *Dinamika: Jurnal Praktik Penelitian Tindakan*. Vol. 6, No. 1, <http://i-rpp.com/index.php/dinamika/article/view/402>.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarnoto. 2012. *Peningkatan Keterampilan Menulis Permulaan melalui Model*. *Jurnal Dinamika*. Vol. 3, No. 2, <http://i-rpp.com/index.php/dinamika/article/view/53>.
- Turnip, Jaidun dan Keysar Panjaitan. 2014. *Penerapan Model Quantum Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Autocad Teknik Gambar Bangunan*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 7, No. 2.