

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI STAD BERBASIS *REALISTIC MATHEMATICS* SISWA KELAS IV

Desy Putri Safitary[✉], Pitadjeng, Nursiwi Nugraheni

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Juni 2013

Disetujui Juli 2013

Dipublikasikan Agustus 2013

Keywords:

quality of teaching; (STAD)
Realistic Mathematics

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar pada pembelajaran matematika. Jenis penelitian ini penelitian tindakan kelas melalui *STAD Berbasis Realistic Mathematics* dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IVB SDN Bendan Ngisor. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Aktivitas guru siklus I memperoleh skor 54,5 kategori baik dan siklus II aktivitas guru meningkat skor 59 kategori sangat baik. (2) Aktivitas siswa siklus I memperoleh skor rata-rata 28,4 kategori baik dan siklus II meningkat menjadi skor rata-rata 32,3 kategori sangat baik. (3) Ketuntasan hasil belajar siswa meningkat. Pertemuan 1 siklus I hasil belajar siswa mendapat nilai rata-rata 70 persentase 70% , pertemuan 2 siklus I meningkat nilai rata-rata 73 persentase 76%, meningkat pertemuan 1 siklus II nilai rata-rata 75 persentase 84% dan meningkat pertemuan 2 siklus II nilai rata-rata 79 persentase 87% siswa tuntas belajar. Ini menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pertemuan akhir yaitu pertemuan 2 siklus II $\geq 85\%$ sehingga dinyatakan berhasil. Kesimpulan penelitian ini melalui Model *Student Team Achievement Division (STAD)* Berbasis *Realistic Mathematics* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Abstract

The objective of this research are improving the skills of teachers, student activity and learning outcomes on student learning in mathematics. This type of research is a classroom action research through *STAD Based Realistic Mathematics* with two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Subjects were teachers and students of SDN Bendan Ngisor IVB class. The results showed: (1) teachers' activity cycle I gained a good score 54.5 category and second cycle teachers increased activity score 59 category very well. (2) Activity Cycle I students scored an average of 28.4 and the second cycle both categories increased to an average score of 32.3 is very good category. (3) increased student mastery of learning outcomes. 1 meeting students' cycle I got an average of 70 percentage 70%, meeting 2 cycle increased the value of an average 73 percentage of 76%, an increase of 1 cycle II meetings average 75 percentage of 84% and increased 2 cycles II meeting grade average of 79 percentage 87% of students pass the study. This shows the percentage of students meeting mastery learning outcomes end the meeting 2 second cycle $> 85\%$ so declared successful. The conclusion of this research through the Model *Student Team Achievement Division (STAD)* Based *Realistic Mathematics* can improve the skills of teachers, student activity and student learning outcomes in mathematics learning.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Jl. Beringin Raya no. 5 Wonosari Kampus Ngaliyan

E-mail: shindiapuspita@yahoo.com

ISSN 2252-6366

PENDAHULUAN

Matematika memiliki beberapa materi-materi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Pendapat lain Depdikbud (2005:225) matematika sebagai ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional dapat digunakan menyelesaikan masalah mengenai bilangan. Selanjutnya berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar tingkat SD/MI dalam Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar menengah menyatakan setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dari pengenalan masalah sesuai situasi (*contextual problem*). Melalui mengajukan masalah kontekstual, peserta didik dibimbing untuk menguasai konsep matematika sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 tahun 2006 tentang standar kompetensi lulusan mata pelajaran matematika diharapkan siswa dapat memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.

Siswa dalam kegiatan kelompok harus saling membantu untuk mencapai tujuan kelompok dan selalu giat pada kegiatan kelompok. Pernyataan lain Slavin (dalam Sugiyanto 2010:39) mengidentifikasi tiga struktur tujuan siswa agar lebih giat bekerja dalam kelompok, yaitu : kooperatif, kompetitif, individualistik, kooperatif berorientasi tujuan dari tiap individu memberi kontribusi pada

anggota lain, kompetitif mencapai tujuan dari tiap individu yang menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya, individualistik berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsekuensi apapun pada anggota lainnya. Dari perspektif motivasional menunjukkan struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi dimana setiap anggota kelompok dapat meraih tujuan pribadi jika kelompok mereka bisa sukses. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan personal, anggota kelompok saling membantu teman satu tim agar kelompok mereka berhasil. Penghargaan kelompok didasarkan pada kinerja kelompok sehingga menciptakan penghargaan interpersonal artinya anggota kelompok akan memberikan atau menghalangi pemicu-pemicu sosial dalam merespon usaha-usaha yang berhubungan dengan tugas kelompok. Alasan lain tumbuhnya kesadaran siswa belajar untuk berfikir, menyelesaikan masalah, mengintegrasikan dengan mengaplikasikan kemampuan, pengetahuan mereka bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sarana baik untuk mencapai hal-hal semacam itu.

Sesuai pendapat Piaget (dalam Rozanie 2010:1) berpandangan, anak-anak memiliki potensi mengembangkan intelektualnya. Pengembangan intelektual mereka bertolak dari rasa ingin tahu untuk memahami dunia disekitarnya. Pemahaman dan penghayatan tentang dunia sekitarnya mendorong pikiran mereka untuk membangun tampilan tentang dunia tersebut dalam otaknya. Selanjutnya Freudenthal (dalam Wijaya 2012:20) proses belajar siswa akan

terjadi jika pengetahuan (*knowledge*) yang dipelajari bermakna bagi siswa. Suatu pengetahuan bermakna bagi siswa jika proses pembelajaran dilaksanakan dalam suatu konteks *Center for Occupational Research and Development* (CORD) atau pembelajaran menggunakan permasalahan realistik. Aisyah,dkk (2007:7-4) menyebutkan dua cara belajar matematika yaitu matematika horisontal adalah proses penyelesaian soal-soal kontekstual dari dunia nyata, sedangkan matematika vertikal adalah proses formalisasi konsep matematika dengan konsep-konsep tersebut maka pembelajaran matematika didasarkan pada kehidupan siswa atau hal-hal pernah dialami siswa secara nyata dan pembelajaran matematika. Sebaiknya dilaksanakan mulai dari kelompok kecil sampai kelompok heterogen agar siswa berbagi pengetahuan, saling membantu, namun guru harus memberikan penilaian individu sehingga memudahkan siswa memahami materi sehingga tujuan tercapai maksimal.

Sesuai pendapat Etzioni (dalam Hamdani 2010 : 194) kualitas dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan. Secara definitif, efektivitas merupakan tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran. Efektivitas merupakan suatu konsep yang mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, tetapi juga dapat dilihat dari sisi persepsi atau sikap. Disamping itu, efektivitas juga dapat dilihat dari tingkat kepuasan yang dicapai oleh orang, hal ini akan dikaji lebih dalam untuk mencapai keberhasilan pembelajaran.

Kenyataan dilapangan menurut Nurhayati (2010:2) matematika berangkat dari hal-hal abstrak, cenderung sulit diterima dan dipahami oleh siswa, mengakibatkan daya tarik siswa terhadap matematika cukup rendah. Selain itu pembelajaran matematika di sekolah masih menggunakan pendekatan tradisional atau konvensional yakni ceramah dan pemberian tugas, pembelajaran didominasi oleh guru dan sedikit melibatkan siswa. Selanjutnya siswa tidak diberikan kesempatan mengemukakan ide dan mengkonstruksi sendiri dalam menjawab soal latihan. Dengan model semacam ini, konsep dari materi tidak tertanam pada siswa, sehingga guru harus mengulang materi di pembelajaran berikutnya. Ini menyebabkan banyak waktu dihabiskan untuk mengajarkan satu materi dan nilai hasil pembelajaran matematika rendah.

Permasalahan juga terjadi dalam proses pembelajaran Matematika di SDN Bendan Ngisor kelas IVB. Berdasarkan observasi dan kolaborasi menunjukkan pembelajaran Matematika di kelas IVB materi menyelesaikan masalah berhubungan dengan KPK. Contoh soal dari Mustaqim dan Astuty (2008:58) : “Ema dan Menik sama-sama ikut les matematika. Ema masuk setiap 4 hari sekali, sedangkan Menik masuk setiap 6 hari sekali. Jika hari ini mereka masuk les bersama-sama, berapa hari lagi mereka masuk les bersama-sama dalam waktu terdekat” Dengan contoh soal ini siswa mengerjakan sendiri tidak dalam kelompok, sehingga siswa kurang bekerjasama menemukan jawabannya. Siswa belum selesai mengerjakan soal, guru sudah memberikan cara pengerjaan soal yaitu

Ema	4 hari lagi	8 hari lagi	12 hari lagi	16 hari lagi
-----	-------------	-------------	--------------	--------------	-------

Menik	6 hari lagi	12 hari lagi	18 hari lagi	24 hari lagi
-------	-------------	--------------	--------------	--------------	-------

jadi, mereka kembali masuk les bersama-sama 12 hari lagi. Dengan pemberian cara tersebut siswa tidak dapat mengeksplor sendiri kemampuannya untuk menyelesaikan soal. Siswa belum mengerti masalah kontekstual namun guru sudah memberikan jawabannya. Guru tidak menggunakan media pembelajaran variatif untuk menanamkan konsep materi, guru hanya menggunakan media berupa garis bilangan. Walaupun sudah memakai media garis bilangan guru belum maksimal mengolah media tersebut sehingga menarik perhatian siswa. Guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan tanpa mencari sendiri ilmu tersebut. Permasalahan tersebut, menimbulkan situasi pembelajaran kurang menarik, kurangnya minat belajar dan kurangnya kemampuan siswa menerima pembelajaran matematika. Siswa dalam pembelajaran kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman, mengganggu teman lainnya dan mengantuk. Masalah-masalah diatas menyebabkan hasil belajar matematika rendah.

Permasalahan diatas menunjukkan belum tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Matematika 62, hanya 15 siswa (45%) dari 33 siswa yang dapat mencapai KKM, sedangkan sisanya 18 siswa (55%) tidak mencapai KKM. Sehingga peneliti segera mengatasi permasalahan menggunakan STAD berbasis *Realistic Mathematics*.

Ada berbagai macam model pembelajaran dengan pendekatan kooperatif, yang cara kerjanya berdasarkan kelompok sesuai permasalahan di atas namun peneliti

mengambil salah satu, yaitu STAD. STAD memiliki kelebihan dari model pembelajaran lainnya menurut Karamoy (2009:1) yaitu (1) melatih siswa untuk bekerjasama saling membantu dalam satu tim terdiri atas siswa berkemampuan lebih tinggi, berkemampuan rendah, dalam melaksanakan tugas kelompok, dengan harapan melalui interaksi ini mereka dapat mengembangkan sikap, (2) saling menghargai, (3) sikap kepemimpinan, dan (4) saling ketergantungan, dalam rangka mencapai tujuan kelompok. Menurut Slavin (dalam Rusman 2011:214) STAD merupakan variasi pembelajaran kooperatif paling banyak diteliti. Dalam STAD siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan 4-5 orang beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya. Guru memberikan suatu materi dan memastikan semua anggota kelompok bisa menguasai materi tersebut. Siswa menjalani kuis perseorangan tentang materi tersebut dan mereka tidak boleh saling membantu satu sama lain. Nilai-nilai hasil kuis siswa diperbandingkan dengan nilai rata-rata mereka sendiri yang memperoleh sebelumnya, dan nilai-nilai itu diberi hadiah berdasarkan pada seberapa tinggi peningkatan yang bisa mereka capai atau seberapa tinggi nilai itu melampaui nilai mereka sebelumnya. Nilai-nilai itu kemudian dijumlah untuk mendapatkan nilai kelompok dan kelompok yang mencapai kriteria tertentu bisa mendapat sertifikat atau hadiah-hadiah lainnya.

Langkah-langkah STAD menurut Rusman (2011:215) : (a) Menyampaikan tujuan dan motivasi untuk menyampaikan tujuan

yang ingin dicapai pada pembelajaran, memotivasi siswa untuk belajar, (b) Pembagian kelompok dengan cara dibagi beberapa kelompok dimana setiap kelompoknya terdiri 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas sesuai prestasi akademik, gender/jenis kelamin, ras atau etnik, (c) Presentasi dari guru yaitu menyampaikan materi, terlebih dahulu menjelaskan tujuan yang ingin dicapai, (d) Kegiatan belajar dalam tim (Tim kerja) yaitu siswa belajar dalam kelompok. Guru menyiapkan lembar kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok, sehingga semua anggota menguasai dan masing-masing memberikan kontribusi. Selama tim bekerja guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan bila diperlukan, (e) Kuis (Evaluasi) yaitu guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi dan juga melakukan penilaian terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok, dan (f) Penghargaan prestasi tim setelah pelaksanaan kuis, guru memeriksa hasil kerja siswa dengan diberikan angka sesuai rentang 0-100. Selanjutnya pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh guru dengan tahapan: 1) menghitung skor individu, 2) menghitung skor kelompok, 3) pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok.

Selain STAD, RME juga dapat mendorong interaktivitas siswa di kelas dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran bermakna. Pendekatan matematika realistik menurut Freudenthal (dalam Aisyah,dkk 2007:7-3) merupakan kegiatan manusia dalam hal ini matematika bukan tempat

memindahkan matematika dari guru kepada siswa melainkan tempat siswa menemukan kembali ide dan konsep matematika melalui eksplorasi masalah nyata. Kebermaknaan konsep matematika merupakan konsep utama dari RME. Proses belajar siswa akan terjadi jika pengetahuan (*knowledge*) yang dipelajari bermakna bagi siswa Freudenthal (dalam Wijaya 2012:20). Suatu pengetahuan akan menjadi bermakna bagi siswa jika proses pembelajaran dilaksanakan dalam suatu konteks *Center for Occupational Research and Development* (CORD) atau pembelajaran menggunakan permasalahan realistik. Sehingga STAD Berbasis *Realistic Mathematics* yaitu model pembelajaran STAD yang kegiatan kerja kelompoknya menggunakan langkah-langkah pembelajaran RME sesuai hal-hal yang pernah dialami siswa secara langsung maupun pengalaman-pengalaman yang telah ada dalam kehidupan nyata. STAD Berbasis *Realistic Mathematics* ini diharapkan dapat meningkatkan aktifitas siswa, ketrampilan guru dan hasil belajar siswa. Langkah-langkah pembelajaran RME menurut Rozanie (2010:1) adalah : (a) memahami masalah kontekstual, (b) menjelaskan masalah kontekstual, (c) menyelesaikan masalah kontekstual, (d) membandingkan dan mendiskusikan jawaban, dan (e) menyimpulkan.

Adapun manfaat dari penelitian ini mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas IVB SDN Bendan Ngisor melalui STAD berbasis *Realistic Mathematics*. melalui STAD berbasis *Realistic Mathematics*, siswa dapat memahami dan menguasai konsep matematika

dengan baik melalui permasalahan realistik sehingga berdampak pada pembelajaran bermakna, hasil belajar lebih meningkat melalui penemuan kembali konsep matematika oleh siswa.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran STAD menurut Rusman (2011:215) dan RME menurut Rozanie (2010:1) peneliti dapat melaksanakan penelitian matematika mengacu langkah-langkah pembelajaran. Dalam uraian latar belakang di atas maka peneliti mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika Melalui *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbasis *Realistic Mathematics* Siswa Kelas IVB SDN Bendan Ngisor.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SDN Bendan Ngisor Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarang. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVB SDN Bendan Ngisor berjumlah 33 siswa terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Variabel dalam penelitian ini adalah keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa melalui STAD berbasis *Realistic Mathematics*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas meliputi 4 tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Pelaksanaan dilakukan 2 siklus, tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan.

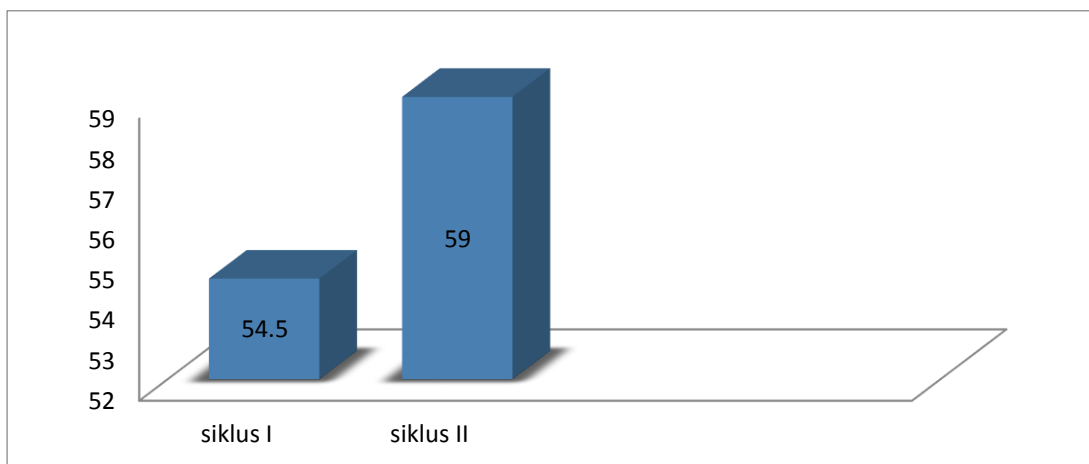
Sumber data terdiri dari siswa, guru, data dokumen, dan catatan lapangan. Data berupa

data kuantitatif (hasil belajar) dan data kualitatif (hasil observasi). Teknik pengumpulan datanya dengan tes, observasi, dokumentasi dan catatan lapangan. Teknik analisa data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan meliputi: (1) keterampilan guru kelas IVB SDN Bendan Ngisor dalam pelajaran matematika melalui STAD berbasis *Realistic Mathematics* minimal baik $43 \leq \text{skor} < 56$, (2) aktivitas siswa kelas IVB SDN Bendan Ngisor dalam pelajaran matematika melalui STAD berbasis *Realistic Mathematics* minimal baik $25 \leq \text{skor} < 34$, (3) hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika melalui STAD berbasis *Realistic Mathematics* minimal 62 (KKM SDN Bendan Ngisor) ketuntasan klasikal 85%.

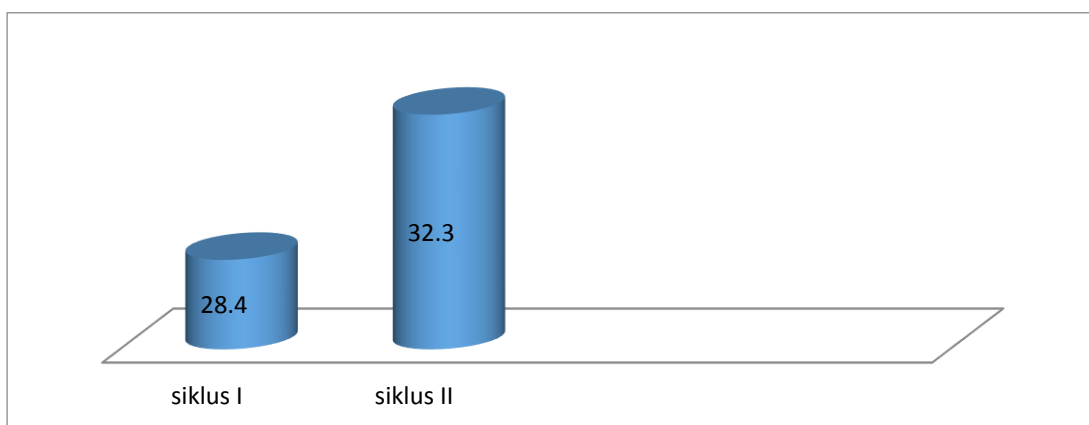
HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran matematika melalui STAD berbasis *Realistic Mathematics* mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan belajar berkelompok dan belajar mandiri dengan cara menemukan konsep-konsep matematika melalui kegiatan matematisasi horisontal dan vertikal dengan penggunaan masalah realistik sebagai titik awal pembelajaran. Dalam STAD berbasis *Realistic Mathematics*, guru berperan sebagai fasilitator sehingga pembelajaran berpusat pada siswa.

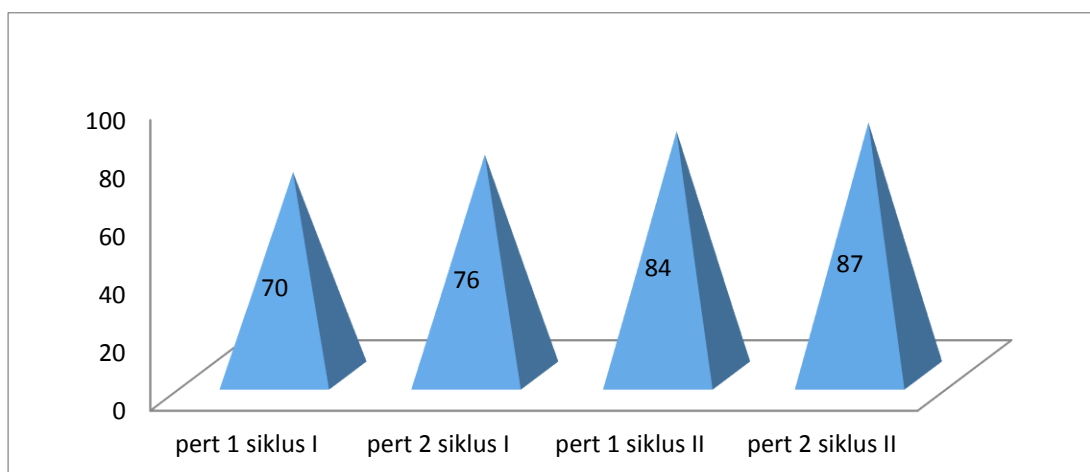
Berdasarkan hasil observasi diketahui keterampilan guru mengalami peningkatan setiap siklusnya, yaitu siklus 1 jumlah skor 54,5 kategori baik dan siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 59 kategori sangat baik.



Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan setiap siklusnya, yaitu siklus I rata-rata skor 28,4 kategori baik, dan siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 32,3 kategori sangat baik.



Hasil belajar yang diperoleh pada pelajaran matematika melalui STAD berbasis *Realistic Mathematics* mengalami peningkatan yaitu pertemuan 1 siklus I rata-rata 70 dengan persentase klasikal 70% dan pada pertemuan 2 siklus I rata-rata 73 dengan persentase 76%. Selanjutnya pada pertemuan 1 siklus II rata-rata 75 dengan persentase 84% dan pada pertemuan 2 siklus II rata-rata 79 dengan persentase 87% sehingga pada akhir siklus sudah mencapai ketuntasan klasikal yang telah ditentukan yaitu 85%.



Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STAD berbasis *Realistic Mathematics* dalam pelajaran matematika siswa kelas IVB SDN Bendan Ngisor dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa sehingga kualitas pembelajaran meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan kualitas pembelajaran matematika melalui *STAD* berbasis *Realistic Mathematics* siswa kelas IVB SDN Bendan Ngisor, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

Melalui *STAD* berbasis *Realistic Mathematics* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dan dijabarkan sebagai berikut :

- a. Keterampilan guru mengalami peningkatan terlihat dalam indikator (1) merencanakan pembelajaran pada siklus I rata-rata skor 3,5 dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata skor 4; (2) menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa pada

siklus I rata-rata skor 3,5 dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata skor 4; (3) memberikan apersepsi pada siklus I rata-rata skor 3 meningkat pada siklus II dengan rata-rata skor 3,5; (4) menyampaikan materi berupa masalah kontekstual pada siklus I rata-rata skor 3 meningkat pada siklus II dengan rata-rata skor 4; (5) mengajar dalam kelompok kecil dengan memperhatikan keunikan dan memprioritaskan heterogenitas siswa pada siklus I rata-rata skor 3 meningkat pada siklus II dengan rata-rata skor 3,5; (6) menciptakan suasana kelas/belajar yang kondusif pada siklus I rata-rata skor 3 meningkat pada siklus II dengan rata-rata skor 3,5; (7) memberikan nilai, semangat ketauladanan, prakarsa dan kreatifitas pada siklus I rata-rata skor 2,5 meningkat pada siklus II dengan rata-rata skor 3; (8) kualitas media pembelajaran pada siklus I rata-rata skor 3 meningkat pada siklus II dengan rata-rata skor 3,5. Hal tersebut juga terlihat dari jumlah skor dari siklus I 54,5 dengan kategori baik, dan meningkat pada siklus II skor 59 dengan kategori sangat baik;

- b. Aktivitas belajar siswa pada proses pembelajaran mengalami peningkatan yaitu terlihat dari meningkatnya semua indikator dari siklus I ke siklus II. Indikator (1) siap mengikuti pembelajaran meningkat dari siklus I skor 2,7 siklus II menjadi 3,15; (2) memiliki persepsi dan bersikap positif terhadap belajar meningkat dari siklus I skor 2,8 siklus II menjadi 3,25; (3) memperhatikan dan memahami masalah kontekstual meningkat dari siklus I skor 2,6 siklus II menjadi 3; (4) mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan masalah kontekstual meningkat dari siklus I skor 2,6 siklus II menjadi 3,2; (5) pengelompokan siswa dengan memperhatikan keunikan dan memprioritaskan heterogenitas siswa meningkat dari siklus I skor 3,3 siklus II menjadi skor 3,55; (6) menanggapi, membandingkan dan mendiskusikan jawaban meningkat dari siklus I skor 2,7 siklus II menjadi skor 3,15; (7) menyimpulkan hasil diskusi kelompok meningkat dari siklus I skor 2,8 siklus II menjadi skor 3,25; (8) Menerapkan pengetahuan yang memperoleh melalui kuis meningkat dari siklus I skor 3,3 siklus II menjadi skor 3,5; (9) mendapat, memperluas, memperdalam, mengintegrasikan pengetahuan meningkat dari siklus I skor 2,6 siklus II menjadi skor 3,1; dan (10) membangun kebiasaan berpikir melalui mendengarkan hal-hal positif yang disampaikan guru meningkat dari siklus I skor 2,6 siklus II menjadi 3,15. Hal ini juga nampak dari siklus I rata-rata 28,4 dengan kategori baik, dan pada siklus II rata-rata 32,3 dengan kategori sangat baik;
- c. Hasil belajar yang memperoleh pada pembelajaran matematika melalui STAD berbasis *Realistic Mathematics* mengalami peningkatan yaitu pertemuan 1 siklus I rata-rata 70 dengan persentase klasikal 70% dan pada pertemuan 2 siklus I rata-rata 73 dengan persentase 76%. Selanjutnya pada pertemuan 1 siklus II rata-rata 75 dengan persentase 84% dan pada pertemuan 2 siklus II rata-rata 79 dengan persentase 87% sehingga pada akhir siklus sudah mencapai ketuntasan klasikal yang telah ditentukan yaitu 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Nyimas, dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2008. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Mustaqim dan Astuti. 2008. *Ayo Belajar Matematika untuk SD dan MI kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Nurhayati, Neli. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD*

- Berbasis Realistik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kebaturan Bawang Batang.* Semarang : UNNES.
- Rozanie, Irwan. 2010. *Realistic Mathematics Education (RME) atau Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia (PMRI)* <http://ironerozanie.wordpress.com/tag/rme>. 18 februari 2012 pukul 11.15.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik.* Bnadung : Nusa Media.
- Wijaya, Ariyadi. 2012. *Pendidikan Matematika Realistik.* Yogyakarta : Graha Ilmu.