

STAR (SITUASI, TANTANGAN, AKSI, REFLEKSI) HASIL DAN DAMPAK MENGATASI PERMASALAHAN PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN BUNTAR (BANGUN DATAR) MATEMATIKA KELAS 4 DI SD PTQ ANNIDA SALATIGA

Eka Nursanti
SD PTQ Annida Salatiga

ABSTRAK

Permasalahan berkaitan tentang hasil dan dampak mengatasi permasalahan peserta didik pada pembelajaran bangun datar matematika kelas 4. Proses pembelajaran di sekolah merupakan suatu hal penting untuk disikapi di Sekolah Dasar. Tujuan dari Best practice ini adalah untuk mendeskripsikan permasalahan peserta didik dalam pembelajaran bangun datar matematika di SD PTQ Annida Salatiga melalui STAR (SITUASI, TANTANGAN, AKSI, REFLEKSI), untuk mengetahui hasil dan dampak yang dicapai, setelah pelaksanaan STAR. Strategi yang dilakukan dengan menggunakan metode STAR adalah proses penerapan metode STAR, dimulai analisa materi dapat yang dapat diimplementasikan pada pembelajaran. Hasil yang dicapai dari impementasi metode STAR adalah adanya peningkatan hasil pembelajaran matematika. Dampak pelaksanaan STAR adalah pemberian motivasi yang disampaikan di awal dan akhir pembelajaran, membuat peserta didik memahami bahwa matematika dapat membantu memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, serta ice breaking diberikan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga menumbuhkan minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Kata Kunci: STAR; pembelajaran bangun datar matematika

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan, permasalahan terjadi disekolah tempat saya bertugas adalah:

1. Peserta didik belum menyadari pentingnya belajar matematika, berkaitan dengan materi bangun datar
2. Pembelajaran dengan metode inovatif belum diimplementasikan, dengan maksimal
3. Belum berkembangnya kesadaran tentang pentingnya TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Permasalahan tersebut sangat penting untuk diselesaikan. Perkembangan teknologi saat ini, menuntut kita untuk memiliki kemampuan adaptasi yang baik. Matematika merupakan ilmu yang berperan, untuk menghadapi perkembangan zaman. Peran dan tanggung jawab seorang guru adalah menyiapkan peserta didik berkembang sesuai zaman. Praktik pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik pada materi bangun datar, menurut penulis penting untuk dibagikan, karena memiliki keunggulan dalam kegiatan pembelajaran membuat peserta didik lebih interaktif. Sehingga praktik ini diharapkan bisa memotivasi diri saya dan diharapkan menjadi inspirasi bagi rekan guru lain.

Penulis dalam hal ini berperan sebagai penyaji (guru) memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan dan mengolah proses pembelajaran supaya berjalan dengan interaktif, efektif, inovatif, dan menyenangkan. Pembelajaran menggunakan model dan media tepat serta inovatif dapat mempermudah guru mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sehingga diharapkan akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Berdasarkan hal tersebut metode STAR digunakan, pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas 4.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah Best Practice adalah:

1. Bagaimana membekali peserta didik, dengan keterampilan berfikir matematis terhadap perubahan dan perkembangan teknologi di SD PTQ ANNIDA Salatiga?
2. Bagaimana peran guru untuk mendesain pembelajaran kreatif, inovatif, menantang dan menyenangkan di SD PTQ ANNIDA Salatiga?
3. Bagaimana dampak setelah menerapkan metode STAR, pada pembelajaran matematika kelas 4 materi bangun datar di SD PTQ ANNIDA Salatiga?

TUJUAN

Tujuan pembuatan Best Practice adalah:

1. Untuk mengetahui keterampilan berfikir matematis terhadap perubahan dan perkembangan teknologi di SD PTQ ANNIDA Salatiga
2. Untuk mengetahui peran guru mendesain pembelajaran kreatif, inovatif, menantang dan menyenangkan SD PTQ ANNIDA Salatiga
3. Untuk mengetahui dampak setelah menerapkan metode STAR, pada pembelajaran matematika kelas 4 materi bangun datar SD PTQ ANNIDA Salatiga

MANFAAT

Manfaat Best Practice STAR mengatasi permasalahan peserta didik, dalam pembelajaran matematika materi bangun datar:

1. Bagi peserta didik:
 - a. Penggunaan media bangun datar dapat membantu dalam, memahami materi pembelajaran.
 - b. Pengimplementasian media ajar berbasis TPACK, membuat peserta didik lebih bersemangat dan tidak bosan saat proses pembelajaran.
 - c. Pemilihan model pembelajaran dan kegiatan yang berpusat pada peserta didik sangat meningkatkan keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran. Sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar.
2. Bagi guru:
 - a. Penggunaan media bangun datar dalam pelaksanaan aksi dapat membuat guru semakin inovatif dalam mengembangkan media, pada pembelajaran di kelas.
 - b. Pengimplementasian media ajar berbasis TPACK, membuat guru termotivasi untuk belajar dalam memanfaatkan teknologi, dalam proses pembelajaran.
 - c. Penggunaan model pembelajaran dalam penerapan aksi membuat guru memahami cara, untuk mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran. Pada proses penerapan model pembelajaran terdapat tahapan yang membuat

peserta didik lebih mandiri dan mampu mengembangkan pemikirannya dalam menyelesaikan masalah ataupun menghasilkan produk.

3. Bagi sekolah:

Penerapan aksi akan membuat sekolah semakin berwarna dan berdampak positif bagi peserta didik.

4. Bagi wali murid

Dampak orang tua peserta didik adalah rasa semakin percaya terhadap sekolah. Melalui pembelajaran interaktif yang telah dilakukan guru dan peserta didik kemudian hasil pembelajaran tersebut, membuat orang tua peserta didik bangga setelah melihat keaktifan pembelajaran dikelas.

IMPLEMENTASI BEST PRACTICE

Kajian Teori

Pengertian Matematika

Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, dan konsep-konsep yang saling berhubungan. Menurut Sudjono (1998: 4) ada beberapa definisi matematika yaitu:

(a) matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang terorganisasi secara sistematis; (b) matematika adalah bagian pengetahuan manusia tentang bilangan kalkulasi; (c) matematika adalah ilmu pengetahuan tentang kuantitas dan ruang.

Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki beberapa karakteristik. Soedjadi (2000:13) berpendapat bahwa secara umum matematika memiliki karakteristik sebagai berikut: memiliki objek kajian abstrak, bertumpu pada kesepakatan, berpola pikir deduktif, memiliki simbol kosong dalam arti memperhatikan semesta pembicaraan dan konsisten dalam sistemnya. Hudojo (1988:3) berpendapat bahwa matematika berkaitan dengan konsep abstrak.

Berdasarkan hal tersebut, karakteristik matematika memiliki kajian abstrak adalah menjadikan ciri matematika sulit. Keabstrakan matematika membuat siswa membayangkan hal tersebut terlihat nyata. Masalah tersebut membuat siswa sering mengalami kesulitan pada pembelajaran matematika.

Pengertian belajar

Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang saling berkaitan satu sama lain. Menurut Oemar Hamalik (2007: 36-37) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Sedangkan Sumaatmadja (2004:12) merumuskan pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar merupakan hasil dari pembelajaran.

Pembelajaran yang baik menekankan pada proses belajar yang dialami oleh siswa bukan pada proses mengajar yang dilakukan oleh guru. Hal ini sependapat dengan Hamruni (2012:45), yaitu pembelajaran menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru. Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang saling berhubungan, pembelajaran diselenggarakan dengan menekankan proses belajar yang berlangsung terus menerus untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran matematika

Menurut Suprijono (2014:13) pembelajaran diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan agar terciptanya pembelajaran. Subjek pembelajaran adalah

peserta didik. Hasil dari kegiatan pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, guru memilih strategi pembelajaran yang tepat supaya meningkatkan keaktifan siswa. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah kegiatan yang dirancang guru dikelas dalam penyampaian materi matematika. Pembelajaran matematika selain bertujuan dalam penyampaian materi matematika, juga bertujuan membentuk pola pikir dan kepribadian siswa.

Dengan demikian, guru merancang pembelajaran matematika variatif supaya dapat membantu siswa mengembangkan sikap dan kemampuan kecerdasan melalui belajar matematika.

Bangun datar

Bangun datar merupakan materi yang terdapat pada pelajaran matematika semester 2 pada kurikulum merdeka dengan capaian pembelajaran, sebagai berikut:

Tabel 1 capaian pembelajaran Bangun datar

Materi	Tujuan pembelajaran
Bangun datar	1.Mengidentifikasi segi banyak beraturan dan tidak beraturan berdasarkan sifat-sifatnya 2.Menghitung dan menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan luas dan keliling bangun datar

Bangun datar yang di pelajari di kelas 4 meliputi: persegi, persegi panjang, segitiga. Bentuk bangun datar yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari adalah pigura berbentuk seperti persegi, meja berbentuk seperti persegi panjang, segitiga berbentuk seperti penggaris segitiga.

Tabel 2 sifat –sifat bangun datar

No.	Bangun datar	Definisi	Sifat-sifat
1.	Persegi	Persegi adalah segiempat yang sisinya sama panjang dan sudutnya siku-siku	1. Sisi yang saling berhadapan adalah sejajar. 2. Keempat sisinya sama panjang 3. Keempat sudut pada persegi sama
2.	Persegi panjang	Persegi panjang adalah segiempat yang memiliki dua sisi sama panjang dan sudutnya siku-siku.	1. Dua pasang sisi saling berhadapan sama panjang 2. Keempat sudutnya sama besar dan siku-sku 3. Diagonal persegi panjang sama
3.	Segitiga	Segitiga adalah bangun datar yang dibatasi dengan adanya tiga buah sisi serta, memiliki	1.Mempunyai 3 sisi sama panjang 2. Mempunyai 3 simetri lipat 3. Mempunyai 3 simetri puar

Metode STAR

Menyusun praktik baik menggunakan metode STAR hasil dan dampak mengatasi permasalahan peserta didik, dalam pembelajaran bangun datar matematika kelas 4.

Langkah-langkah yang di lakukan, untuk menghadapi masalah tersebut adalah:

1. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan, ditemukan beberapa masalah sebagai berikut:
 - a. Peserta didik kesulitan mengerjakan soal matematika materi bangun datar
 - b. Peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran matematika, materi bangun datar
 - c. Peserta didik terlihat tidak termotivasi saat pembelajaran materi bangun datar
 - d. Peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.
2. Dalam penerapan STAR yang dilakukan adalah melihat masalah yang dihadapi guru untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.
3. Dalam penerapan metode STAR adalah melakukan aksi. Pada tahap ini guru melaksanakan langkah-langkah yang dilakukan untuk menghadapi masalah tersebut. Langkah-langkah yang harus dilakukan antara lain:
 - a. Identifikasi masalah yang telah dianalisis berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru, serta kajian literatur yang didapat dari jurnal dan artikel.
 - b. Menyiapkan perangkat pembelajaran yaitu RPP, bahan ajar, media ajar, LKPD, instrumen penilaian baik berupa rubrik penilaian dan lembar penilaian hasil produk, kisi-kisi dan lembar evaluasi sesuai dengan model dan metode pembelajaran yang relevan serta pemanfaatan teknologi yang disesuaikan dengan TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge).
 - c. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perangkat yang telah dibuat.

Setelah menentukan langkah-langkah untuk menghadapi tantangan, kemudian guru akan menentukan strategi yang digunakan untuk praktik pembelajaran.

Strategi ini diharapkan mampu untuk mengatasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas. Strategi yang digunakan oleh penulis adalah:

1. Pemilihan Model Pembelajaran.
2. Strategi memahami karakteristik peserta didik dan karakteristik materi. Guru memilih model pembelajaran "Problem Based Learning". Tahapan pembelajaran problem based learning sebagai berikut:
 - a. Orientasi peserta didik pada masalah;
Kegiatan ini peserta didik diberikan permasalahan yang akan diselesaikan dalam kelompok pada kegiatan pembelajaran.
 - b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar;
Kegiatan ini peserta didik dikelompokkan menjadi 2 kelompok yang terdiri dari 3-4 peserta didik secara heterogen.
 - c. Membimbing tugas kelompok;
Kegiatan ini yang berperan adalah guru untuk membimbing peserta didik dalam memecahkan masalah pada tahap sebelumnya.
 - d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya;
Kegiatan peserta didik melakukan presentasi dari hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan. Kemudian kelompok lain menanggapi dari hasil presentasi.
 - e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
Kegiatan ini guru melakukan analisis dari hasil diskusi dan presentasi kelompok. Sehingga guru dapat mengetahui tingkat pemahaman materi yang telah dikuasai peserta didik.

3. Pemilihan Media Pembelajaran.

- a. Strategi yang dilakukan guru dalam pemilihan media adalah dengan menggunakan alat bantu ajar yaitu "media bangun datar (buntar)".
- b. Proses penggunaan media ajar berbasis TPACK untuk memudahkan guru mentransformasi ilmu pengetahuan dan menumbuhkan motivasi peserta didik. Guru menggunakan video pembelajaran yang menarik yang disajikan melalui LCD proyektor.

Pihak yang Terlibat Antara Lain:

Guru

Guru pada penerapan ini sebagai penyaji dalam praktek pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan guru antara lain mendidik, mengajarkan ilmu, membimbing, memberikan penilaian, serta melakukan evaluasi kepada peserta didik.

Peserta Didik

Peran peserta didik penting dalam proses pembelajaran, karena terlibat aktif dan tidak hanya sebagai pendengar. Hal tersebut dapat dilihat pada aktifitas belajar peserta didik di dalam kelas saat guru mengajar.

Kepala sekolah

Peran kepala sekolah dalam kegiatan ini yang pertama memberikan izin praktek pembelajaran dan peran peminjaman LCD proyektor serta memberikan masukan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

1. Sumber Daya yang diperlukan untuk melakukan Strategi:

- a. Memilih media pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat dilakukan dengan mencari informasi terkait media interaktif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Saya menggunakan media teknologi power point yang di dalamnya terdapat video pembelajaran. Saya juga menggunakan media bangun datar untuk menambah pemahaman peserta didik tentang luas dan keliling bangun datar. Proses penggunaan media pembelajaran ini dilakukan dengan mempelajari dan menganalisis berbagai media yang relevan, menarik dan inovatif serta memahami karakteristik peserta didik. Sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan media ini adalah laptop, LCD proyektor, alat dan bahan bangun datar
 - b. Memahami terhadap model PBL (Problem Based Learning)
 - c. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik
 - d. Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.
2. Melakukan refleksi dari aksi yang telah dilakukan. Pada kegiatan refleksi akan dianalisis hasil dan dampak dari penerapan strategi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Dampak dari aksi dan langkah-langkah yang dilakukan antara lain:

1. Dampak Terhadap Guru

- a. Penggunaan media bangun datar dalam pelaksanaan aksi dapat membuat guru semakin inovatif, dalam mengembangkan media dalam pembelajaran di kelas.
- b. Pengimplementasian media ajar berbasis TPACK membuat guru semakin termotivasi untuk belajar, dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.
- c. Penggunaan model pembelajaran dalam penerapan aksi membuat guru semakin memahami cara untuk mengaktifkan peserta didik dalam

pembelajaran. Pada proses penerapan model pembelajaran terdapat tahapan yang membuat peserta didik lebih mandiri dan mampu mengembangkan pemikirannya dalam menyelesaikan masalah.

2. Dampak Terhadap Peserta Didik

- a. Penggunaan media bangun datar, dapat membantu dalam memahami materi.
- b. Pengimplementasian media ajar berbasis TPACK membuat peserta didik bersemangat dan tidak bosan saat proses pembelajaran.
- c. Pemilihan model pembelajaran meningkatkan keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran.

3. Dampak Terhadap Sekolah

Penerapan aksi akan membuat sekolah semakin berwarna dan berdampak positif, bagi peserta didik. Dan aksi tersebut berupa video, di buat power point mendapat respon positif dari wali murid.

4. Dampak Terhadap Wali Murid

- a. Penggunaan media pembelajaran berbasis IT menggunakan power point membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, karena peserta didik dapat mengamati gambar, video dan materi dalam media tersebut. Media bangun datar menambah pemahaman peserta didik terhadap bangun datar yang berdampak pada hasil belajar peserta didik.
- b. Penerapan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dalam pembelajaran membuat peserta didik menjadi tertantang untuk berpikir kritis dan mencari informasi lebih banyak dari berbagai sumber, serta lebih termotivasi terhadap materi yang diajarkan.
- c. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, antara lain:
 - Aspek afektif. Peserta didik memiliki kemandirian mengerjakan tugas dari guru masih kurang baik, kemudian mengalami perubahan tingkah laku menjadi baik/ sangat baik. Peserta didik lebih percaya diri untuk bertanya, menjawab pertanyaan, mempresentasikan dan memberikan tanggapan kepada kelompok lain maupun guru; dan peserta didik juga mengalami kenaikan dalam kegiatan kerjasama, terlihat pada pembagian tugas secara merata pada setiap anggota kelompok. Sehingga semua anggota kelompok memiliki peran dalam mengerjakan tugas.
 - Aspek kognitif, nilai peserta didik mengalami peningkatan tuntas dalam KKM. Dikategorikan tuntas karena semua nilai peserta didik di atas 70. Hal ini dikarenakan KKM yang telah ditetapkan adalah 70. Persentase ketuntasan siswa sebelumnya hanya 60 % kemudian meningkat menjadi 100 %.
 - Aspek psikomotor, peserta didik mampu mempraktekkan media bangun datar. Penerapan media bangun datar belum ada pada pembelajaran sebelumnya dari hasil membuat pertanyaan dari teks bacaan dan menjawab pertanyaan tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada peningkatan dari aspek psikomotor pada keaktifan peserta didik melakukan praktek saat proses pembelajaran.

Faktor keberhasilan pembelajaran adalah:

1. Dukungan dari kepala sekolah yang memberikan izin praktik dan dukungan teman sejawat membantu mempersiapkan alat dalam proses kegiatan pembelajaran.

2. Penguasaan guru terhadap model pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran dalam penerapan strategi aksi. Keterampilan dalam pembuatan LKPD, bahan ajar, dan langkah-langkah pada RPP.
3. Keaktifan peserta didik dalam melakukan praktek bangun datar dan memperoleh hasil pemecahan masalah melalui kegiatan diskusi kelompok. Hasil diskusi kelompok kemudian di presentasikan dengan penuh tanggung jawab.
4. Sarana prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran. Media power point tidak akan bisa digunakan untuk pembelajaran yang interaktif tanpa adanya LCD proyektor dan sound system yang dimiliki oleh sekolah.

Hasil penerapan strategi pembelajaran, antara lain:

1. Guru memahami kondisi peserta didik dan dapat mengelola kelas dengan baik.
2. Guru lebih kreatif dan inovatif dalam memilih model dan media pembelajaran untuk membuat proses belajar mengajar sesuai harapan. Hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil penerapan STAR adalah mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik, untuk mengikuti proses pembelajaran. Pada kegiatan refleksi perlu diketahui respon orang lain, terkait dengan strategi yang dilakukan antara lain:

1. Respon kepala sekolah dan guru. Respon positif tersebut diberikan karena guru sudah menggunakan metode pembelajaran bervariasi, model pembelajaran inovatif, dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (power point interaktif)
2. Respon Peserta didik. Peserta didik memberikan refleksi bahwa pembelajaran sangat menyenangkan. Media pembelajaran yang digunakan menarik dan membantu dalam memahami materi pelajaran.
3. Respon wali murid/ orang tua peserta didik. Respon positif dari orang tua peserta didik setelah melihat hasil video pembelajaran, Orang tua senang melihat putra-putrinya aktif dalam pembelajaran di kelas.

SARAN

Bagi Guru

Saya berharap semoga kedepannya kegiatan pembelajaran ini tidak hanya sebagai pembelajaran saya secara pribadi, namun juga untuk seluruh teman guru-guru di SD PTQ Annida supaya bersama-sama bisa menerapkan, mengimplementasikan pada setiap kegiatan pembelajaran di kelas.

Bagi pembaca

Semoga dengan adanya hasil dari pelaksanaan best practice dapat memberikan ilmu, untuk mengembangkan menjadi lebih baik dan memberikan perubahan pada kualitas pendidikan pada umumnya dan pada khususnya untuk kota Salatiga.

DAFTAR PUSTAKA

- Hudoyo. 1988. Pengembangan Kurikulum Matematika dan pelaksanaannya di depan kelas. Surabaya:Usaha nasional
- Anas Sudjono.1998. Pembelajaran matematika. Jakarta: Rajawali Press

- R.Soedjadi.2000. Kiat Pendidikan matematika Indonesia. Jakarta: Dep.Pendidikan Matematika
- Hamalik, Oemar.2007. Proses Belajar Mengajar. Jakarta:Bumi Aksara
- Hamruni.2012. Strategi Pembelajaran. Yogyakarta:Insan Madani
- Agus,Suprijono.2014. Cooperative learning. Yogyakarta:Pustaka Belajar

