

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SOAL CERITA MELALUI STRATEGI *THINK TALK WRITE (TTW)* SISWA KELAS V SD NEGERI 02 GEMANTAR

Mulyadi S.K dan Santi Ermawati

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta

ABSTRACT

Classroom action research is one of the efforts of teachers in teaching skills upgrading and simultaneously improve the ability to manage learning in the classroom. In mathematics learning has become one of the subject is regarded as the benchmark performance of other maple, require attention before another subject. Therefore, this research is also about "the increase in the Mathematics learning outcomes through the story about learning strategies Think Talk Write (TTW). This type of research is the PTK (Classroom Action Research. Subject receiver is action Elementary School fifth grade students 02 Gemantar totaling 22 students. Data were collected using observations at the beginning of the study remedy find problems in class, documentation to record the traces of mathematics learning outcome , a test to determine the achievement of learning outcomes after a given action . Data analysis was performed with data reduction step, the presentation of the data, drawing conclusions and verification. This study was conducted in several cycles, the final study showed an increase in learning outcomes in mathematics story problems with strategies Think Talk Write. It can be seen from the results obtained studying pre cycle 7 students reach KKM with an average 52.727, and 31.819 % mastery learning. In the first cycle obtained by 12 students who achieve KKM with the average value of 71.59%, and mastery learning 54.55 %. In the second cycle obtained by 19 students reach KKM with an average value of 81.25%, and 86.364 % mastery learning. The results of this study can be concluded that the implementation of strategies Think Talk Write (TTW) can improve learning outcomes in math word problems .

Keywords: *learning outcomes , Think Talk Write , about the story.*

PENDAHULUAN

Penenerapan strategi pembelajaran harus dilakukan guru ketika mengajar di kelas. Pemilihan strategi perlu mempertimbangkan tujuan, penilaian, dan bahan ajar. Dengan mengubah cara berpikir yang konkret dan praktis, pembelajaran dapat mengubah peserta didik dari tidak tahu

menjadi tahu dan yang sudah tahu akan menjadi lebih paham.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang bertujuan menumbuhkembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang lebih dewasa, beradab, dan normal. Potensi merupakan bawaan sejak lahir. Guru bertugas mengembangkan potensi siswa semaksimal mungkin,

agar tercipta peserta didik yang berkompeten.

Pendidikan formal merupakan salah satu tempat untuk mempelajari ilmu pengetahuan yang baru. Di sekolah formal, kompetensi yang harus dikuasai peserta didik telah ditentukan. Demikian juga pendidikan nonformal, baik di rumah maupun lingkungan, seperti les privat yang dikelola lembaga swadaya masyarakat juga membantu siswa menambah ilmu pengetahuan siswa.

Pada umumnya, matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit. Hal ini terjadi karena faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern berupa motivasi, bakat, intelegen, kesehatan, dan kemampuan yang dimiliki peserta didik. Sedangkan faktor ekstern berupa fasilitas belajar, sarana dan prasarana sekolah, guru, orang tua, media pembelajaran, metode, dan strategi pembelajaran.

Matematika sebagai ilmu hitung, menggunakan jenis soal-soal berangka dan soal cerita. Soal cerita membutuhkan pemahaman yang lebih untuk menganalisis cerita dari pada soal yang tersusun dari angka-angka saja. Oleh sebab itu, diperlukan model dan strategi pembelajaran yang sesuai dan inovatif agar siswa mudah mengerjakan soal cerita tersebut. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk tujuan tersebut yaitu strategi pembelajaran *Think Talk Write (TTW)*.

Penggunaan model strategi pembelajaran *Think Talk Write (TTW)* akan memudahkan siswa memahami soal cerita dalam pelajaran matematika karena strategi pembelajaran ini menerapkan dan menindak dengan cermat masalah matematika melalui kegiatan berpikir (*Think*), berbicara/berdiskusi, dan bertukar pendapat (*Talk*), dan menulis hasil diskusi (*Write*), sehingga dalam pengerjaannya akan lebih cepat dan hasilnya akan lebih baik.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil menun-

jukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Gunarso memberi pengertian hasil belajar merupakan keluaran (*output*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*) (dalam Samino dan Saring Marsudi, 2012:48).

Faktor-faktor yang menentukan hasil belajar, meliputi faktor internal dan eksternal.

- 1) Faktor internal, meliputi: (a) faktor fisiologia, terletak pada kondisi fisik peserta didik, misalnya kesehatan badan sedang prima atau lelah, gizi makanan sedang terpenuhi atau kekurangan gizi, badan sedang kurang sehat atau sakit, kondisi sedang terganggu dan lain sebagainya, (b) faktor psikologis, meliputi kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat, dengan klasifikasi dalam belajar, yaitu: perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berpikir, bakat, dan motivasi.
- 2) Faktor eksternal, meliputi: (a) faktor lingkungan sosial yaitu lingkungan sosial sekolah, masyarakat dan keluarga. Lingkungan sosial sekolah, antara lain: guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas yang dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Lingkungan sosial masyarakat adalah tetangga, teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan siswa tersebut. Lingkungan sosial keluarga yaitu orang tua dan keluarga siswa, (b) faktor lingkungan nonsosial, meliputi: lingkungan alamiah, lingkungan instrumental, dan lingkungan materi pelajaran.

Domain hasil belajar dalam Usman dan Lilis Setiawati (1993:111-118) terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berikut ini penjelasan tentang aspek-aspek di atas.

- 1) Aspek kognitif terbagi menjadi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. *Pengetahuan* merupakan ingatan terhadap materi-materi atau bahan yang telah dipelajari sebelumnya. Ingatan mencakup

mengingat semua hal, dari fakta-fakta yang sangat khusus sampai teori yang kompleks. Pengetahuan merupakan hasil belajar yang sangat rendah tingkatannya. *Pemahaman* merupakan kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Ini dapat ditunjukkan dengan menerjemahkan materi dari satu bentuk yang lain (dari kata-kata kepada angka-angka), menginterpretasikan materi (menjelaskan, meringkas), meramalkan akibat dari sesuatu. Hasil belajar ini satu tingkat lebih tinggi dari yang pertama tetapi masih merupakan pemahaman tingkat rendah. *Aplikasi* merupakan kemampuan untuk menggunakan apa yang telah dipelajari dalam situasi kongret yang baru. Ini mencakup penggunaan hal seperti peraturan, metode, konsep-konsep, hukum, dan teori. Hasil belajar dalam bidang ini memerlukan tingkat pengertian yang lebih tinggi dari pemahaman. *Analisis* merupakan kemampuan untuk menguraikan sesuatu materi atau bahan kedalam bagian-bagiannya sehingga struktur organisasinya dapat dipahami. Ini mencakup identifikasi bagian, analisis hubungan antar bagian, dan pengenalan prinsip-prinsip organisasi yang digunakan. Hasil belajar disini lebih menunjukkan tingkat intelektual yang tinggi dari pada pemahaman dan aplikasi karena hasil belajar itu menghendaki pengertian dari isi dan bentuk struktur dari materi. *Sintetis* merupakan kemampuan untuk menggabungkan bagian-bagian untuk membentuk keseluruhan yang baru. Ini mencakup produksi dari satu komunikasi yang unit, suatu rencana pelaksanaan (*research proposal*) atau susunan hubungan yang abstrak (skema mengklarifikasikan informasi). Hasil belajar disini ditekankan pada tingkah laku yang kreatif dengan penekanan utama pada formulasi pola atau struktur yang baru. *Evaluasi* merupakan kemampuan untuk

mempertimbangkan nilai suatu materi (pernyataan, novel, puisi, laporan dan penelitian), untuk tujuan-tujuan yang telah ditentukan. Hasil belajar dalam bidang ini adalah yang tertinggi dalam hirarki kognitif karena hasil belajar ini menyangkut elemen atau bagian dari domain yang lain.

2) Aspek Afektif

Aspek afektif terdiri dari penerimaan, pemberian respon, penilaian, pengorganisasian, dan pengkarakterisasian. *Penerimaan* merupakan kemampuan dan kesukarelaan memperhatikan dalam memberikan respon terhadap stimulasi yang tepat. Hasil belajar ini merupakan tingkat paling rendah pada domain afektif. *Pemberian respon* merupakan kemampuan untuk dapat memberikan respon secara aktif, menjadi peserta yang tertarik. Hasil belajar ini satu tingkat lebih tinggi dari pada penerimaan. *Penilaian* merupakan kemampuan untuk dapat memberikan penilaian atau pertimbangan dan pentingnya keterikatan pada suatu objek atau kejadian tertentu dengan reaksi seperti menerima, menolak, tidak menghiraukan, acuh atau tak acuh. Perilaku tersebut dapat diklarifikasikan mejadi sikap dan apresiasi. *Pengorganisasian* merupakan kemampuan yang mengacu pada pernyataan dari nilai sikap-sikap yang berbeda yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu system nilai internal mencakup tingkah laku yang tercermin dalam suatu filsafat hidup. *Pengkarakterisasian* merupakan kemampuan yang mengacu pada karakter dan gaya hidup seseorang. Nilai-nilai sangat berkembang teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan lebih mudah diperkirakan. Tujuan dalam kategori ini bisa ada hubungan dengan keteraturan pribadi, sosial dan emosi siswa.

3) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik terbagi menjadi lima, yakni: peniruan, manipulasi, ketetapan, artikulasi, dan pengalamiahan. *Peniruan* terjadi ketika mengamati suatu gerakan. Peniruan ini umumnya dalam bentuk global dan tidak sempurna. *Manipulasi*, menekankan pada perkembangan kemampuan mengikuti pengarahan penempilan gerakan-gerakan pilihan, dan menerapkan suatu penampilan melalui latihan. Pada tingkat ini menampilkan sesuatu menurut petunjuk-petunjuk, tidak hanya meniru tingkah laku saja. *Ketetapan*, memerlukan kecermatan, proporsi, dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan. Respon-respon lebih terkoreksi dan kesalahan-kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum. *Artikulasi*, menekankan pada koordinasi suatu rangkaian dengan gerakan membuat urutan tepat dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal antara gerakan-gerakan yang berbeda. *Pengalamiahan*, menurut tingkah laku yang ditampilkan paling sedikit mengeluarkan energi fisik maupun psikis. Gerakan dilakukan secara rutin.

Menurut Nana Sudjana (2006:35) penilaian hasil belajar terdiri dari tes, baik tes uraian (esai) maupun tes objektif. Tes merupakan alat penilaian berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk dijawab dalam bentuk tes lisan, tulis, dan perbuatan. Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran.

Model pembelajaran sering dimaknai sama dengan pendekatan pembelajaran. Sebenarnya model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada makna pendekatan, strategi, metode, dan teknik. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang dapat

digunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas dan menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, media (film-film), tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar).

Fungsi model pembelajaran yakni sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik. Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pendekatan, strategi, metode, dan teknik. Suatu model pembelajaran akan memuat antara lain: (a) deskripsi lingkungan belajar, (b) pendekatan, metode, teknik, dan strategi, (c) manfaat pembelajaran, (d) materi pembelajaran (kurikulum), (e) media, dan (f) desain pembelajaran.

Suatu rancangan pembelajaran atau rencana pembelajaran disebut menggunakan model pembelajaran apabila mempunyai empat ciri khusus, yaitu: (a) rasional teoretik yang logis yang disusun oleh penciptanya atau pengembangnya, (b) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai), (c) tingkah laku yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan secara berhasil, dan (d) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai (Kardi dan Nur dalam Trianto, 2007).

Model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajaran, sintaknya (langkah-langkahnya), dan sifat lingkungan belajarnya. Arends (1997) menyebutkan enam model pembelajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam pembelajaran, yaitu: presentasi, pengajaran langsung (*direct instruction*), pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berdasarkan masalah

(*problem base instruction*), dan diskusi kelas. Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam implementasi pembelajaran di antaranya sebagai berikut (Karli dan Yuliatiningsih 2002): (a) model pembelajaran kontekstual (CTL), (b) model pembelajaran berdasarkan masalah, (c) model pembelajaran konstruktivisme, (d) model dengan pendekatan lingkungan, (e) model pengajaran langsung, (f) model pembelajaran terpadu, dan (g) model pembelajaran interaktif.

Dalam pembelajaran suatu materi (tujuan/kompetensi) tertentu, tidak ada satu model pembelajaran yang lebih baik dari model pembelajaran lainnya, artinya setiap model pembelajaran harus disesuaikan dengan konsep yang lebih cocok dan dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus mempertimbangkan, antara lain: materi pelajaran, jam pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, lingkungan belajar, dan fasilitas penunjang yang tersedia. Dengan cara tersebut, tujuan (kompetensi) pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Hal itu sejalan dengan pemikiran Arends (1997:7) yaitu model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahapkegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Hal itu dengan harapan bahwa setiap model pembelajaran dapat mengarahkan kita mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh: 1) sifat dari materi yang akan diajarkan, 2) tujuan akan dicapai dalam pengajaran, 3) tingkat kemampuan peserta didik, 4) jam pelajaran (waktu pelajaran), 5) lingkungan belajar, dan 6) fasilitas penunjang yang tersedia.

Kualitas model pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek, yaitu proses dan produk. Aspek proses mengacu apakah pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*joyfull learning*) serta mendorong siswa untuk aktif belajar dan berpikir kreatif. Aspek produk mengacu apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan (kompetensi) yaitu meningkatkan kemampuan siswa sesuai dengan standar kemampuan atau kompetensi yang ditentukan. Dalam hal ini sebelum melihat hasilnya, terlebih dahulu aspek proses sudah dapat dipastikan berlangsung baik.

Oleh karena itu, setiap model memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Setiap model memberikan peran yang berbeda kepada siswa, pada ruang fisik, dan pada sistem sosial kelas. Sifat materi dari sistem saraf (penerimaan/proses berpikir) banyak konsep dan informasi-informasi dari teks buku bacaan materi ajar siswa, di samping banyak kegiatan pengamatan gambar-gambar. Tujuan yang akan dicapai meliputi aspek kognitif (produk dan proses) dari kegiatan pemahaman bacaan dan lembar kegiatan siswa (Trianto 2007:5-6).

Strategi *Think Talk Write (TTW)* diperkenalkan oleh Huinker dan Laughin dalam Ansari (2008: 84) ini pada dasarnya dibangun melalui berpikir, berbicara, dan menulis. Alur TTW dimulai dari keterlibatan siswa dalam berpikir atau berdialog dengan dirinya sendiri setelah proses membaca, selanjutnya berbicara dan membagi ide (*sharing*) dengan temannya sebelum menulis. Suasana seperti ini lebih efektif jika dilakukan dalam kelompok heterogen antara 3-5 orang siswa. Dalam kelompok ini siswa diminta membaca, membuat catatan kecil, menjelaskan, mendengarkan, dan membagi ide bersama teman, kemudian mengungkapkannya melalui tulisan.

Menurut Halmaheri dalam Move (2012:1), langkah-langkah pembelajaran dengan strategi *Think Talk Write (TTW)* sebagai berikut:

- 1) Pendahuluan.
Kegiatan ini dilakukan oleh guru, antara lain: menginformasikan materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; menjelaskan tentang teknik pembelajaran dengan strategi TTW serta tugas-tugas dan aktivitas siswa; melakukan apersepsi; memberi motivasi agar siswa berperan aktif dalam pembelajaran; membagi siswa dalam kelompok kecil (3-5 siswa).
- 2) Kegiatan inti.
Kegiatan ini dilakukan guru. Guru membagi Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada siswa; siswa secara individu diminta untuk menuangkan ide-idenya mengenai kemungkinan jawaban dan langkah penyelesaian atas masalah yang diberikan serta hal-hal apa saja yang diketahui dan atau yang belum diketahui yang ditulis dalam bentuk catatan kecil yang akan menjadi bahan untuk melakukan diskusi kelompok (*think*); siswa mendiskusikan hasil catatannya (saling menukar ide) agar diperoleh kesepakatan-kesepakatan dalam kelompok (*talk*); guru berkeliling kelas untuk memonitor jalannya; diskusi dan jika sangat diperlukan guru dapat membantu seperlunya; secara individu, siswa menuliskan semua jawaban atas permasalahan yang diberikan secara lengkap, jelas dan mudah dibaca (*write*); e) beberapa perwakilan kelompok dipilih secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, sedangkan kelompok yang tidak terpilih memberi tanggapan atau pendapatnya.
- 3) Penutup
Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

Menurut Silver dan Smith dalam Anshari (2008:40), peranan dan tugas guru dalam mengefektifkan penggunaan teknik TTW adalah:

- 1) Mengajukan pertanyaan dan tugas yang mendatangkan keterlibatan dan menantang

- setiap siswa untuk berpikir;
- 2) Mendengarkan secara hati-hati ide siswa;
- 3) Menyuruh siswa menuangkan ide-ide secara lisan dan tulisan;
- 4) Memutuskan apa yang digali dan dibawa siswa dalam diskusi;
- 5) Memutuskan kapan memberi informasi, mengklarifikasi persoalan-persoalan, menggunakan model, membimbing dan membiarkan siswa berjuang dengan kesulitan;
- 6) Memonitoring dan menilai partisipasi siswa dalam diskusi dan memutuskan kapan dan bagaimana mendorong setiap siswa untuk berpartisipasi.

Menurut Eva Ratnawati (2012:37) penggunaan strategi *Think Talk Write* memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari strategi *Think Talk Write*, antara lain: dapat membantu siswa mengontruksikan pengetahuannya sendiri sehingga pemahaman konsepnya menjadi lebih baik; dapat mengkomunikasikan dan mendiskusikan pemikirannya dengan temannya sehingga siswa lebih memahami materi yang diajarkan; dapat melatih siswa untuk menuliskan hasil diskusinya kedalam bentuk tulisan; membantu siswa untuk mengkomunikasikan ide-idenya secara lisan maupun tulis dalam rangka memecahkan suatu masalah. Kelemahan dari strategi *Think Talk Write*, antara lain: pada awalnya mungkin terdapat siswa yang segan mengeluarkan ide/pendapatnya baik secara tertulis maupun lisan; memerlukan waktu cukup banyak untuk siswa membaca dan mendiskusikan materi yang dipelajari; siswa bekerja dalam kelompok, sehingga penilaian individu menjadi sulit karena tersembunyi dalam kelompok.

Menurut Ruseffendi (dalam Heruman, 2007:1) matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan,

ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Ada enam pandangan terhadap hakikat matematika menurut Ibrahim dan Suparni (2012:2-12), yaitu: (1) matematika sebagai ilmu deduktif. Matematika disebut ilmu deduktif sebab matematika tidak menerima generalisasi yang berdasarkan pada observasi eksperimen coba-coba (induktif) seperti halnya ilmu pengetahuan alam dan ilmu-ilmu pengetahuan lainnya, (2) matematika sebagai ilmu tentang pola dan hubungan. Matematika adalah ilmu tentang pola dan hubungan sebab dalam matematika sering dicari keseragaman seperti keturunan, dan keterkaitan pola dari sekumpulan konsep-konsep tertentu atau model-model yang merupakan representasinya, sehingga dapat dibuat generalisasinya untuk selanjutnya dibuktikan kebenarannya secara deduktif, (3) matematika sebagai bahasa. Matematika adalah bahasa, sebab matematika merupakan sekumpulan simbol yang memiliki makna atau dikatakan sebagai bahasa simbol. bahasa simbolnya ini bahkan berlaku secara universal dan sangat padat makna dari pernyataan yang ingin disampaikan, (4) matematika sebagai ilmu tentang struktur yang terorganisasi. Matematika adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasi, sebab matematika terdiri dari beberapa komponen yang membentuk sistem yang saling berhubungan dan terorganisir dengan baik, (5) matematika sebagai seni. Matematika adalah seni, sebab dalam matematika terlihat adanya unsur keteraturan, keterurutan, dan konsisten, (6) matematika sebagai aktifitas manusia. Matematika merupakan hasil karya manusia sehingga bisa dikatakan merupakan kebudayaan manusia.

Soal cerita menurut Winarni dan Sri Harmini (2011:122) adalah soal matematika yang diungkapkan atau dinyatakan dengan kata-kata atau kalimat-kalimat dalam bentuk cerita yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, atau soal matematika yang dinyatakan dengan serangkaian kalimat. Menurut Abidin dalam Syamrilaode,

2010:1) mengemukakan bahwa soal cerita adalah soal yang disajikan dalam bentuk cerita pendek. Cerita yang diungkapkan dapat merupakan masalah kehidupan sehari-hari atau masalah lainnya. Bobot masalah yang diungkapkan akan mempengaruhi panjang pendeknya ceritatersebut. Makin besar bobot masalah yang diungkapkan memungkinkan panjang cerita yang disajikan.

Menurut Haji (dalam Syamrilaode, 2010:1) mengungkapkan bahwa untuk menyelesaikan soal cerita dengan benar diperlukan kemampuan awal, yaitu kemampuan untuk: (1) menentukan hal yang diketahui dalam soal; (2) menentukan hal yang ditanyakan; (3) membuat model matematika; (4) melakukan perhitungan; dan (5) menginterpretasikan jawaban model ke permasalahan semula.

Hal ini sejalan dengan langkah-langkah penyelesaian soal cerita sebagaimana dituangkan dalam Pedoman Umum Matematika Sekolah Dasar (1983), yaitu: (1) membaca soal dan memikirkan hubungan antara bilangan-bilangan yang ada dalam soal; (2) menuliskan kalimat matematika; (3) menyelesaikan kalimat matematika; dan (4) menggunakan penyelesaian untuk menjawab pertanyaan.

Menurut Apiquequantum (2010:1) tips dan cara membuat soal latihan matematika yang mudah, asyik, dan kreatif, antara lain: rencanakan tujuan utama dari soal latihan matematika, susun soal latihan secara bertahap, dan pastikan bahwa solusi soal latihan tersebut sesuai dengan tingkat kematangan siswa. Winarni dan Sri Harmini (2011:123) menyajikan langkah-langkah yang dapat dijadikan pedoman untuk menyelesaikan soal cerita, yaitu: temukan/cari apa yang ditanyakan oleh soal cerita itu, cari informasi/keterangan yang esensial, pilih operasi/pengerjaan yang sesuai, tulis kalimat matematikanya, selesaikan kalimat matematikanya, nyatakan jawaban dari soal cerita itu dalam bahasa Indonesias ehingga menjawab dari soal cerita tersebut.

Menurut Soedjadi dalam Makmunhidayat (2010:1) untuk menyelesaikan soal matematika dapat ditempuh langkah-langkah sebagai berikut: membaca soal dengan cermat untuk menangkap tiap makna kalimat, memisahkan dan mengungkapkannya apa yang diketahui dalam soal, apa yang ditanyakan dalam soal, operasi pengerjaan apa yang diperlukan, membuat model matematika dari soal, menyelesaikan model menurut aturan-aturan matematika, sehingga mendapatkan jawaban dari model tersebut, mengembalikan jawaban soal kepada jawaban asal.

METODE PENELITIAN

Tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. bertempat di SD Negeri 02 Gemantar, Kecamatan Jumantono, Kabupaten Karanganyar, tahun ajaran 2012/2013.

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian yakni mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu kualitas proses pembelajaran guru di kelas. Upaya peningkatan mutu proses tersebut dilakukan meliputi; kegiatan perencanaan, pelaksanaan kegiatan, observasi, refleksi dan evaluasi, serta penyimpulan.

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, tes, dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan dengan langkah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus dilaksanakan dengan dua kali pertemuan. Indikator yang harus dicapai adalah adanya peningkatan hasil belajar matematika pada soal cerita dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sekurang-kurangnya 75% siswa kelas V SD Negeri 02 Gemantar, mendapatkan nilai ketuntasan belajar

individu sebesar $e \geq 70$ dalam menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

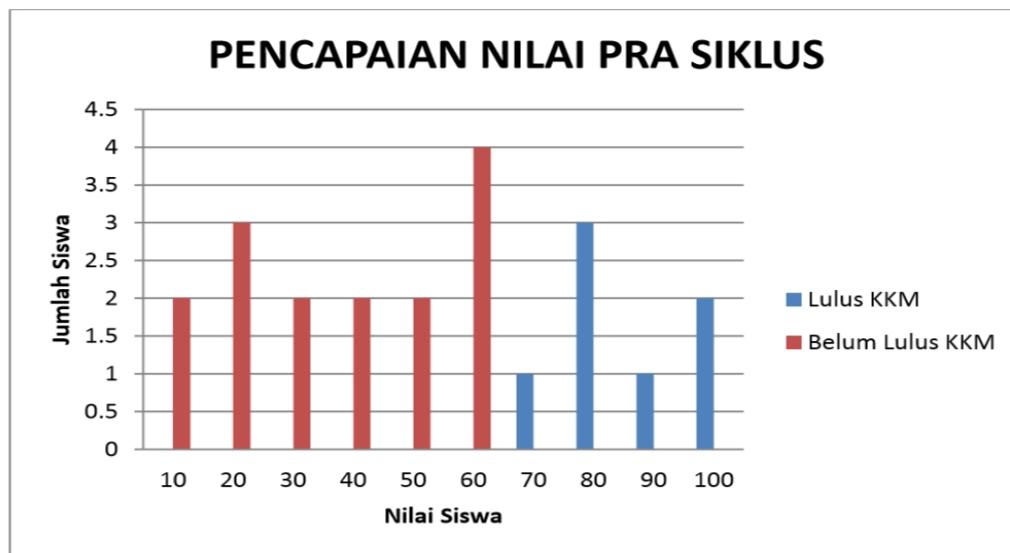
Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika pada soal cerita dengan model Think Talk Write. Setelah peneliti berkolaborasi dengan guru kelas sejak pembuatan RPP, perumusan sintaks dan langkah strategi inovatif yang di pilih, sampai pelaksanaan pembelajarannya melalui beberapa kali pertemuan, dimana setiap pertemuan diadakan tes dan pengamatan tindak belajar siswa dengan observasi dan tindak mengajar dengan merefleksi setiap kali akhir pertemuan. Apabila dilihat hasil belajar saat prasiklus diperoleh 7 siswa (31,819%) mencapai KKM ($e \geq 70$) dengan rata-rata kelas 52,727, ternyata ada peningkatan hasil belajar sebagaimana pada tabel 1.

Pada capaian hasil belajar pra siklus, ini dikarenakan guru masih kurang memperhatikan bagaimana dan apa yang harus ajarkan pada siswanya tanpa memikirkan hasil belajar yang di capai siswa, sebagaimana hasil tes sebelum dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran, sebagaimana tampak pada grafik, yang diolah berdasarkan data mentah di atas tampaklah pada grafik 1.

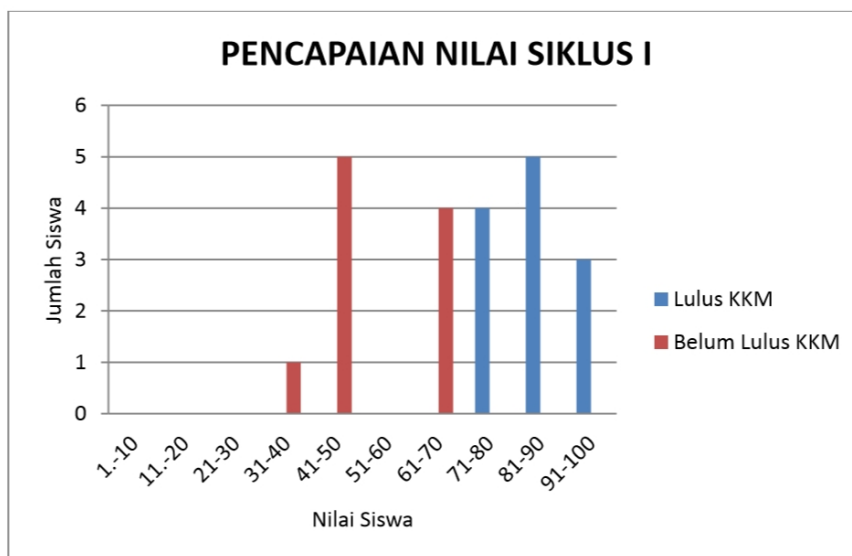
Berangkat dari hasil belajar yang demikian peneliti merasa perlu ada sentuhan strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatifitas dari guru. Tetapi setelah dilakukan perbaikan proses pembelajaran sebagaimana yang peneliti lakukan, maka dapatlah diamati perubahan atau peningkatannya. Pada siklus I diperoleh 12 siswa (54,55%) yang mencapai KKM ($e \geq 70$) dengan nilai rata-rata kelas 71,591. Pada siklus II diperoleh 19 siswa (86,364%) mencapai KKM ($e \geq 70$) dengan nilai rata-rata kelas 81,25. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Think Talk Write*

Tabel 1. Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II dan Rerata.

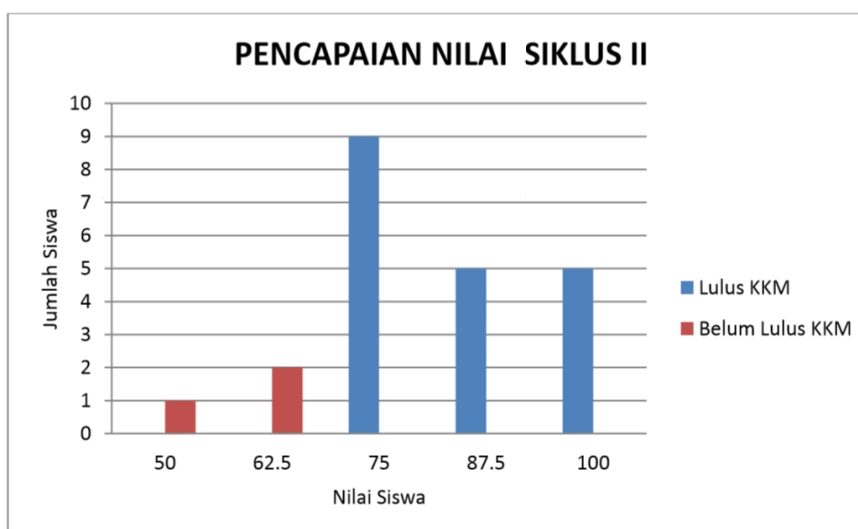
| N | KKM | Pra siklus | SIKULUS I | | | SIKULUS II | | |
|----|-----|------------|-----------|---------|-----------|------------|---------|-----------|
| | | | Pert I | Pert II | Rata-rata | Pert I | Pert II | Rata-rata |
| 1 | 70 | 50 | 75 | 75 | 62,5 | 75 | 100 | 87,5 |
| 2 | 70 | 25 | 50 | 50 | 37,5 | 50 | 50 | 50 |
| 3 | 70 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 4 | 70 | 50 | 50 | 50 | 50 | 75 | 75 | 75 |
| 5 | 70 | 50 | 75 | 75 | 62,5 | 75 | 75 | 75 |
| 6 | 70 | 25 | 75 | 75 | 50 | 50 | 100 | 75 |
| 7 | 70 | 100 | 75 | 75 | 87,5 | 75 | 75 | 75 |
| 8 | 70 | 100 | 75 | 75 | 87,5 | 50 | 100 | 75 |
| 9 | 70 | 100 | 75 | 75 | 87,5 | 75 | 75 | 75 |
| 10 | 70 | 25 | 75 | 75 | 50 | 50 | 100 | 75 |
| 11 | 70 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 |
| 12 | 70 | 100 | 75 | 75 | 87,5 | 100 | 100 | 100 |
| 13 | 70 | 50 | 75 | 75 | 62,5 | 75 | 75 | 75 |
| 14 | 70 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 100 | 87,5 |
| 15 | 70 | 50 | 50 | 50 | 50 | 75 | 100 | 87,5 |
| 16 | 70 | 25 | 75 | 75 | 50 | 50 | 75 | 62,5 |
| 17 | 70 | 100 | 50 | 50 | 75 | 75 | 100 | 87,5 |
| 18 | 70 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 100 | 87,5 |
| 19 | 70 | 100 | 75 | 75 | 87,5 | 100 | 100 | 100 |
| 20 | 70 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 21 | 70 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 22 | 70 | 40 | 50 | 75 | 62,5 | 75 | 50 | 62,5 |



Gambar 1. Diagram Pencapaian Nilai Pra Siklus



Gambar 2. Diagram Pencapaian Nilai Siklus I



Gambar 3. Diagram Pencapaian Nilai Siklus II

(TTW) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika pada soal cerita siswa kelas V SD Negeri 02 Gemantar.

Berdasarkan observasi prasiklus, dominasi guru tinggi dan menjadikan siswa kurang aktif, metode pembelajaran konvensional yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu dilakukan inovasi strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi soal cerita matematika, salah

satunya adalah strategi *Think Talk Write (TTW)*.

Pembelajaran dengan menggunakan strategi *Think Talk Write (TTW)* menekankan siswa untuk aktif, yaitu dengan berpikir secara individu, berdiskusi kelompok dan mengerjakan secara mandiri. Metode TTW dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai soal cerita pada matematika, ditunjukkan adanya peningkatan nilai evaluasi siswa tiap siklus. Dengan demikian siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar matematika khususnya pada soal cerita.

Terbukti hasil yang dicapai melalui penelitian ini benar-benar meningkat hasil belajar pada siswa dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Kondisi Awal (Pra Siklus). Pra siklus dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan. Pra siklus dilaksanakan pada hari Rabu, 2 Januari 2013. Dari hasil evaluasi pra siklus dapat diperoleh hasil belajar siswa yang mencapai KKM adalah 7 siswa dari 22 siswa, dan rata-rata nilai kelas 52,727. Dengan prosentase siswa yang melampaui KKM 31,819%.
2. Siklus I. Hasil belajar pada siklus I mengalami peningkatan dari pada pra siklus. Dari data akumulasi siklus I pada pertemuan I dan pertemuan II, diperoleh rata-rata nilai 71,591, dengan banyak siswa yang melampaui KKM ada 12 siswa. Prosentase siswa yang mencapai diatas KKM adalah 54,55%.
3. Siklus II
Hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Dari data akumulasi siklus II pada pertemuan I dan pertemuan II, diperoleh nilai rata-rata 81,25 dengan banyak siswa yang melampaui KKM ada 19 siswa. Prosentase siswa yang diatas KKM 86,374%.

Jadi, pada siklus I pertemuan I hasil belajar mata pelajaran matematika pada soal cerita dengan nilai rata-rata kelas 69,318 dengan 12 siswa (54,55%). Pertemuan II hasil belajar mengalami peningkatan dengan ditunjukkan peningkatan rata-rata kelas menjadi 73,86 dengan 18 siswa (81,82%). Pada siklus II

pertemuan I hasil belajar mata pelajaran matematika pada soal cerita dengan nilai rata-rata kelas 75 dengan 17 siswa (77,27%). Pertemuan II hasil belajar mengalami peningkatan dengan ditunjukkan peningkatan rata-rata kelas menjadi 87,5 dengan 20 siswa (90,91%). Rata-rata nilai kelas adalah 81,25 dengan 19 siswa yang mencapai KKM dengan prosentase 86,364%. Sedangkan pada siklus I nilai rata-rata yang dicapai 71,591 dengan 12 siswa yang mencapai KKM dengan prosentase 54,55%. Kesimpulannya bahwa pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar matematika pada soal cerita, siswa telah mencapai KKM.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus yang berkelanjutan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Think Talk Write* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada soal cerita siswa kelas V SD Negeri 02 Gemantar. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil observasi pembelajaran yang dilakukan, terbukti dari hasil tindakan yang menunjukkan peningkatan hasil belajar dari 7 siswa menjadi 19 siswa dari 22 siswa mencapai KKM ($e \geq 70$) atau dengan prosentase dari 31,819% menjadi 86,364%. Hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa “penerapan strategi pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada soal cerita siswa kelas V SD Negeri 02 gemantar tahun ajaran 2012/2013” dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman dan Sulistyorini. 2012. *Belajar & Pembelajaran; Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras.
- Harmini, Sri dan Ending setyo Winarni. 2011. *Matematika untuk PGSD*. Bandung. Rosda.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim dan Suparni. 2012. *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: SUKA-Press
- Ratnawati, Eva. 2012. "Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA melalui Strategi Think Talk Write (TTW) pada Siswa Kelas IVB MI Negeri Andong Tahun Ajaran 2011/2012". *Skripsi*. Surakarta: UMS
- Rosyidah, Nikmah. 2011. "Peningkatan Hasil Belajar melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Think Talk Write (TTW) pada siswa kelas IV di SD Negeri Mpjpwetan 2 Banjarejo Blora Tahun Ajaran 2011/2012." *Skripsi*. Surakarta: UMS
- Rubiyanto, Rubino dkk. 2009. *Landasan Pendidikan*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta Perss.
- _____. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: PGSD FKIP UMS.
- Samino dan Saring Marsudi. 2012. *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairus Media.
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setiawati, Lilis dan Moh Uzer Usman. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Menegajar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Kamulyan, Mulyadi Sri. 2012. *Pembelajaran Aktif: Penerapan Strategi Pembelajaran yang Inovatif*. Surakarta: FKIP UMS.
- Subagyo, Joko P. 1997. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sufanti, Main. 2010. *Strategi Pengajaran Bahasa dab Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia

- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wiyada, Ariyadi. 2012. *Pendidikan Matematika Realistik; suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wulandari, Septika. 2012. "Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Strategi Pembelajaran *Think Talk Write* pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Ngemplak Kecamatan Karangpandang Tahun Ajaran 2011/2012." *Skripsi*. Surakarta: UMS
- Yamin Martinis dan Ansari, Bansu I. 2008. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada press.