

MODEL PEMBELAJARAN *DRAGON BALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI WONOGIRI

Dwi Cahyani^{1*}

¹SMP Negeri 4 Satu Atap, Wonogiri, Jawa Tengah

email: cahyanidee@gmail.com

Abstract: The background of the problem is that the results of students' mathematics learning in Wonogiri are not yet optimal. The aims of this study are (1) to describe learning activities during the implementation of the Dragon Ball learning model; (2) Describe the results of learning Mathematics with the Dragon Ball learning model. The research was conducted at SMPN 4 Satu Atap Kismantoro, Wonogiri Regency. The method used is a classroom action research approach. The results of the study of 20 students of SMPN 4 Satu Atap Kismantoro, Wonogiri Regency explained that student learning outcomes had increased, from the pre-cycle data 70%, in cycle 1 80% increase in cycle 2 it reached 90%. The study concluded that the improvement of students' mathematics learning outcomes by using the Dragon Ball learning model.

Keywords: Mathematics learning outcomes; learning model; dragon ball model

Abstrak: Latar masalah adalah belum optimalnya hasil pembelajaran matematika siswa di wonogiri. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan aktivitas pembelajaran selama penerapan model pembelajaran *Dragon Ball* dan mendeskripsikan hasil belajar Matematika dengan model pembelajaran *Dragon Ball*. Penelitian dilakukan di SMPN 4 Satu Atap Kismantoro Kabupaten Wonogiri. Metode yang digunakan adalah pendekatan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian 20 siswa SMPN 4 Satu Atap Kismantoro Kabupaten Wonogiri menjelaskan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dari data pra siklus 70%, pada siklus 1 80% meningkat pada siklus 2 mencapai 90%. Studi menyimpulkan peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran Dragon Ball.

Kata kunci: hasil belajar matematika; model pembelajaran; model dragon ball

Diterima: 20 Oktober 2022

Disetujui: 2 November 2022

Dipublikasi: 29 November 2022



© 2022 FKIP Universitas Terbuka

This is an open access under the CC-BY license

PENDAHULUAN

Matematika adalah usaha individu atau kelompok untuk tujuan mempelajari, mengenal, memecahkan, mengembangkan matematika. Belajar matematika lebih spesifik berhubungan tentang pengertian, konsep dan rangkaian sifat, teorema dan prinsip-prinsip yang terdapat dalam pembelajaran matematika.

Namun beberapa problematika Matematika masih mengiringi pada proses pembelajaran, sehingga hasil belajar belum bisa mencapai target yang diinginkan. Faktor lain yang menghambat adalah sumber daya sarana dan prasarana yang minim (Mulyono, 2003).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan siswa di antaranya siswa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru, siswa kurang paham terhadap materi yang diberikan, akan tetapi siswa tidak mau bertanya penyebab ketidakaktifan siswa karena tidak adanya media pendamping pada pemberian materi, serta pemilihan dan penerapan media dan metode yang kurang tepat. Observasi penilaian dinyatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa masih rendah, dengan merujuk pada Kriteria Ketuntasan Minimum, diperoleh nilai rata-rata pelajaran Matematika kelas VIII A adalah 64,75 sedangkan siswa yang sudah mencapai KKM 70%. Oleh karena itu salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan penerapan model pembelajaran *Dragon Ball*.

Model pembelajaran *Dragon Ball* merupakan model pembelajaran model pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah dengan menyelesaikan masalah melalui ide atau gagasan. Model pembelajaran *Dragon Ball* yaitu perpaduan antara model pembelajaran *Open Ended* dan *Snowball Throwing* (Muliana et al. 2019)

Menurut Sugiyono (2014) model pembelajaran *Snowball Throwing* yaitu model pembelajaran yang meningkatkan keaktifan siswa. Rancangan dari kedua model tersebut membentuk sebuah model pembelajaran yang inovatif yaitu model pembelajaran *Dragon Ball* yang terdiri dari sintak *Planning, Team, Dragon ball, dan Evaluation*.

Penelitian ini dilakukan untuk menguji model *Dragon Ball*, yang disusun dalam tujuan sebagai berikut untuk mengetahui aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran *Dragon Ball* mata pelajaran Matematika pada siswa kelas VIII A SMP 4 Kimantoro Kabupaten Wonogiri Tahun 2022, dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Dragon Ball* mata pelajaran Matematika pada siswa kelas VIII A SMP 4 Kimantoro Kabupaten Wonogiri Tahun 2022.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas, yang bertujuan untuk memperbaiki suatu keadaan pembelajaran di kelas dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memecahkan masalah yang ingin diselesaikan dalam kelas saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Peneliti menggunakan model spiral sebagai model penelitian karena dapat mengatasi permasalahan penelitian secara kompleks. Penelitian di dilakukan di SMP 4 Kismantoro Kabupaten Wonogiri tahun 2022. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus sampai Oktober 2022 semester I tahun pelajaran 2022/2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1

No.	KKM	Nilai	Ketuntasan		Frekuensi
			Tuntas	Belum Tuntas	
1.	65	45		√	2
2.	65	50		√	1
3.	65	55		√	1
4.	65	65	√		6
5.	65	70	√		4
6.	65	75	√		4
7.	65	80	√		2
Jumlah		1325			
Rata -rata		66,25			
Persentase			70%	30%	

Tabel 1.1 adalah data mengenai siklus I. Diperoleh nilai rata-rata sebesar 66,25 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 16 siswa atau sama dengan 80% dan yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa atau sama dengan 20%. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari prasiklus ke siklus 1, meskipun secara klasikal siswa belum tuntas belajar. Hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I akan dilakukan perbaikan pada siklus II.

Tabel 1.2 Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Subjek	KKM	Nilai	Ketuntasan		Frekuensi
			Tuntas	Belum Tuntas	
1.	80	55		√	1
2.	80	60		√	1
3.	80	82	√		1
4.	80	82,5	√		2
5.	80	85	√		2
6.	80	87,5	√		2
7.	80	90	√		5
8.	80	92	√		2
9.	80	92,5	√		1
10.	80	95	√		2
11.	80	97,5	√		1
Jumlah		1721			
Rata -rata		86,05			
Persentase			90%	10%	

Berdasarkan tabel 1.2 persentase ketuntasan klasikal siklus II dihitung dari jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa dan dibagi dengan jumlah siswa kelas VIII A sebanyak 20 siswa dan dikalikan dengan 100% sehingga akan ditemukan skor rata-rata dengan jumlah 90% dengan kriteria tuntas sedangkan 2 siswa yang belum tuntas dengan rata-rata klasikal 10% untuk memenuhi kekurangan tersebut guru dapat mengevaluasi pada pertemuan selanjutnya, namun pada siklus II ini cukup karena sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Dragon Ball* mengalami perubahan yang cukup signifikan dari sebelum diadakan siklus dan sesudah diadakan siklus. Data pra siklus jumlah nilai 1295 dengan nilai rata-rata 64,75 siswa yang tuntas berjumlah 14 siswa atau dengan presentase 70%, siswa yang belum tuntas sebanyak 6 anak atau dengan presentase 30 %. Siklus I jumlah nilai 1325 dengan nilai rata-rata 66,25 dengan persentase ketuntasannya adalah 80% atau 16 siswa dan yang belum tuntas adalah 20% atau 4 siswa. Pada siklus II jumlah nilai 1721 dengan nilai rata-rata 86,05 persentase ketuntasannya adalah 90% atau 18 siswa dan yang belum tuntas adalah 10% atau dua siswa. Pembelajaran *Dragon Ball* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika karena presentase ketuntasan meningkat sebesar 10%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Dragon Ball* mengalami perubahan yang cukup signifikan dari sebelum diadakan siklus dan sesudah diadakan siklus. Data pra siklus jumlah nilai 1295 dengan nilai rata-rata 64,75, siklus I jumlah nilai 1325 dengan nilai rata-rata 66,25 dengan presentase ketuntasannya adalah 80% dan yang belum tuntas adalah 20%. Pada siklus II jumlah nilai 1721 dengan nilai rata-rata 86,05 presentase ketuntasannya adalah 90% yang belum tuntas adalah 10%.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Muliana, N., Kornedi, K., Asfar, A. I. T., Asfar, A. I. A., & Kurnia, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Dragon Ball* Dalam Membangun Kemampuan Fleksibilitas Siswa Berbantuan Media *Spinner*. *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M)*, 166-171.
- Mulyono, A. (2003). Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar. *Jakarta: Rineka Cipta*.