

PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN METODE SILIH TANYA PADA MATERI POKOK LINGKARAN

Nur Cholisah

Matematika, FMIPA, UNESA

Kampus Ketintang Surabaya 60231, telp (031) 8296427, 8290009 Ps. 304, 0318297677

email : cholishakura@yahoo.com

ABSTRAK

Matematika merupakan pelajaran yang pada umumnya tidak disukai oleh siswa. Sehingga dalam proses pembelajaran, siswa kurang terlibat aktif dan masih didominasi oleh guru. Oleh karena itu, perlu diterapkan suatu metode yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, salah satunya yaitu metode silih tanya antar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa selama pembelajaran, hasil belajar serta respon siswa setelah pembelajaran dengan metode silih tanya. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *one-shot case study* dengan subyek penelitian adalah siswa kelas VIII-H MTs Negeri Bangkalan pada tahun ajaran 2011-2012 dan guru.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah baik dengan rata-rata keseluruhan 3,03. Aktivitas siswa yang paling dominan adalah memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru atau siswa lain, secara keseluruhan aktivitas siswa tergolong aktif dengan persentase 63,09%. Hasil belajar secara klasikal tidak tercapai dengan persentase ketuntasan siswa 45,45%. Respon siswa adalah positif dengan persentase 89,68%

Kata kunci: pembelajaran matematika, metode silih tanya.

1 PENDAHULUAN

Matematika sebagai salah satu disiplin ilmu merupakan pengetahuan yang sangat diperlukan. Namun ironisnya masih banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dipahami, bersifat abstrak, dan membosankan. Sehingga pada umumnya matematika merupakan pelajaran yang tidak disukai oleh siswa. Anggapan-

anggapan siswa terhadap matematika tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Indikasi ini dapat ditunjukkan oleh prestasi belajar siswa dan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika yang masih rendah.

Proses pembelajaran yang masih sering kita temui adalah pembelajaran konvensional, dimana siswa kurang terlibat di dalamnya. Dominasi guru dalam pembelajaran menyebabkan siswa cenderung menjadi pendengar pasif dan menunggu penyajian materi dari guru. Proses pembelajaran yang kurang melibatkan siswa ini akan mengakibatkan siswa hanya menghafal saja. Padahal belajar menghafal merupakan suatu latihan mengingat tanpa adanya pemahaman.

Hudojo (2003:83) berpendapat bahwa belajar matematika itu merupakan proses membangun atau mengkonstruksi konsep dan prinsip-prinsip matematika. Oleh karena itu, dalam pembelajaran konsep dan prinsip-prinsip matematika siswa hendaknya dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, guru perlu mengubah paradigma pembelajaran yang dianutnya dari pembelajaran yang berpusat pada guru ke arah pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru diharapkan dapat memfasilitasi siswa agar dapat mempelajari dan memahami konsep materi dengan baik dan benar. Hal ini dicapai dengan melibatkan siswa secara aktif

dalam proses pembelajaran sehingga siswa membangun sendiri apa yang dipelajari, bukan hanya sekedar mengetahui. Nur (2004:3) mengungkapkan bahwa di dalam kelas yang terpusat pada siswa peran guru adalah membantu siswa menemukan fakta, konsep, atau prinsip bagi diri mereka sendiri, bukan memberikan ceramah atau mengendalikan seluruh kegiatan kelas. Untuk itu, perlu diterapkan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Salah satu metode yang dapat melibatkan peran aktif siswa dalam rangka memaksimalkan kondisi belajar yaitu metode silih tanya.

Metode silih tanya yaitu suatu metode pembelajaran dimana terjadi interaksi saling bertanya dan saling menjawab dari pasangan mainnya. Dalam pembelajaran, metode silih tanya memuat karakteristik problem posing, kompetitif, kooperatif, dan permainan (As'ari, 2009).

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan menerapkan pembelajaran matematika dengan metode silih tanya pada materi pokok lingkaran.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa selama pembelajaran, hasil belajar serta respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode silih tanya.

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah menambah wawasan guru matematika tentang metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas, memberikan informasi kepada guru bagaimana menerapkan metode silih tanya antar siswa pada pembelajaran matematika, dan menjadi acuan untuk penelitian sejenis.

2 KAJIAN PUSTAKA

2.1 Metode Silih Tanya

Metode silih tanya didefinisikan sebagai metode pembelajaran atau suatu bentuk kegiatan siswa yang terjadi

interaksi saling bertanya (mengajukan soal) dan saling menjawab dari pasangan mainnya (Subanji, 1993:8). As'ari (2009) menjelaskan bahwa metode silih tanya merupakan suatu bentuk metode pembelajaran yang memiliki empat karakteristik yang meliputi problem posing, kompetitif, kooperatif, dan permainan.

2.1.1 Problem Posing

Problem posing adalah pembelajaran yang menekankan pada pengajuan soal oleh siswa. Menurut Siswono (2008:40-41), problem posing (pengajuan masalah) memiliki beberapa arti, yaitu:

- a) Pengajuan masalah (soal) adalah perumusan soal sederhana atau perumusan ulang soal yang ada dengan beberapa perubahan agar lebih sederhana dan dapat dipahami. Hal ini terjadi dalam pemecahan soal-soal yang rumit.
- b) Pengajuan masalah adalah perumusan soal yang berkaitan dengan syarat-syarat pada soal yang telah dipecahkan atau alternatif soal yang relevan.
- c) Pengajuan soal adalah perumusan soal atau pembentukan soal dari suatu situasi yang tersedia, baik dilakukan sebelum, ketika atau setelah pemecahan soal/masalah.

Pendekatan problem posing adalah sebuah pendekatan pembelajaran dimana siswa terlibat aktif dalam proses penyusunan persoalan sebuah konsep dan siswa terlibat aktif dalam proses penilaian/evaluasi (As'ari, 2003:43)

Beberapa manfaat *problem posing* menurut Subanji (2007:3-4) antara lain sebagai berikut.

- 1) Mempunyai pengaruh positif terhadap kemampuan memecahkan masalah dan sikap peserta didik terhadap matematika.
- 2) Merupakan tugas kegiatan yang mengarah pada sikap kritis dan kreatif.

- 3) Membantu peserta didik dalam mengembangkan keyakinan dan kesukaan terhadap matematika.
- 4) Dapat mempromosikan semangat inkuiri dan membentuk pikiran yang berkembang dan fleksibel.
- 5) Mendorong peserta didik untuk dapat lebih bertanggung jawab dalam belajarnya.
- 6) Berguna untuk mengetahui kesalahan atau miskonsepsi peserta didik.
- 7) Mempertinggi kemampuan pemecahan masalah peserta didik.
- 8) Menghilangkan kesan “keseraman” dan “kekunoan” dalam belajar matematika.
- 9) Mempersiapkan pola pikir atau kriteria berfikir matematis dan berkorelasi positif dengan kemampuan memecahkan masalah.

Problem posing (pengajuan soal) dalam metode silih tanya, siswa tidak hanya sekedar mengajukan soal, tetapi siswa dituntut untuk bisa mengerjakan soal tersebut.

2.1.2 Kompetisi

Dalam kehidupan nyata, manusia dituntut untuk kompetitif dalam menyelesaikan semua problem yang muncul. Hampir di setiap lini kehidupan dipenuhi dengan persaingan. Mulai dari kehidupan bernegara, berniaga, bahkan hingga dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran juga perlu dikenalkan adanya kompetisi, dan peserta didik perlu dilatih untuk berkompetisi menjadi yang terbaik.

Unsur kompetisi dalam metode silih tanya dapat dilihat dengan adanya pemberian skor oleh pembuat soal pada jawaban masing-masing temannya. Pemberian skor tersebut dapat memotivasi siswa untuk dapat menyelesaikan soal yang diberikan oleh pembuat soal dengan sebaik-baiknya. Dengan kata lain, siswa dituntut untuk belajar dan memahami

materi yang sedang dipelajari dengan sebaik-baiknya.

2.1.3 Kooperatif

Kooperatif berasal dari bahasa inggris yaitu cooperate yang berarti bekerja bersama-sama. Johnson (Isjoni, 2007:15) mengemukakan bahwa *cooperanon means working together to accomplish shared goals*, yaitu kooperatif mengandung arti bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam pembelajaran, kooperatif diperlukan untuk mengoptimalkan belajar siswa. Untuk itu, kemampuan bekerjasama (kooperatif) merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa.

Dalam belajar secara kooperatif, siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang diarahkan untuk mempelajari dan memahami suatu materi pelajaran yang telah ditentukan. Sehingga dalam kegiatannya, siswa dituntut untuk mengutamakan kerjasama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Lebih lanjut Johnson (Isjoni, 2007:15) mengungkapkan bahwa *within cooperative activities individuals seek outcomes that are beneficial to all other groups members*, yaitu dalam kegiatan kooperatif, siswa mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompok. Dengan demikian belajar secara kooperatif dapat diartikan dengan pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok itu.

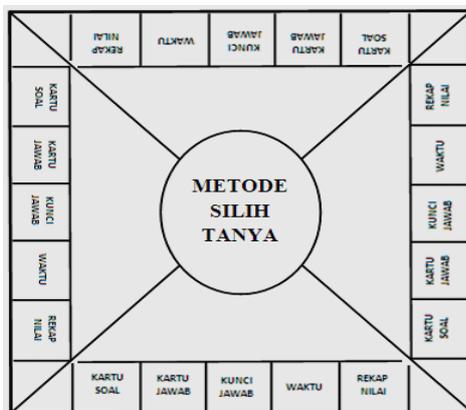
Kooperatif dalam metode silih tanya ditunjukkan dengan adanya kerjasama dalam kelompok ketika merefleksi kembali jawaban-jawaban mereka. Siswa akan berdiskusi untuk menemukan jawaban yang benar ketika pembuat soal menemukan jawaban temannya yang tidak sama dengan kunci jawaban yang telah dibuat. Pembuat soal juga memberikan penjelasan kepada teman bermainnya, bila ada jawaban temannya yang masih salah.

2.1.4 Permainan

Pelajaran matematika yang dianggap sulit oleh kebanyakan siswa membuat siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Untuk mengatasi hal tersebut guru hendaknya menggunakan strategi dan trik agar siswa merasa senang dalam belajar matematika. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru adalah menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, yaitu dengan menciptakan suasana belajar sambil bermain. Dengan adanya suasana bermain yang menyenangkan diharapkan siswa tidak akan merasa bosan dan tertarik untuk belajar matematika. Dalam kondisi bermain, anak merasakan enjoy di kelas, anak memandang kelas sebagai lingkungan yang mengasyikkan, meskipun sebenarnya mereka dituntut target untuk menyelesaikan materi pelajaran (Haikal, 2010:37).

Unsur permainan dalam metode silih tanya dicerminkan dari kartu model yang digunakan dalam aktivitas silih tanya. Kartu model merupakan lembar bantu yang didalamnya memuat kartu soal, kartu jawab, kartu kunci jawab, catatan waktu, dan kartu rekapitulasi. Penggunaan kartu model tersebut diharapkan mampu menumbuhkan rasa senang siswa dalam proses pembelajaran.

Berikut merupakan contoh kartu model dalam metode silih tanya.



Gambar 1. Kartu model

Kartu model yang digunakan tersebut akan lebih menimbulkan kesan pada siswa bahwa mereka sedang melakukan permainan matematika dikelas. Unsur permainan juga terdapat dalam metode silih tanya ketika siswa mengadakan kesepakatan waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakan soal.

2.2 Model-model dalam Metode Silih Tanya

Subanji (2007:5-7) menjelaskan bahwa dalam metode silih tanya terdapat mode-model, yaitu sebagai berikut:

a. Model Kompetisi Biasa Jenis 1 (MKB 1)

Siswa diberi tugas rumah (PR) untuk membuat soal dan pembahasannya untuk materi tertentu. Pada pertemuan selanjutnya, siswa dibentuk dalam kelompok masing-masing terdiri 3-4 orang. Selanjutnya dilakukan aktivitas silih tanya. Guru merekap hasil yang diperoleh oleh masing-masing anak dalam kelompok bermain. Selanjutnya dilakukan permainan putaran kedua, dan seterusnya, sesuai dengan kesepakatan.

b. Model Kompetisi Biasa Jenis 2 (MKB 2)

Model kedua ini pada dasarnya sama dengan model pertama, hanya pembuatan soal tidak menjadi tugas rumah, tetapi dilakukan pada saat pembelajaran, yaitu setelah guru menyampaikan materi pelajaran. Sehingga siswa diberi kesempatan beberapa menit untuk membuat soal.

c. Model Kompetisi Berjenjang

Model kompetisi berjenjang merupakan kelanjutan dari kompetisi biasa. Pada kompetisi berjenjang, kompetisi biasa disebut jenjang I. sedangkan jenjang II dimainkan oleh para pemenang dari kompetisi biasa. Jenjang III dimainkan oleh para pemenang dari jenjang kedua, dan

seterusnya sampai diperoleh satu pemenang.

d. Model Kompetisi Kelompok Jenis 1 (MKK 1)

Siswa dalam satu kelas dibentuk kelompok-kelompok dengan jumlah yang sama. Siswa diminta membuat soal dan jawabannya. Ditentukan 4 kelompok yang akan bermain, misal A, B, C, dan D. Selanjutnya aktivitas silih tanya. Aktivitas silih tanya putaran pertama dilakukan oleh seorang perwakilan masing-masing anggota kelompok (misalnya A1, B1, C1, D1), putaran kedua dilakukan oleh seorang perwakilan masing-masing anggota kelompok, tetapi bukan yang telah bermain, misalkan (A2, B2, C2, D2). Putaran permainan dilakukan sebanyak anggota kelompok.

e. Model Kompetisi Kelompok Jenis 2 (MKK 2)

Siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok, misalkan A, B, C, dan D. Masing-masing kelompok membuat soal dan pembahasannya. Dilakukan aktivitas tanya seperti aktivitas MKB, namun soal yang diberikan atas nama kelompok dan penyelesaian soal juga dilakukan secara kelompok.

f. Model Kompetisi Gugur Bersemi

Siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil. Diadakan aktivitas silih tanya antar kelompok seperti MKK 2. Kelompok yang kalah gugur, namun masih dapat menantang kembali kelompok pemenang setelah melakukan persiapan yang lebih matang.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode silih tanya model kompetisi biasa jenis 1 (MKB 1). Alasan pemilihan model kompetisi biasa jenis 1 adalah karena model ini lebih sederhana untuk diterapkan jika dibandingkan dengan model-model silih tanya yang lainnya. Alasan lainnya adalah pembuatan soal

yang dijadikan sebagai tugas rumah, sehingga siswa dapat lebih memperdalam pemahaman konsep materi yang dipelajari.

3 METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-H MTs Negeri Bangkalan dan guru matematika di kelas yang bersangkutan. Siswa kelas VIII-H terdiri dari 33 orang siswa. Rancangan penelitian adalah "*one shot case study*". Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2011-2012 semester 2, yaitu pada tanggal 7, 8 dan 14 februari 2012.

Teknik-teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan observasi, tes, dan angket.

Observasi dilakukan untuk mengamati kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa selama pembelajaran dengan metode silih tanya. Pengamatan pengelolaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran yang mengacu pada RPP. Sedangkan pengamatan aktivitas siswa dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa.

Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran metode silih tanya. Instrumen yang digunakan adalah lembar soal tes hasil belajar. Tes berupa soal uraian yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran.

Angket digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui respon siswa terhadap metode silih tanya. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket respon siswa. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang jawabannya sudah disediakan dan responden tinggal memilihnya.

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dikumpulkan dan dianalisis

secara deskriptif. Untuk mengolah hasil pengamatan dari pengelolaan pembelajaran oleh guru selama pembelajaran metode silih tanya dilakukan dengan cara menghitung nilai rata-rata setiap indikator. Kemudian dianalisis menggunakan kriteria sebagai berikut:

- Nilai < 1,00 : Tidak baik
- 1,00 ≤ Nilai < 2,00 : Kurang baik
- 2,00 ≤ Nilai < 3,00 : Cukup baik
- 3,00 ≤ Nilai < 4,00 : Baik
- Nilai = 4,00 : Sangat baik

Untuk menganalisis data aktivitas siswa digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Aktivitas Siswa} = \frac{\text{Banyaknya aktivitas siswa yang muncul}}{\text{Banyaknya semua aktivitas siswa}} \times 100\%$$

kemudian menarik kesimpulan berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas, yaitu siswa dikatakan aktif apabila jumlah persentase seluruh aktivitas siswa kategori ke-3, 4, 5, 6 dan 7 $\geq 62,5\%$. Aktivitas siswa kategori ke-3, 4, 5, 6 dan 7 yang terdapat pada lembar pengamatan aktivitas siswa merupakan aktivitas siswa aktif. Sedangkan aktivitas siswa pasif meliputi aktivitas siswa kategori ke-1, 2, dan 8.

Tes yang dikerjakan siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Untuk hasil kuantitatif dianalisis kebenarannya sesuai kunci jawaban yang disediakan. Kemudian menentukan ketuntasan siswa, yaitu siswa secara individu di anggap tuntas belajar bila siswa mencapai skor atau nilai ≥ 69 . Sedangkan ketuntasan kelas dapat dihitung dengan cara:

$$\text{Ketuntasan kelas} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Siswa secara klasikal dianggap tuntas belajar bila ketuntasan kelas mencapai 85%.

Untuk menganalisis data angket respon siswa dihitung dengan cara menentukan persentase dari setiap pernyataan. Data tersebut dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$R_s = \frac{\sum \text{siswa yang merespon positif tiap indikator ke } - i}{\sum \text{siswa yang merespon}} \times 100\%$$

R_s = Persentase respon siswa

Dari data respon yang diperoleh, respon siswa dikatakan positif jika persentase respon siswa yang menjawab ya (yang merespon positif) mencapai $\geq 75\%$.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Data Pengelolaan Pembelajaran

Berikut data hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan metode silih tanya.

Tabel 1. Data pengamatan pengelolaan pembelajaran

No	Indikator yang diamati	Rata-rata	Kriteria
I	Pendahuluan		
	Mengingatkan kembali materi sebelumnya	3,25	Baik
	Memotivasi siswa	2,75	Cukup baik
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	Baik
II	Kegiatan inti		
	Menjelaskan materi yang dipelajari	3,5	Baik
	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar	2,75	Cukup baik
	Memberikan fasilitas pelaksanaan aktivitas silih tanya seperti kartu model, kartu jawab, dan kartu rekap nilai	3	Baik
	Menjelaskan aturan atau langkah-langkah aktivitas silih Tanya	2,75	Cukup baik
	Memberikan penjelasan cara memberikan nilai (skor)	2,75	Cukup baik
	Mendorong dan membimbing siswa melakukan aktivitas silih tanya	3,5	Baik
	Mengawasi setiap kelompok secara bergiliran dan memberikan bantuan pada kelompok turnamen yang mengalami kesulitan	2,75	Cukup baik
	Mengarahkan siswa untuk merekap semua nilai yang diperoleh semua siswa dalam satu kelompok	3,25	Baik
	Meminta siswa mengumpulkan hasil rekap nilai, kartu soal, kartu jawab, dan kunci jawab	3,25	Baik
	Memberikan umpan balik terhadap pekerjaan siswa	3	Baik
	III	Penutup	
Membimbing siswa membuat kesimpulan		3	Baik
	Memberikan PR	3,25	Baik
IV	Pengelolaan Alokasi Waktu	2,75	Cukup baik
V	Suasana Kelas		
	Berpusat pada Siswa	2,5	Cukup baik
	Guru Antusias	3,5	Baik
	Siswa Antusias	3	Baik
Rata-rata seluruh indikator		3,03	Baik

Berdasarkan data hasil pengamatan pada tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa secara keseluruhan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan metode silih tanya memperoleh skor rata-rata 3,03, yaitu dengan kriteria baik. Rata-rata skor terendah pada indikator “suasana kelas yang berpusat pada siswa”, yaitu 2,5 dengan kriteria cukup baik. Hal ini disebabkan karena siswa telah terbiasa pada pembelajaran yang berpusat pada guru.

4.2 Data Aktivitas Siswa

Untuk mengetahui persentase dan rata-rata aktivitas siswa untuk setiap indikator selama dua kali pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Data pengamatan aktivitas siswa

No	Kategori Pengamatan	Rata-rata (%)	
1.	Memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru atau siswa lain	27,34	
2.	Mengikuti instruksi guru untuk menempati meja-meja turnamen berdasarkan kelompok	6,25	
3.	Mengajukan soal kepada pasangan mainnya		6,25
4.	Menyelesaikan soal yang diberikan		18,75
5.	Mengoreksi dan menilai jawaban dari pasangan mainnya		10,74
6.	Berdiskusi dengan pasangan mainnya		10,35
7.	Melakukan tanya jawab dengan guru		17,00
8.	Melakukan perilaku yang tidak relevan	3,32	
Jumlah seluruh aktivitas siswa (%)		36,91	63,09

Dari data aktivitas siswa tersebut, jumlah persentase seluruh aktivitas siswa kategori ke-3, 4, 5, 6 dan 7 adalah sebesar 63,09%, yaitu lebih besar dari 62,5% sehingga siswa dikatakan aktif. Sedangkan aktivitas siswa yang paling dominan adalah memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru atau siswa lain yaitu sebesar 27,34%.

4.3 Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode silih tanya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Data hasil belajar siswa

Nilai yang Diperoleh	Jumlah Siswa	Keterangan
≥ 69	15 Orang	Tuntas
< 69	18 Orang	Tidak Tuntas

Dari tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa terdapat 15 orang siswa yang tuntas dan 18 siswa lainnya tidak tuntas, sehingga ketuntasan siswa secara klasikal mencapai 45,45% atau kurang dari 85%, maka ketuntasan belajar siswa secara klasikal tidak tercapai.

4.4 Data Respon Siswa

Data angket respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Data respon siswa

No	Pernyataan	Ya (%)	Tidak (%)
1.	Saya selalu memperhatikan penjelasan yang diberikan guru dan teman saya	100	0
2.	Tugas membuat soal dan menyelesaikannya dapat membantu saya untuk lebih memahami materi lingkaran	90,9	9,1
3.	Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan soal yang diberikan oleh teman saya	63,6	36,4
4.	Saya selalu berusaha untuk mengerjakan soal yang diberikan dengan baik	90,9	9,1
5.	Saya merasa termotivasi untuk berkompetisi (bersaing) dengan pasangan main saya dalam satu kelompok	84,8	15,2
6.	Saya merasa bersemangat untuk mengikuti jalannya permainan dalam metode silih tanya	84,8	15,2
7.	Metode silih tanya membuat suasana pembelajaran matematika tidak tegang dan tidak menakutkan	93,9	6,1
8.	Saya merasa senang setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan metode silih tanya	97	3
9.	Saya lebih menyukai pelajaran matematika setelah mengikuti pembelajaran dengan metode silih tanya	93,9	6,1
10.	Saya berminat untuk mengikuti lagi pembelajaran seperti ini	97	3
Rata-rata Keseluruhan		89,68	10,32

Dari data pada tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa secara keseluruhan 89,68% siswa merespon positif terhadap pembelajaran dengan metode silih tanya. Karena persentase respon siswa mencapai 89,68%, maka respon siswa terhadap pembelajaran dengan metode silih tanya adalah positif.

5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan (1) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika dengan metode silih tanya pada materi pokok adalah baik dengan rata-rata keseluruhan 3,03, (2) aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan metode silih tanya pada materi pokok lingkaran adalah siswa dapat dikatakan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan persentase 63,09, (3) hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan metode silih tanya pada materi pokok secara klasikal tidak tercapai dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 45,45%, dan (4) respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan metode silih tanya pada materi pokok lingkaran adalah positif dengan persentase 89,68%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, peneliti mengemukakan saran-saran yaitu: (1) guru matematika disarankan untuk mencoba menerapkan metode silih tanya antar siswa dikarenakan siswa memberikan respon positif terhadap penerapan pembelajaran matematika dengan metode silih tanya, (2) untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa, guru dianjurkan untuk melatih siswa dalam mengungkapkan ide dan pendapatnya dengan melakukan kegiatan tanya jawab, diskusi kelompok, ataupun diskusi kelas, dan (3) dalam merancang pembelajaran ini perlu menganalisis pengalokasian waktu terlebih dahulu agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat berlangsung secara optimal dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] As'ari, Abdur Rahman (2009) Metode Silih Tanya [Online]. [Http://lian14-semangatpagi.blogspot.com/2009/01/metode-silih-tanya.html](http://lian14-semangatpagi.blogspot.com/2009/01/metode-silih-tanya.html) [diakses: 18 Oktober 2011]
- [2] As'ari, Abdur Rahman (2003) Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan *Problem Posing*. Pelangi Pendidikan.
- [3] Haikal, Mochammad (2010) Program Peningkatan Kualitas Seribu Guru Sekolah Dasar, Model-model Pembelajaran Kreatif dan Inovatif [Online]. [Http://www.scribd.com/doc/30737149/MODEL2-PEMBELAJARAN-INOVIATIF](http://www.scribd.com/doc/30737149/MODEL2-PEMBELAJARAN-INOVIATIF) (diakses: 18 Oktober 2011)
- [4] Hudojo, Herman (2003) Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika. Malang: Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Malang.
- [5] Isjoni (2007) *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- [6] Nur, M. dan Wikandari P.R. (2004) Pengajaran Berpusat kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran. Surabaya: Unesa-University Press.
- [7] Siswono, Tatag Y. E. (2008) Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. Surabaya: Unesa University Press.
- [8] Subanji (1993) Metode Silih Tanya Berbantuan Kartu Model sebagai Suatu Alternatif Pembelajaran Matematika di SMP Terbuka. Hasil penelitian. tidak dipublikasikan.
- [9] Subanji (2007) Metode Silih Tanya Berbantuan Kartu Model sebagai Alternatif Pembelajaran Inovatif dan Kreatif. Makalah disajikan dalam workshop Model-model Pembelajaran Matematika di SMA Negeri 1 Tuban. Tuban 12 Juni 2007.