

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN PEMBERIAN REWARD MELALUI METODE *TRADE A-PROBLEM* PADA PEMBELAJARAN DARING MASA PANDEMI COVID-19 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERSAMAAN KUADRAT SISWA KELAS IX SMP NEGERI 10 KOTA SERANG TAHUN PELAJARAN 2021/2022

THE EFFECTIVENESS OF LEARNING MATHEMATICS WITH THE GIVING OF REWARDS THROUGH THE *TRADE A-PROBLEM* METHOD IN ONLINE LEARNING DURING THE COVID-19 PANDEMI TO IMPROVE MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES SQUARE EQUATION MATERIAL OF CLASS IX STUDENTS OF SMP NEGERI 10, SERANG CITY IN ACADEMIC YEAR 2021/2022

Emi Sri Wiharjanti, S.Pd.

SMP Negeri 10 Kota Serang

emi728853@gmail.com

Riwayat artikel

Diterima Januari 2023

Disetujui Februari 2023

Diterbitkan Maret 2023

ABSTRAK

Pembelajaran matematika yang dilaksanakan di SMP Negeri 10, saat ini masih didominasi oleh pendekatan ekspositori sehingga peserta didik hanya menerima apa yang diberikan oleh gurunya. Hal tersebut kurang menunjang suasana dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan kejenuhan dan kebosanan pada diri peserta didik sehingga menyebabkan banyak peserta didik tidak tertarik dan tidak berminat terhadap pelajaran matematika. Salah satu strategi pembelajaran yang mengatasi permasalahan di atas adalah metode pembelajaran *trade a-problem* pada pembelajaran daring masa pandemi Covid-19 yang menuntut peserta didik untuk aktif merumuskan soal sendiri, dan jawaban dari soal itu dibuat oleh peserta didik sendiri. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemberian *reward* melalui metode *trade a-problem* efektif terhadap hasil belajar matematika peserta didik pada materi pokok Persamaan Kuadrat kelas IX SMP Negeri 10 tahun pelajaran 2021/2022. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX. Dengan diterapkan metode pembelajaran ekspositori. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode dokumentasi dan metode tes. Analisis awal terdiri atas uji normalitas, uji homogenitas dan uji kesamaan dua rata-rata. Untuk menguji tes digunakan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal. Berdasarkan hasil perolehan, terdapat nilai prosentase ketuntasan klasikal pra siklus sebesar 52,25%, siklus I sebesar 80% dan siklus II sebesar 93%. Dengan nilai rata-rata kelas meningkat dari 69,9 menjadi 87,64 di siklus I dan mengalami peningkatan yang sangat signifikan di siklus II sebesar 90,82. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* melalui metode pembelajaran *trade a-problem* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik pada materi Persamaan Kuadrat banyak kelas IX SMP Negeri 10 tahun pelajaran 2021/2022.

Kata kunci: Metode Trade A-Problem, Efektivitas Pembelajaran Matematika, Hasil Belajar Matematika

ABSTRACT

Mathematics learning carried out at SMP Negeri 10 is currently still dominated by the expository approach so that students only accept what is given by their teacher. This does not support the atmosphere in the learning process which results in boredom and boredom in students, causing many students to be disinterested and not interested in mathematics. One learning strategy that addresses the above problems is the trade a-problem learning method in online learning during the Covid-19 pandemic which requires students to actively formulate their own questions, and the answers to the questions are made by the students themselves. This research is a classroom action research. This study aims to find out whether giving rewards through the trade a-problem method is effective for students' mathematics learning outcomes in the subject matter of Quadratic Equations for class IX SMP Negeri 10 in the 2021/2022 academic year. The population in this study were all class IX students. By applying the expository learning method. Data collection techniques were carried out using the documentation method and the test method. The initial analysis consisted of a normality test, homogeneity test and two average similarity tests. To test the test used to test the validity, reliability, level of difficulty and differential power of the questions. Based on the results, there is a pre-cycle classical completeness percentage of 52.25%, the first cycle is 80% and the second cycle is 93%. With the class average value increasing from 69.9 to 87.64 in cycle I and experiencing a very significant increase in cycle II of 90.82. Thus it can be concluded that giving rewards through the trade a-problem learning method is effective in improving students' mathematics learning outcomes in the material for Quadratic Equations for class IX, SMP Negeri 10, academic year 2021/2022.

Keywords: *Trade A-Problem Method, Effectiveness of Learning Mathematics, Learning Outcomes of Mathematics*

PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu yang berkenaan dengan ide-ide atau konsep abstrak yang disusun secara hierarkis dan penalaran deduktif yang membutuhkan pemahaman secara bertahap dan berurutan. Pemahaman konsep merupakan langkah awal yang diambil untuk melangkah pada tahap selanjutnya yaitu aplikasi dalam perhitungan matematika. Namun banyak peserta didik belum menguasai konsep dari materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan karena penggunaan strategi pembelajaran matematika yang kurang variatif dan jarang melibatkan peserta didik dalam menyelesaikan dan menemukan suatu masalah.

Proses belajar mengajar yang baik berorientasi pada pemberdayaan peserta didik, oleh karena itu kesulitan belajar peserta didik biasanya terkait dengan banyak faktor, maka alternatif solusinyapun biasanya akan melibatkan banyak komponen. Artinya komponen guru saja belum memungkinkan untuk memberikan solusi secara tuntas.

Dari kenyataan di lapangan dan setelah mengadakan wawancara pada tanggal 14 Oktober 2021 di kelas IX SMP Negeri 10 bahwa pembelajaran matematika di kelas IX khususnya materi Persamaan Kuadrat masih didominasi oleh pendekatan ekspositori dan ceramah sehingga peserta didik hanya

menerima apa yang diberikan oleh gurunya. Hal tersebut kurang menunjang suasana dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan kejenuhan dan kebosanan pada diri peserta didik sehingga menyebabkan banyak peserta didik tidak tertarik dan tidak berminat terhadap pelajaran matematika. Selain itu penguasaan peserta didik terhadap pelajaran matematika masih tergolong rendah salah satunya pada materi Persamaan Kuadrat. Persamaan Kuadrat merupakan salah satu materi dalam pembelajaran matematika di SMP/MA yang di dalamnya berisi konsep-konsep abstrak yang harus dipahami oleh peserta didik. Secara garis besar dapat dikatakan bahwa materi Persamaan Kuadrat merupakan materi pokok yang banyak menggunakan konsep dengan implementasi yang akan terus berkembang dan bukan materi hafalan sehingga apabila peserta didik belum menguasai konsep materi sebelumnya maka akan kesulitan dalam materi selanjutnya. Rendahnya hasil belajar ini terlihat dari nilai rata-rata ulangan peserta didik pada materi pokok Persamaan Kuadrat yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditetapkan Sekolah sebesar 73.

Berdasarkan wawancara dengan Guru, hal semacam ini terjadi disebabkan karena peserta didik selalu menggantungkan dan menunggu guru untuk menyelesaikan soal-soal Persamaan Kuadrat, sehingga ketika mendapatkan soal- soal Persamaan Kuadrat mereka akan merasa kesulitan. Mereka juga jarang berlatih mengerjakan soal dan mengulang kembali tentang materi apa yang telah disampaikan oleh guru, sehingga apa yang telah disampaikan oleh guru tidak bisa terekam dalam memori ingatan mereka dalam jangka panjang. Selain itu, peserta didik kurang terampil dalam memecahkan masalah (soal) yang bervariasi serta kurangnya kerjasama antara peserta didik dalam pembelajaran dan pemecahan soal yang berkaitan dengan materi Persamaan Kuadrat serta hasil pekerjaan peserta didik kurang dihargai oleh guru sehingga menimbulkan berkurangnya minat peserta didik dalam mempelajari matematika khususnya pada materi Persamaan Kuadrat.

Agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka perlu memilih strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dan tepat dengan mengikutsertakan peran aktif peserta didik, dan memaksa atau mendorong peserta didik untuk meninggalkan budaya-budaya negatif tersebut.

Strategi pembelajaran yang menarik, menantang, efektif, dan efisien dengan suasana akrab dan menyenangkan akan membangkitkan minat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika. Salah satu strategi pembelajaran yang memenuhi kriteria di atas adalah metode pembelajaran *trade a-problem*. Metode pembelajaran *trade a-problem* adalah suatu metode pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif merumuskan soal sendiri, dan jawaban dari soal itu dibuat oleh peserta didik sendiri. Dengan menggunakan metode pembelajaran ini diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari Persamaan Kuadrat dan menyelesaikan soal-soalnya, sehingga peserta didik dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses pemahaman konsep materi maupun hasil belajarnya. Agar peserta didik lebih termotivasi selama proses pembelajaran, alternatif yang tepat untuk mengatasinya adalah pemberian *reward* kepada

peserta didik. Adanya pemberian *reward* kepada peserta didik akan membuat proses belajar lebih menarik, membuat suasana lebih akrab dan lebih bermakna. *Reward* dari guru itu sendiri merupakan motivasi ekstrinsik sehingga menimbulkan kepercayaan diri pada peserta didik.

Teori yang mendukung penelitian ini adalah teori belajar Disiplin Mental Theistik. Menurut teori belajar Disiplin Mental Theistik, individu atau anak memiliki sejumlah daya mental seperti pikiran, ingatan, perhatian, kemampuan, keputusan, observasi, tanggapan dan sebagainya. Masing-masing daya ini dapat ditingkatkan kemampuannya melalui latihan-latihan. Teori tersebut menekankan pentingnya prinsip pengulangan untuk membentuk respon yang benar dan membentuk kebiasaan. prinsip pengulangan masih relevan sebagai dasar pembelajaran. Dalam belajar masih tetap diperlukan latihan/pengulangan.

KAJIAN LITERATUR

A. Pembelajaran Matematika

Menurut Slameto, “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Pengertian belajar juga banyak dikemukakan oleh para ahli dengan sudut pandang mereka masing-masing, yang akan menambah wawasan kita tentang belajar. Seperti Clifford T. Morgan, yang mengungkapkan bahwa “*Learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience*” Bagi Morgan, belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang merupakan hasil pengalaman yang lalu. L. D. Crow and Alice Crow mengungkapkan: “*Learning is the acquisition of habits, knowledge, and attitude*”. Belajar adalah perolehan kebiasaan, pengetahuan dan sikap.

Pembelajaran merupakan upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan peserta, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi yang optimal antara guru dengan peserta serta antara peserta didik dengan peserta didik. Berdasarkan undang-undang no. 20 tahun 2003, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Hamzah B. Uno, matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi, generalitas dan individualitas serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmetika, aljabar, geometri, dan analisis.

Berdasarkan pengertian di atas terdapat ciri-ciri khusus atau karakteristik yang dapat merangkum pengertian secara umum. Beberapa karakteristik matematika tersebut adalah sebagai berikut : Memiliki objek kajian abstrak, bertumpu pada kesepakatan, berpola pikir deduktif, memiliki simbol yang kosong dari arti, memperbaiki semesta pembicaraan dan konsisten dalam sistemnya. Jadi pembelajaran matematika adalah aktivitas yang sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan matematika

yang di dalamnya terkandung upaya untuk meningkatkan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik tentang matematika yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik.

B. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Kemampuan-kemampuan peserta didik dalam proses belajar oleh Benyamin Bloom mengklasifikasikan secara garis besar menjadi tiga ranah sebagai berikut. 1) Ranah kognitif, Ranah kognitif berkenaan dengan sikap hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. 2) Ranah afektif, Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek yaitu penerimaan, jawaban atas reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. 3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan *skills* (keterampilan).

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu: 1) Faktor *internal* (dari dalam peserta didik), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik. 2) Faktor *eksternal* (faktor dari luar peserta didik), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik. 3) Faktor pendekatan dalam belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah faktor *approach to learning* atau metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah prosedur, urutan, langkah-langkah, dan cara yang digunakan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Selain itu agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal usahausaha guru dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan peran peserta didik secara aktif juga diperlukan, antara lain: a) Meningkatkan partisipasi peserta didik secara aktif, b) Menarik minat dan perhatian peserta didik, c) membangkitkan motivasi, d) memilih pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai, e) memilih media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa pemilihan metode pembelajaran yang sesuai memiliki peran yang sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Salah satunya metode pembelajaran *trade a-problem* yang melatih daya nalar dan melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran melalui peninjauan ulang (*review*) serta melatih konsep-konsep.

C. Metode *Trade A-Problem* Dengan Pemberian *Reward* Pada Materi Persamaan Kuadrat

Perkembangbiakan Tujuan pemberian *reward* melalui metode *trade a-problem* pada masa pandemi Covid-19 pada materi Persamaan Kuadrat adalah agar peserta didik dapat lebih mudah dalam

menguasai konsep Persamaan Kuadrat serta lebih termotivasi dalam pembelajaran khususnya pada materi Persamaan Kuadrat. Metode *trade a-problem* adalah metode pembelajaran kooperatif yang berisi suatu struktur yang digunakan untuk mereview atau melatih konsep-konsep. Dengan metode ini diharapkan peserta didik dapat dengan terampil menentukan derajat Persamaan Kuadrat, hasil bagi, dan sisa pembagian dalam algoritma pembagian serta menentukan hasil bagi dan sisa pembagian Persamaan Kuadrat.

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *trade a problem* pada materi pokok Persamaan Kuadrat sebagai berikut: 1) Guru mempresentasikan dan menyajikan garis besar tentang cara menganalisis faktor-faktor bentuk aljabar dalam Persamaan Kuadrat. 2) Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta didik yang dibagi melalui grup WA. 3) Guru membagikan lembar soal dan lembar jawaban melalui Grup WA kepada masing-masing peserta didik.

Metode *trade a-problem*, 1) Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk menulis satu soal dan membuat kunci jawabannya di lembar jawab yang telah disediakan. 2) Guru meminta peserta didik untuk menukarkan soal kepada kelompok lain dan menjawab soal yang diterimanya. Kemudian mengembalikan soal kepada kelompok asal dan mendiskusikan jawaban dari kelompok lain. 3) Guru sebagai fasilitator dan melakukan pengawasan jalannya pembelajaran. 4) Guru meminta beberapa peserta didik mempresentasikan jawaban hasil diskusi kelompoknya. 5) Guru memberikan *reward* kepada peserta didik yang telah mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. 6) Dengan tanya jawab, guru dapat mengulangi jawaban peserta didik agar peserta didik lainnya memiliki gambaran yang jelas tentang pola pikir peserta didik yang telah menyelesaikan soal tersebut. 7) Kemudian peserta didik kembali ke tempat duduk nya masing-masing. 8) Kemudian secara bersama-sama guru dan peserta didik menyimpulkan materi. 9) Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik jika ada. 10) Guru memberikan tugas rumah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik.

METODOLOGI PENELITIAN/PENULISAN

Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan Teknik penelitian Tindakan Kelas (*action research*). Penelitian ini dilaksanakan di kelas IX SMP Negeri 10, Tahun Pelajaran 2021/2022, Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah kelas IX SMP Negeri 10 Kota Serang, tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah 31 peserta didik yang terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Dengan sekian jumlah tersebut maka perlu kerja keras guru dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif dan aktif.

Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti akan membagi tahapan menjadi 2 siklus dengan tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan kelas dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) Perencanaan (*planning*),

(2) Tindakan (*action*), (3) Pengamatan (*observation*), dan (4) Refleksi (*reflection*). Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut.

Tahap-tahap penelitian tindakan kelas pada model pembelajaran *Pemberian Reward melalui metode Pembelajaran Trade A-Problem* secara lengkap untuk setiap siklus yang akan dilaksanakan mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:

Pra Siklus, Pada kegiatan pra siklus ini akan dilihat kegiatan pembelajaran tahun yang lalu. Dalam pra siklus ini juga akan diukur dengan indikator penelitian yaitu akan dilihat hasil belajar dari peserta didik. Hal ini dilakukan sebagai dasar untuk membandingkan keberhasilan pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *Pemberian Reward melalui metode Pembelajaran Trade A-Problem* pada siklus I dan siklus II.

Siklus I

a. Tahap Perencanaan, 1) Peneliti merencanakan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Pemberian Reward melalui metode Pembelajaran Trade A-Problem* dalam kelompok kecil dengan membuat RPP. 2) Membentuk kelompok belajar dengan memperhatikan penyebaran kemampuan peserta didik. Peserta didik dibagi dalam 5 kelompok dengan tiap kelompok beranggotakan 6-7 peserta didik dengan 1 peserta didik sebagai tutor yang kemampuannya lebih tinggi dari teman satu kelompoknya. 3) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan pada saat menyampaikan materi pokok Persamaan Kuadrat matematika. 4) Menyiapkan LKS (Lembar Kerja Peserta didik). 5) Menyusun lembar pengamatan keaktifan peserta didik. 6) Menyiapkan soal test tertulis yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

b. Tahap Tindakan, 1) Guru menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan, 2) Guru mengadakan presensi terhadap kehadiran peserta didik. 3) Guru menerangkan materi pokok Persamaan Kuadrat dengan metode ceramah bervariasi melalui aplikasi Zoom Meeting yang menyenangkan dengan bantuan alat peraga. 4) Guru memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan tempat pengerjaan tetapi masih dalam pertemuan zoom meeting. 5) Guru memberikan LKS untuk dikerjakan secara kelompok. 6) Tiap-tiap kelompok mengerjakan lembar kerja yang dipimpin oleh masing-masing ketua kelompok. 7) Masing-masing wakil dari anggota kelompok mengerjakan lembar kerja di buku tulis. 8) Guru memberikan apresiasi kepada siswa pada saat akhir presentasi untuk merayakan keberhasilan para peserta didik dalam melaksanakan diskusi kelompok dan presentasi mereka, 9) Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil belajar pada materi tersebut, 10) Secara individual peserta didik diberi pekerjaan rumah, 11) Peserta didik mengerjakan test formatif pada akhir pertemuan pada siklus.

c. Tahap Observasi, 1) Pengamatan terhadap peserta didik yaitu, kehadiran peserta didik, perhatian peserta didik terhadap cara guru menjelaskan materi pembelajaran, banyaknya peserta didik yang bertanya, kerjasama peserta didik dalam kerja kelompok. 2) Pengamatan terhadap guru, yaitu: Kehadiran Guru, presentasi melalui zoom meeting, cara menyampaikan materi pelajaran, cara pengelolaan kelas, suara guru dalam menyampaikan pelajaran, cara guru dalam menyampaikan

bimbingan kelompok yang membutuhkan, waktu yang diperlukan guru. 3) Sarana dan prasarana, yaitu: Akses internet, PC, laptop maupun smartphone yang memadai, embagian kelompok secara terukur, Buku-buku pelajaran yang menunjang. 4) Secara kolaboratif guru mitra dan peneliti menganalisis dan mendiskusikan hasil pengamatan. Selanjutnya membuat suatu refleksi mana yang perlu dipertahankan dan mana yang perlu diperbaiki untuk siklus ke 2 nantinya, 5) Membuat simpulan sementara terhadap pelaksanaan siklus 1.

Siklus II

Untuk pelaksanaan siklus II secara teknis sama dengan pelaksanaan siklus 1. Langkah-langkah besar dalam siklus II ini yang perlu ditekankan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan, 1) Peneliti merencanakan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran Pemberian Reward melalui metode Pembelajaran Trade A-Problem dalam kelompok kecil dengan membuat RPP. 2) Membentuk kelompok belajar dengan memperhatikan penyebaran kemampuan peserta didik. Peserta didik dibagi dalam 5 kelompok dengan tiap kelompok beranggotakan 6-7 peserta didik dengan 1 peserta didik sebagai tutor yang kemampuannya lebih tinggi dari teman satu kelompoknya. 3) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan pada saat menyampaikan materi pokok Persamaan Kuadrat matematika. 4) Menyiapkan LKS (Lembar Kerja Peserta didik). 5) Menyusun lembar pengamatan keaktifan peserta didik. 6) Menyiapkan soal test tertulis yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

b. Tahap Tindakan, 1) Guru menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan, 2) Guru mengadakan presensi terhadap kehadiran peserta didik. 3) Guru menerangkan materi pokok Persamaan Kuadrat dengan metode ceramah bervariasi melalui aplikasi Zoom Meeting yang menyenangkan dengan bantuan alat peraga. 4) Guru memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan tempat pengerjaan tetapi masih dalam pertemuan zoom meeting. 5) Guru memberikan LKS untuk dikerjakan secara kelompok. 6) Tiap-tiap kelompok mengerjakan lembar kerja yang dipimpin oleh masing-masing ketua kelompok. 7) Masing-masing wakil dari anggota kelompok mengerjakan lembar kerja di buku tulis. 8) Guru memberikan apresiasi kepada siswa pada saat akhir presentasi untuk merayakan keberhasilan para peserta didik dalam melaksanakan diskusi kelompok dan presentasi mereka, 9) Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil belajar pada materi tersebut, 10) Secara individual peserta didik diberi pekerjaan rumah, 11) Peserta didik mengerjakan test formatif pada akhir pertemuan pada siklus.

c. Tahap Observasi, 1) Pengamatan terhadap peserta didik yaitu, kehadiran peserta didik, perhatian peserta didik terhadap cara guru menjelaskan materi pembelajaran, banyaknya peserta didik yang bertanya, kerjasama peserta didik dalam kerja kelompok. 2) Pengamatan terhadap guru, yaitu: Kehadiran Guru, presentasi melalui zoom meeting, cara menyampaikan materi pelajaran, cara pengelolaan kelas, suara guru dalam menyampaikan pelajaran, cara guru dalam menyampaikan bimbingan kelompok yang membutuhkan, waktu yang diperlukan guru. 3) Sarana dan prasarana, yaitu:

Akses internet, PC, laptop maupun smartphone yang memadai, pembagian kelompok secara terukur, Buku-buku pelajaran yang menunjang. 4) Secara kolaboratif guru mitra dan peneliti menganalisis dan mendiskusikan hasil pengamatan. Selanjutnya membuat suatu refleksi mana yang perlu dipertahankan dan mana yang perlu diperbaiki untuk siklus ke 2 nantinya, 5) Membuat simpulan sementara terhadap pelaksanaan siklus 1.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX SMP Negeri 10 Kota adalah: Tes, wawancara dan Observasi.

Indikator pencapaian pada penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar dengan metode Pemberian Reward melalui metode Pembelajaran Trade A-Problem pada pembelajaran daring masa pandemi covid-19 pada materi pokok Persamaan Kuadrat matematika di kelas IX SMP Negeri 10 Kota Serang tahun pelajaran 2021/2022 yaitu nilai rata-rata kelas 75, dengan ketuntasan belajar klasikal 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pra Siklus

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam proses belajar mengajar matematika kelas IX SMP Negeri 10 Kota Serang bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika belum mampu mengaplikasikan strategi pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran Pemberian Reward melalui metode Pembelajaran Trade A-Problem pada pembelajaran daring masa pandemi covid-19. Guru masih menggunakan metode konvensional yaitu guru menjelaskan materi kepada peserta didik sedangkan peserta didik mendengarkan penjelasan guru. Setelah menjelaskan materi kemudian memberi contoh soal dan peserta didik menyalinnya di buku tulis masing-masing. Adapun hasil belajar pra siklus ini akan dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian peserta didik pada materi pokok Persamaan Kuadrat Matematika tahun ajaran 2021/2022.

Pada pra siklus ini masih terdapat banyak peserta didik yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah. Nilai peserta didik tahun ajaran 2021/2022 menunjukkan bahwa dari 31 peserta didik terdapat 15 peserta didik yang nilainya belum tuntas. Nilai rata-rata yang di dapat tahun lalu adalah 69,9 yakni masih dibawah KKM yang ditentukan yaitu 73, dan terdapat 16 peserta didik yang nilainya tuntas sehingga ketuntasan klasikal mencapai 52,50%. Berikut tabel hasil analisis evaluasi pra siklus:

Tabel 1
Analisis Evaluasi Pra Siklus

No.	Kriteria	Hasil
1	Jumlah Nilai	2796
2	Jumlah Peserta Didik	31
3	Nilai Rata-rata Kelas	69,9
4	Nilai Tertinggi	95
5	Nilai Terendah	55
6	Jumlah Peserta Didik Tuntas	16
7	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	15
8	Prosentase Ketuntasan Klasikal	52,25%

B. Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Pemberian Reward melalui metode Pembelajaran Trade A-Problem* pada siklus I sudah cukup optimal. Hal ini ditunjukkan dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2
Analisis Evaluasi Siklus I

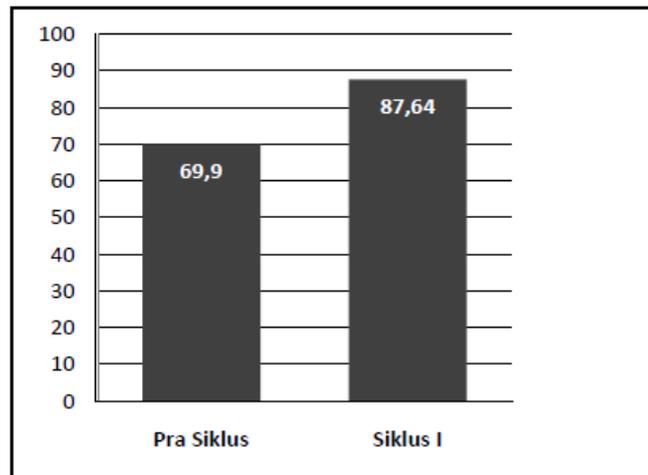
Dari siklus I diperoleh peningkatan hasil belajar sebagai berikut.

No.	Kriteria	Hasil
1	Jumlah Nilai	2709,4
2	Jumlah Peserta Didik	31
3	Nilai Rata-rata Kelas	87,64
4	Nilai Tertinggi	100
5	Nilai Terendah	60
6	Jumlah Peserta Didik Tuntas	25
7	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	6
8	Prosentase Ketuntasan Klasikal	80%

Tabel 3

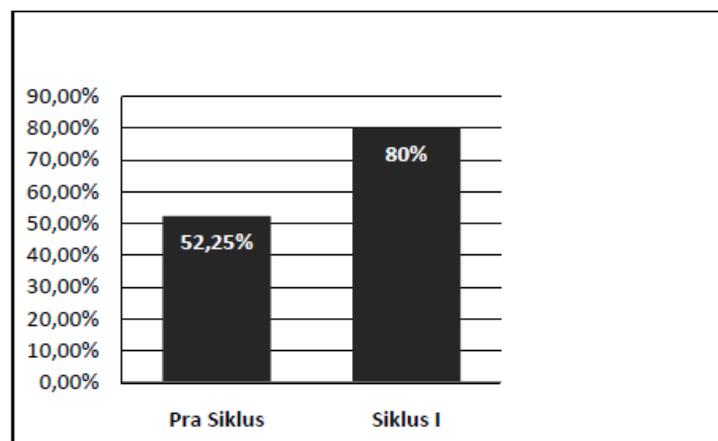
Analisis Evaluasi Pra Siklus dan Siklus I

No.	Kriteria	Pra Siklus	Siklus I
1	Nilai Rata-rata Kelas	69,9	87,64
2	Prosentase Ketuntasan Klasikal	52,25%	80%



Gambar 3

Grafik Nilai Rata-rata Kelas Pra Siklus dan Siklus I



Gambar 4

Grafik Prosentase Ketuntasan Klasikal Pra Siklus dan Siklus I

Berdasarkan hasil tes evaluasi siklus I, nilai rata-rata kelas mencapai 87,64 dengan peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 25 peserta didik dan 6 peserta didik yang belum tuntas. Pada siklus ini didapatkan prosentase ketuntasan klasikal sebesar 80%. Hasil ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yakni nilai rata-rata kelas ≥ 75 dengan ketuntasan klasikal $\geq 75\%$, tetapi masih perlu diadakan perbaikan lagi agar terlihat peningkatan yang signifikan di siklus II.

C. Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pembagian kelompok sudah memperhatikan keadaan peserta didik sehingga sudah berjalan dengan baik. Peserta didik sudah diberikan waktu yang cukup saat penulisan hasil diskusi sehingga semua anggota kelompok dapat saling menularkan hasil diskusi di kelompok ahli.

Adapun hasil penelitian yang diperoleh pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil Siklus II

No	Kriteria	Hasil
1	Jumlah Nilai	20815,
2	Jumlah Peserta Didik	31
3	Nilai Rata-rata Kelas	90,82
4	Nilai Tertinggi	100
5	Nilai Terendah	70
6	Jumlah Peserta Didik Tuntas	29
7	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	2
8	Prosentase Ketuntasan Klasikal	93%

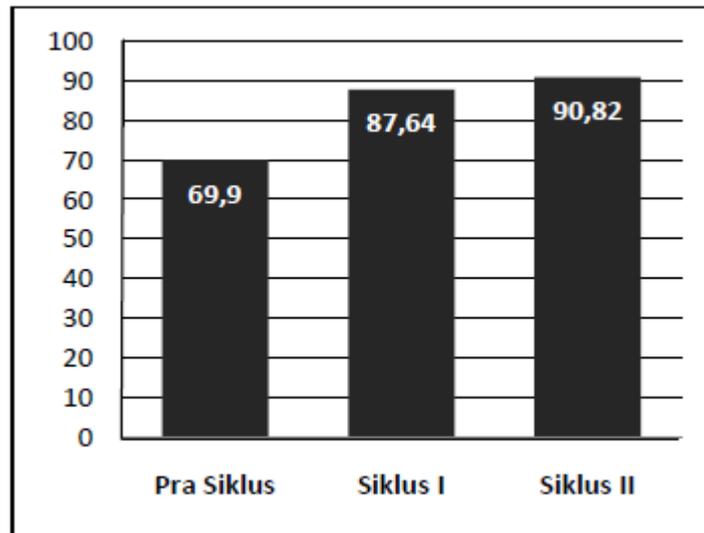
Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Guru sudah memberi penjelasan secara terperinci mengenai strategi memecahkan masalah yang akan dibahas dikelompok, diskusi dapat berjalan dengan baik, efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran guru juga sudah memberikan apersepsi dengan baik, yaitu meningkatkan peserta didik pada materi yang sudah dipelajari dan menginformasikannya. Hal ini juga dapat ditunjukkan bahwa peserta didik sudah berperan aktif dalam proses pembelajaran, dan peserta didik sudah merasa senang sehingga dapat menyesuaikan diri dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru yaitu model pembelajaran *Pemberian Reward melalui metode Pembelajaran Trade A-Problem* pada pembelajaran daring masa pandemi Covid-19.

Pada siklus II rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 90,82 dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 93%. Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus II ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan sudah tercapai yaitu nilai rata-rata kelas hasil belajar matematika pada materi persamaan kuadrat 75, dengan ketuntasan belajar klasikal 75% dari jumlah peserta didik.

Dari hasil evaluasi siklus II diperoleh perbandingan sebagai berikut.

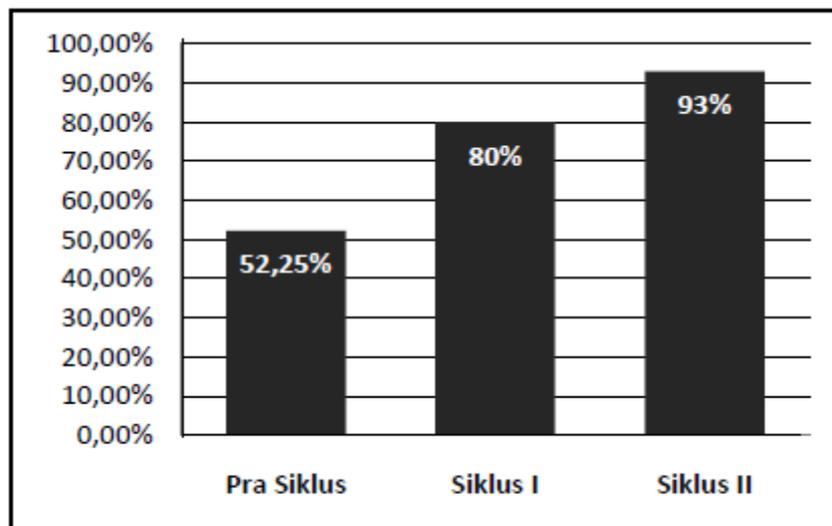
Tabel 5
Perbandingan Pencapaian Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Kriteria	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-rata Kelas	69,9	87,64	90,82
2	Prosentase Ketuntasan Klasikal	52,25%	80%	93%



Gambar 5

Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II



Gambar 6

**Grafik Perbandingan Prosentase Ketuntasan Klasikal
 Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II**

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan pemberian reward melalui metode pembelajaran Trade A-Problem pada pembelajaran daring masa pandemi covid-19 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pokok Persamaan Kuadrat matematika di kelas IX SMP Negeri 10 Kota Serang tahun pelajaran 2021/2022. Hal tersebut dapat diketahui dari: 1) Meningkatnya nilai rata-rata kelas dari 87,64 di siklus I menjadi 90,82 di siklus II. 2) Meningkatnya nilai prosentase ketuntasan klasikal dari 80% di siklus I menjadi 93% di siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal dan Elham Rohmanto, *Membangun Profesionalisme Guru dan Pengawas Sekolah*, (Bandung: Yrama Widya, 2007)
- Arikunto, Suharsimi, *Penelitian Tindakan 2010*, (Yogyakarta: Aditya Media, 2010)
, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- DePotter, Bobbi, *et. all.*, *Pemberian Reward melalui metode Trade a-problem*, (Bandung: Mizan Pustaka, 2010)
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011)
- ISMPil SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, (Semarang: RaSAIL, 2008)
- Kurnianingsih, Sri, *Matematika SMP dan MA untuk Kelas X Semester 2 Standar Isi 2006*, (Jakarta: Esis Erlangga, 2007)
- Mutadi, *Pendekatan Efektif dalam Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Pusdiklat Tenaga Teknis Keagamaan-Depag, 2007)
- Saminanto, *Ayo Praktik PTK: Penelitian Tindakan Kelas*, (Semarang: RaSAIL, 2010)
- Seifert, Kelvin, *Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan: Manajemen Mutu Psikologi Pendidikan Para Pendidik*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2007)
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Sudjana, Nana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005)
, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002)
- Suyitno, Amin, *Pemilihan Model-model Pembelajaran dan Penerapannya di SMP*, (Semarang: UNNES, 2007)
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010)
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005)