

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang penting bagi manusia, dengan pendidikan manusia dapat maju dan berkembang. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (UU No. 20 Tahun 2003 bab 1 ayat 1). Ngilim Purwanto (1995: 11) mengemukakan bahwa pendidikan adalah segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak memimpin perkembangan jasmani dan rohani ke arah kedewasaan, dengan demikian pendidikan adalah komponen utama kehidupan yang perlu banyak untuk diperhatikan.

Menurut Jalaluddin dan Abdullah Idi (1997: 128) pendidikan merupakan usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan manusia agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara/masyarakat, dengan memiliki isi (materi), strategi kegiatan dan teknik penilaian yang sesuai. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh semua orang (pendidik) dalam membimbing, mengarahkan dan mendewasakan orang yang belum dewasa untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan merupakan suatu perubahan yang diharapkan pada peserta didik setelah mengalami proses pendidikan, agar dapat berkembang seluruh potensi yang ada dalam dirinya. Baik pada tingkah laku, kehidupan pribadinya maupun dalam kehidupan masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Supaya tujuan pendidikan tercapai, maka peserta didik harus mengikuti proses belajar mengajar.

Inti dari sebuah pendidikan adalah proses belajar mengajar. Menurut Chaplin belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman (Dian Sukmara, 2007 :50). Inti dari belajar adalah sebuah perubahan. Karena dengan belajar, kemampuan manusia akan berubah lebih baik dibanding yang lainnya. Dalam proses belajar mengajar terjadi proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antar pelajar, pengajar dan bahan ajar (Uus Ruswandi dan Badrudin, 2008: 11). Menurut Munadi (2008: 4), pembelajaran merupakan usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Banyak faktor yang dapat dilakukan untuk tercapainya suatu proses pembelajaran yang efektif, salah satunya dengan melihat dari segi tujuan pembelajaran itu sudah tercapai atau belum. Guru sebagai pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Tetapi guru hanyalah salah satu sumber belajar yang dapat memungkinkan siswa untuk belajar. Karena komponen yang menentukan dalam proses pembelajaran selain dari guru yaitu materi pembelajaran, media, situasi, siswa, metode dan evaluasi. Hal ini sependapat dengan Pupuh Faturrohman dan Sobry Sutikno (2009 : 35), komponen-komponen pembelajaran yaitu: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, media, sumber belajar dan evaluasi.

Penggunaan pendekatan, metode, strategi dan model pembelajaran yang tidak tepat serta tidak disertai media pembelajaran dalam suatu proses belajar mengajar diasumsikan merupakan salah satu faktor penentu kurang maksimalnya pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah. Model pembelajaran adalah sebagai pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut strategi, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas (Wati Susilawati, 2011: 40).

Menurut Hanafi (2009: 4) sejarah kebudayaan Islam memiliki fungsi yaitu sebagai berikut:

1. Menumbuhkan kesadaran komunitas
2. Membangkitkan inspirasi
3. Mendorong berpikir kritis
4. Meningkatkan penghargaan atas jasa masyarakat sebelumnya

Berdasarkan manfaat tersebut, Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting bagi siswa. Oleh karena itu, pengetahuan tentang Sejarah Kebudayaan Islam harus dimengerti dan difahami oleh siswa, maka guru harus menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di kelas IV MI Al-Misbah, diperoleh keterangan bahwa hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam pembelajaran dan rata-rata nilai ulangan hariannya yang hanya di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 70, nilai rata-rata siswa kelas IV di MI Al-Misbah dari UAS semester satu adalah 59,6 dibulatkan menjadi 60. Terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan hasil belajar siswa diantaranya yaitu proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru bukan pada siswa sehingga terkesan monoton dan berjalan satu arah akibatnya tidak ada umpan balik dari siswa, siswa merasa bosan sehingga banyak yang tidak memperhatikan dan bermain sendiri dalam mengikuti. Hal ini mungkin disebabkan oleh model pembelajaran yang diterapkan oleh guru yang kurang sesuai, selain itu faktor-faktor lain yang juga dianggap berpengaruh, dan juga kemampuan guru serta sarana.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di atas, perlu adanya pembenahan dalam proses belajar mengajar yang membuat siswa akan tertarik mengikuti pembelajaran, merangsang semangat belajar siswa dan tidak membosankan. Perlu adanya suatu perubahan dalam proses penyampaian materinya. Dalam hal ini penulis mencoba mengangkat salah satu model pembelajaran yang diharapkan

cocok dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu dengan menerapkan model *Role Playing*.

Penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran diyakini dapat membantu siswa tidak hanya mampu menyerap pengetahuan tetapi juga mampu menggunakan kemampuannya sehingga dapat memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. *Role playing* dapat membuktikan diri sebagai suatu model pendidikan yang ampuh, dimana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi dengan eksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario) Hisyam Zaini dkk, 2008: 100).

Atas latar belakang tersebut penulis mencoba untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut dengan mengadakan penelitian melalui sebuah judul **“Penerapan Model *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Materi Ajar Meneladani Kesabaran Nabi Muhammad SAW Dalam Peristiwa Isra’ Miraj”** (penelitian Tindakan Kelas di kelas IV di MI Al-Misbah Cipadung Kota Bandung)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis membatasi rumusan permasalahan yang akan di bahas sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas IV MI Al-Misbah materi ajar meneladani kesabaran Nabi Muhammad SAW dalam peristiwa isra’ miraj sebelum menerapkan model pembelajaran *Role Playing*?

2. Bagaimana proses pembelajaran SKI di kelas IV MI Al-Misbah pada materi ajar meneladani kesabaran Nabi Muhammad SAW dalam peristiwa isra'miraj dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*?
3. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas IV MI Al-Misbah pada materi ajar meneladani kesabaran Nabi Muhammad SAW dalam peristiwa isra'miraj melalui model pembelajaran *Role Playing* pada setiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan Rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas IV MI Al-Misbah materi ajar meneladani kesabaran Nabi Muhammad SAW dalam peristiwa isra'miraj sebelum menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.
2. Proses pembelajaran SKI di kelas IV MI Al-Misbah pada materi ajar meneladani kesabaran Nabi Muhammad SAW dalam peristiwa isra'miraj dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.
3. Hasil belajar siswa di kelas IV MI Al-Misbah pada materi ajar meneladani kesabaran Nabi Muhammad SAW dalam peristiwa isra'miraj melalui model pembelajaran *Role Playing* pada setiap siklus.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada ilmu pendidikan tentang peranan pembelajaran dengan model *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, dari hasil penelitian ini diharapkan hasil belajar seluruh siswa MI Al-Misbah Bandung meningkat sehingga dapat mencapai Standar Nasional Pendidikan (SNP).
- b. Bagi Pendidik, sebagai masukan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
- c. Bagi Peserta didik, maka manfaatnya adalah sebagai sarana motivasi belajar untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar kognitif siswa.

E. Kerangka Pemikiran

Sekolah merupakan tempat siswa menuntut ilmu selain di rumah. Sekolah memiliki peran yang penting untuk membentuk manusia yang unggul baik dalam segi ilmu pengetahuan, sosial maupun agama. Terutama Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah, karena pada saat ini pengembangan pengetahuan siswa dapat dimulai.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (M. Sobri Sutikno, 2009: 4). Suatu proses belajar mengajar dikatakan baik bila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif sehingga dengan tercapainya suatu proses belajar yang baik maka akan di dapat hasil yang baik pula, ranah yang terpenting adalah ranah kognitif, tanpa ranah kognitif akan sulit dibayangkan seseorang dapat berpikir.

Kegiatan pembelajaran guru dan siswa terlibat dalam sebuah interaksi dengan materi pembelajaran sebagai mediumnya, dalam interaksi itu siswa yang lebih aktif bukan guru, keaktifan siswa tertentu mencakup kegiatan fisik dan mental individual dan kelompok. Guru juga harus bisa membangun suasana belajar yang kondusif sehingga siswa mampu belajar mandiri dan menjadikan proses pembelajaran sebagai salah satu sumber yang penting dalam kegiatan eksplorasi (M. Sobri Sutikno, 2009: 38).

Role Playing adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan yang spesifik. (Hisyam Zaini dkk, 2008 : 98).

Langkah-langkah pembelajaran model *Role Playing* :

1. Guru Membuka pelajaran dengan menyanyikan lagu-lagu semangat.
2. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai.
Contoh: Bermain peran dengan naskah yang ditulis guru
3. Guru membagi 2 kelompok untuk kelompok A dan kelompok B, setelah itu diberi teks percakapan drama. Kelompok A: Pristiwa Aamul huzni. Kelompok B: Peristiwa isra' miraj sebagai Tanda Kebesaran Allah.
4. Setiap kelompok membagi peran sesuai dengan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita.
5. Guru memberikan masukan pada tiap-tiap kelompok.
6. Siswa diberi waktu 12 menit untuk menghafal teks drama
7. Guru meminta setiap kelompok tampil dalam waktu 10 menit.
8. Setelah penampilan selesai setiap kelompok diminta untuk menyimpulkan cerita dan memberi komentar penampilan kelompok lain.
9. Guru memberikan penilaian kelompok dan perorangan.
10. Guru mengapresiasi kelompok terbaik dengan memberikan reward.
11. Guru bersama siswa merefleksi pembelajaran.

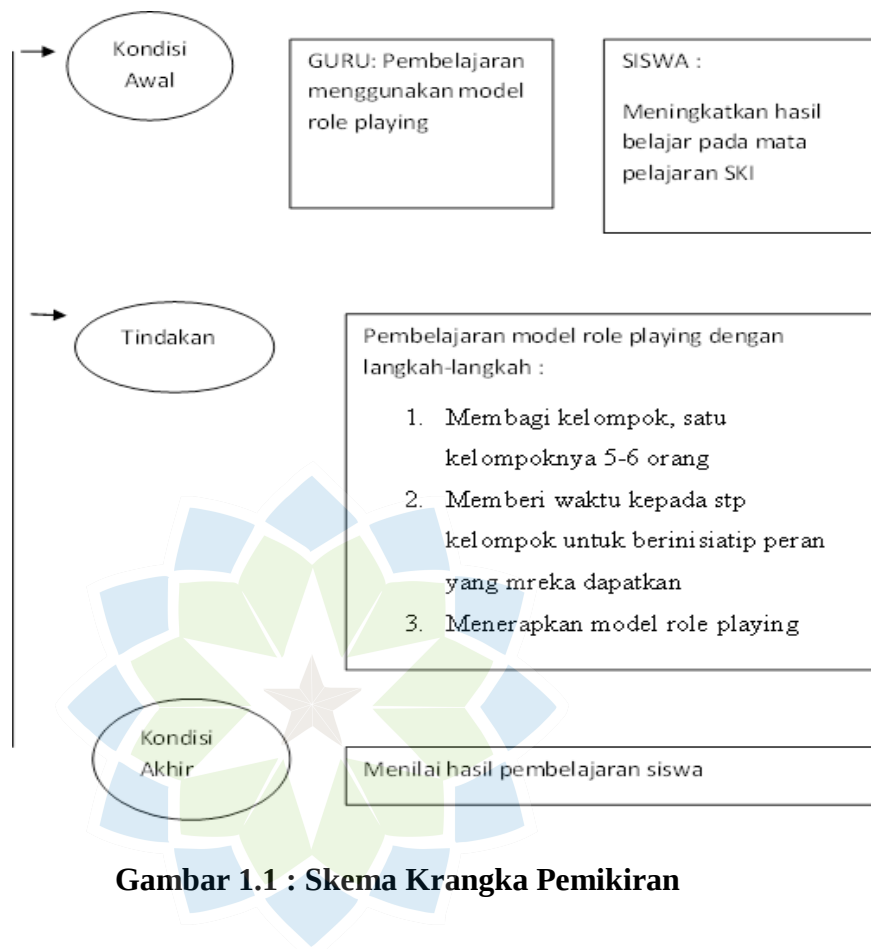
Setiap proses pembelajaran yang kita lakukan perlu adanya penilaian atau evaluasi. Karena untuk mengukur seberapa besar keberhasilan pembelajaran yang kita lakukan. Penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan oleh guru untuk memantau proses, kemajuan, perkembangan hasil belajar peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki dan kemampuan yang diharapkan secara berkesinambungan. Penilaian juga dapat memberikan umpan balik kepada guru agar dapat menyempurnakan perencanaan dan proses pembelajaran. Jadi penilaian berfungsi untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar.

Menurut Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Adapun menurut Hayati (2013: 11), hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan dalam proses pembelajaran disekolah meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif meliputi perubahan-perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan atau ranah cipta.

Kaitannya dengan dengan proses belajar mengajar, model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam penerapan model pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Hanafi (2009: 4), Sejarah Kebudayaan Islam bisa dipahami sebagai cerita peristiwa masa lalu yang mempunyai asal-muasal tertentu, Peristiwa menjelang dan saat Muhammad Saw lahir diutus sebagai Rasul adalah asal-muasal Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam merupakan semua peristiwa baik yang menyangkut pemikiran, politik, ekonomi, dan seni. Rasa dan cipta orang-orang muslim.



Gambar 1.1 : Skema Krangka Pemikiran

F. Hipotesis Tindakan

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi ajar meneladani kesabaran Nabi Muhammad SAW dalam peristiwa isra'miraj diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV MI Al-Misbah Bandung.

G. Metodologi Penelitian

1. Setting Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di MI-Al-Misbah Jl. Desa Cipadung RT 02/XI Desa/Kelurahan Cipadung – Cibiru Kab/Kota Bandung Provinsi Jawa Barat.

b. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di MI Al-Misbah Kota Bandung dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang, yang terdiri dari sepuluh siswa perempuan dan dua belas siswa laki-laki.

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015, yaitu dimulai sekitar bulan Maret-Mei 2015.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut E. Mulyasa (2012:11) PTK merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru, oleh guru bersama-sama dengan peserta didik, atau peserta didik di bawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun prosedur dan langkah-langkah penelitian mengikuti prinsip-prinsip dasar yang berlaku dalam

penelitian tindakan kelas yang diharapkan dapat memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui penerapan model *Role Playing*.

3. Jenis Data

Jenis data merupakan identitas data penelitian yang dilakukan. Jenis data penelitian dibagi menjadi dua jenis yaitu data Kualitatif dan data Kuantitatif. Data kuantitatif pada penelitian ini meliputi hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model *Role Playing* yang diperoleh dari hasil tes soal setelah proses belajar mengajar berlangsung. Adapun data kualitatif pada penelitian ini yaitu diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru dan lembar aktifitas siswa serta dokumentasi selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan penerapan model *Role Playing*.

4. Desain Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui siklus, setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan observasi atau pengamatan dan refleksi, dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Perencanaan

Tahap perencanaan ini mencakup segala keperluan yang harus dipersiapkan untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas, kegiatannya meliputi:

- (1) Mengadakan pertemuan, guru pelaksana tindakan dan guru pengamat berdiskusi tentang persiapan penelitian.

- (2) Menentukan pokok bahasan
- (3) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- (4) Menyiapkan sumber belajar
- (5) Merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- (6) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, soal tes.

b. Pelaksanaan

Pada komponen ini, pelaksanaan merupakan tahap dimana melaksanakan apa yang sudah direncanakan sebelumnya sebagai upaya memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa yang diinginkan.

c. Observasi

Pada tahap ini terdiri dari pengumpulan data serta mencatat setiap aktivitas siswa dan kinerja guru pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung. Observer bertugas mengamati kinerja guru, aktivitas dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan mengacu pada lembar observasi.

Observasi ini dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengamati pemahaman siswa dan kinerja guru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah tingkat pemahaman siswa dan kinerja guru sudah sesuai dengan apa yang tercantum dalam lembar observasi atau tidak. Sehingga hasil observasi dapat diperbaiki pada siklus berikutnya.

d. Refleksi

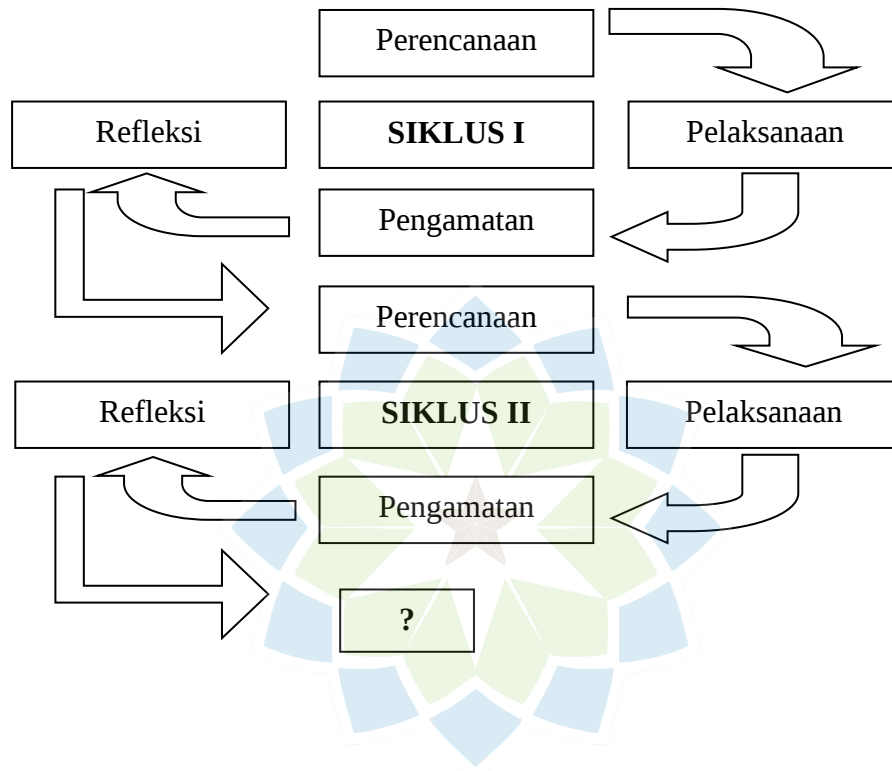
Refleksi merupakan pengkajian hasil data yang telah diperoleh saat observasi oleh peneliti, praktikan dan pembimbing. Refleksi tindakan dilakukan dengan mengumpulkan hasil evaluasi terhadap pemahaman siswa. Selanjutnya, peneliti mampu mengkaji tingkat pemahaman siswa yang diperoleh dan hambatan-hambatan atau kelamahan-kelamahan yang dihadapi selama proses pembelajaran yang ingin dicapai untuk dicarikan solusi alternatifnya dalam rangka perbaikan pada siklus berikutnya. Kegiatan refleksi ini juga melibatkan guru mata pelajaran untuk memberi masukan ataupun dapat mengetahui strategi yang kiranya akan dilakukan pada siklus berikutnya.

Refleksi yang akan dilakukan peneliti pada akhir pembelajaran dengan merenungkan kembali secara intensif kejadian atau peristiwa yang menyebabkan sesuatu yang diharapkan atau tidak diharapkan.

Kegiatan-kegiatan sebagaimana dimaksud di atas pada dasarnya dilakukan secara berulang kali, sehingga hasil dari PTK ini benar-benar akan merupakan suatu sarana dalam memperbaiki kualitas pendidikan. Secara umum alur PTK mulai dari perencanaan hingga refleksi dapat digambarkan dalam bagan berikut:

Gambar 1.2

Alur PTK



(Arikunto, 2014:16)

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang akan digunakan yaitu silabus, RPP, lembar observasi siswa, lembar observasi guru, dan lembar penilaian tes tulis.

a. Silabus

Menurut Hanafi (2009) Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu dan /atau kelompok mata pelajaran / tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok / pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber / bahan / alat belajar.

b. RPP

Menurut Idad Suhada (2013:202) RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus.

c. Lembar Observasi

1) Lembar observasi Guru

Lembar observasi guru adalah alat penilaian untuk menilai aktivitas guru apakah sudah melaksanakan hal-hal atau langkah-langkah yang harus dilakukan sesuai dengan petunjuk pembelajaran atau RPP.

2) Lembar Observasi Siswa

Lembar observasi siswa adalah alat penilaian untuk menilai aktivitas siswa apakah siswa sudah melaksanakan aspek-aspek yang dinilai.

d. Lembar Evaluasi

Menurut Tuti Hayati (2013: 64) Lembar penilaian tes tulis adalah alat penilaian yang menentukan peserta didik untuk mengingat, memahami dan mengorganisasikan gagasan atau hal-hal yang sudah dipelajari, dengan cara mengemukakan atau mengekspresikan gagasan tersebut dalam bentuk uraian tertulis dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

6. Teknik Pengumpulan Data

(a) Observasi

Menurut Riyanto (2001 :96) observasi adalah “mengadakan pengamatan secara langsung (tanpa alat) terhadap gejala-gejala subyek yang diselidiki baik pengamatan itu dilakukan didalam situasi sebenarnya maupun dilakukan dalam situasi buatan yang khusus diadakan” berdasarkan pengertian tersebut maka observasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan terhadap segenap aktifitas belajar mengajar guru dan siswa kelas IV MI Al-Misbah dengan penerapan model *Role Playing*.

(b) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada kepala madrasah dan guru. Wawancara digunakan untuk mengetahui profil, pengelolaan sumber daya manusia dan lain-lain.

(c) Tes

Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulis), atau dalam bentuk perbuatan (Nana Sudjana, 2010 :35).

Tes umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Tes yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa tes obyektif berupa essay.

7. Teknik Analisis Data

a. Analisis hasil observasi

Teknik analisis lembar observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa pada tiap siklus dan akhir siklus dapat dilihat dari presentase rata-rata aktivitas belajar siswa. Hasil yang dapat di hitung dalam menjumlahkan nilai seluruh siswa yang didapat untuk setiap aktivitas tersebut kemudian hitung rata-ratanya.

$$\text{Rata-rata aktivitas siswa} = \frac{\text{jumlah siswa sesuai indikator aktivitas siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Rata-rata aktivitas guru} = \frac{\text{skor hasil observasi guru}}{\text{skor total}} \times 100 \%$$

Tabel 1.1
Interpretasi Keterlaksanaan

Persentase	Bobot	Kategori
≤ 54	0	Sangat kurang
55 – 59	1	Kurang
60 – 75	2	Sedang
76 – 85	3	Baik
86 – 100	4	Sangat Baik

Sumber : Meri (2014: 85)

b. Analisis tes hasil belajar

a) Ketuntasan Individual

Ketuntasan belajar secara individu ini digunakan untuk mengetahui siswa mana yang belum tuntas belajar di kelas IV MI Al-Misbah. Untuk menghitung persentase setiap nomor soal yang akan dicapai setiap siswa (Hayati, 2013: 152) dengan rumus:

$$\frac{\text{Skor yang dicapai siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1.2
Kriteria Penilaian ketuntasan Individual

Persentase	Kategori
80 % - 100%	Tinggi
60 % - 79%	Sedang
0% - 59%	Rendah

Sumber: Hayati (2009: 157)

b) Ketuntasan Belajar Klasikal

Sedangkan untuk menentukan ketuntasan klasikal pada hasil belajar siswa menurut Bahtiar (2013: 15) dengan menggunakan rumus

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Skor yang dicapai siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1.3
Kriteria Penilaian Ketuntasan Klasikal

No	Persentase	Kategori
1	$\leq 70\%$	Kurang
2	70 – 79%	Cukup
3	80 – 89%	Tinggi
4	90 – 100 %	Sangat Tinggi

Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata siswa adalah sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = Rata-Rata nilai seluruh siswa

ΣX = Jumlah Nilai Seluruh Siswa

N = Jumlah seluruh siswa

(Tuti Hayati, 2013: 38)

Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa:

80-100 = Sangat Baik

70-79 = Baik

60-69 = Cukup

50-59 = Kurang

0-49 = Gagal

