

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut GBHN tahun 1973 Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah yang berlangsung seumur hidup. Dan menurut UU RI Tahun 1989 Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Proses belajar merupakan aktivitas yang paling penting karena melalui proses itulah tujuan pendidikan akan dicapai dalam bentuk perubahan perilaku siswa. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Pasal 3 Tahun 2003 menyiratkan bahwa tujuan pendidikan adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Istilah belajar tidak terbatas penggunaannya dalam kegiatan formal pendidikan di sekolah, akan tetapi juga dipergunakan untuk menyatakan aktivitas keseharian yang berkenaan dengan upaya untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, dan keterampilan baru yang belum diketahui atau untuk memperluas dan memperkokoh pengetahuan tentang sesuatu yang telah dimiliki sebelumnya (Aunurrahman, 2009:32).

Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas tertentu. Walaupun pada

kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Misalnya kaki seseorang patah karena terkena benda yang berat yang jatuh dari atas loteng, ini tidak bisa disebut perubahan hasil dari belajar (Sobry Sutikno, 2008:4).

Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada diri siswa, di dalam pembelajaran, ada kegiatan memilih menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara mencapai tujuan dan berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan materi pelajaran, menyampaikan materi pelajaran, dan mengelola pembelajaran (Sobry Sutikno, 2008:34).

Pembelajaran adalah usaha untuk mencapai tujuan berupa kemampuan tertentu atau pembelajaran ialah usaha untuk terciptanya situasi belajar sehingga yang belajar memperoleh atau meningkatkan kemampuannya (Jamaluddin, 2014: 27). Pembelajaran dimaksudkan agar guru dapat mengembangkan situasi yang berpengaruh positif bagi perkembangannya pengetahuan peserta didik.

Belajar dan pembelajaran dapat disimpulkan suatu aktivitas antara pendidik dan peserta didik untuk merubah tingkah laku, dimana aktivitas tersebut pendidik memberikan pengetahuan kepada peserta didik agar peserta didik dapat merubah tingkah lakunya menjadi lebih baik. Dapat diketahui bahwa pentingnya proses belajar dan pembelajaran, untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan kemampuan. Proses belajar dan pembelajaran haruslah di sampaikan dengan cara baik agar siswa mendapat pengetahuan yang maksimal.

Salah satu pembelajaran yang dilakukan di MI sesuai dengan Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 37 yang menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pelajaran yang harus dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan tinggi. Undang-undang tersebut telah menjelaskan pentingnya pendidikan kewarganegaraan bagi peserta didik untuk memiliki rasa cinta tanah air dan juga membentuk karakter yang lebih baik yang sesuai dengan ideologi Pancasila. Pendidikan di tingkat sekolah dasar menjadi sasaran utama dalam pendidikan untuk menanamkan karakter karakter yang sesuai dengan Pancasila. Namun, kenyataanya Pendidikan Kewarganegaraan dianggap membosankan, karena kebanyakan belajar yang bersifat teori, serta penyampaian yang kurang menarik yang menyebabkan para peserta didik enggan dalam belajar pendidikan kewarganegaraan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara pada tanggal 26 Oktober 2016 kepada salah seorang guru wali kelas III di MI Karanggedang Ciamis diketahui bahwa peserta didik sudah aktif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan namun sebagian peserta didik memiliki keinginan yang kurang dalam mencari tahu pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan observasi ke dalam kelas untuk melihat proses pembelajaran, ketika proses pembelajaran peserta didik hanya terfokus pada guru saja, dan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang mengakibatkan para peserta didik diam, serta masih menggunakan metode ceramah yang tidak ditambahi atau di padukan dengan metode lain yang kadang membuat peserta didik bosan. Berdasarkan analisis

tersebut, diperlukan pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar agar peserta didik lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung, jika peserta didik aktif dalam pembelajaran maka akan mempengaruhi hasil belajar yang lebih baik. Sehubungan dengan permasalahan di atas perlu adanya perbaikan dalam proses belajar

Menurut Slavin dalam buku Etin Solihatin (2008:4). model pembelajaran *Cooperative Learning* menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu kerja sama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar. Model pembelajaran ini berangkat dari asumsi mendasar dalam kehidupan masyarakat, yaitu “*Getting better together*” atau “Raihlah yang lebih baik secara bersama-sama

Anita Lie (2000) dalam buku Isjoni (2007:16) menyebut *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong-royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Lebih jauh dikatakan, *cooperative learning* hanya berjalan kalau sudah berbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4-6 orang saja (Isjoni. 2007:16).

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning*, pembelajaran yang lebih mengedepankan kerja sama dalam mencapai tujuan pengajaran, dari hal tersebut diharapkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah

satu pembelajara kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa *Team Game Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan siswa-siswa lain yang berbeda (Miftahul Huda, 2013:197).

Untuk mewujudkan hasil belajar yang baik, model dan metode yang cocok akan membantu memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam pembelajaran.. Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode yang peneliti anggap cocok untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain untuk mencapai tujuan pengajaran, model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) menciptakan situasi interaksi sesama teman sebaya dan juga guru, hal tersebut membuat suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menganggap bahwa *Team Game Tournament* (TGT) dapat membuat hasil belajar siswa lebih meningkat. Karena seperti yang diuraikan diatas *Team Game Tournament* (TGT) memiliki kelebihan-kelebihan tersendiri dalam memberikan interaksi positif bagi siswa lain dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berencana akan melaksanakan penelitian yang berkaitan dengan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan model *Cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas III MI Karanggedang Ciamis
2. Bagaimana gambaran proses pembelajaran menggunakan model *Cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas III MIN Karanggedang Ciamis
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) di kelas III MIN Karanggedang Ciamis.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta sebelum menggunakan model *Coopeartive Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas III MIN Karanggedang Ciamis.
2. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Coopeartive Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada mata

pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas III MIN Karanggedang Ciamis.

3. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas III di MIN Karanggedang Ciamis.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya bagi para guru yang mengajarkan pendidikan kewarganegaraan di sekolah tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pemahaman tentang penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian baik secara teori maupun lapangan.
- b. Bagi Guru, sebagai pertimbangan memilih model pembelajaran dan metode pembelajaran yang cocok untuk digunakan.

- c. Bagi Peserta Didik, sebagai motivasi dalam berlangsungnya pembelajaran, agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta berkesan untuk diingat oleh peserta didik

E. Kerangka Berpikir

Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Joice dan Weil mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pembelajaran di kelasnya (Asis Saefuddin, 2014:19).

Pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan. *Cooperative Learning* memberikan kesempatan pada siswa untuk saling berinteraksi, dimana siswa belajar dengan kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Belajar belum dikatakan tuntas atau selesai bila salah satu siswa dalam kelompok belum menguasai bahan pembelajaran (Asis Saefuddin, 2014:20).

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa *Team Game Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi

positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan siswa-siswa lain yang berbeda (Miftahul Huda, 2013:197).

Ciri khas yang membedakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan metode pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya turnamen yang mempertandingkan antar kelompok (Tukiran Taniredja, 2011:73) dalam pembelajaran kooperatif TGT dibutuhkan kecerdasan dalam mengelola kelas dengan baik.

Menurut Branson dalam buku Mukhamad Murdiono (2012:43). Pendidikan Kewarganegaraan sudah mulai mengarah pada tiga komponen PKn paradig baru, seperti yang diajukan oleh *Centre for Civics and Government*. Ketiga komponen tersebut yaitu *Civic Knowledge* (Pengetahuan Kewarganegaraan), dan *Civic disposition* (Karakter Kewarganegaraan). Komponen-komponen kewarganegaraan ini kemudian dijabarkan lagi secara lebih spesifik dalam standar materi. Pada dasarnya materi yang dikembangkan mengarah pada upaya membekali warga Negara dengan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap agar menjadi warga Negara yang baik (*good citizen*).

Purwanto (2013:46) dalam penelitian Wiwit Putri Maulida (2013:23). menyatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan ketrampilan, sikap, pengamatan dan kemampuan. Hasil belajar dapat dilihat dan diukur. Keberhasilan dalam proses belajar dapat dilihat dari hasil belajarnya.

Sudjana (2009:22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Pada dasarnya hasil belajar ada tiga ranah, yaitu hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif, dan hasil belajar psikomotorik uraian di atas peneliti akan memfokuskan ranah hasil belajar kognitif. Untuk lebih jelasnya kerangka pemikiran peneliti disajikan pada skema berikut :

Adapun kerangka pemikiran tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :





Gambar 1.1

Skema Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang peneliti ajukan diduga adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas III MIN Karanggedang Ciamis.

G. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom action Research*). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian praktis untuk memperbaiki masalah dalam pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas (Anas Salahudin, 2015:24).

Adapun langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

1. Menentukan jenis data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua macam, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang berhubungan dengan angka atau bilangan. Sedangkan data kualitatif adalah data yang bukan hitungan atau data yang berbentuk deskripsi, data kualitatif adalah data pelengkap dari data kuantitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah Data keterlaksanaan model pembelajaran tipe *Team Game Tournament* (TGT) berdasarkan tahapan-tahapannya melalui format observasi.

- a. Data gambaran peningkatan hasil belajar melalui *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang diperoleh dari *posttest* pada setiap siklusnya.
- b. Data tentang hasil belajar siswa terhadap penerapan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang diperoleh dari *posttest* dengan setelah akhir siklus pembelajaran

2. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Negeri Karanggedang Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis. Adapun alasan peneliti memilih sekolah tersebut karena model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) belum pernah diterapkan di sekolah dan sekolah tersebut memiliki permasalahan yang sesuai dengan rencana peneliti yaitu menerapkan metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran.

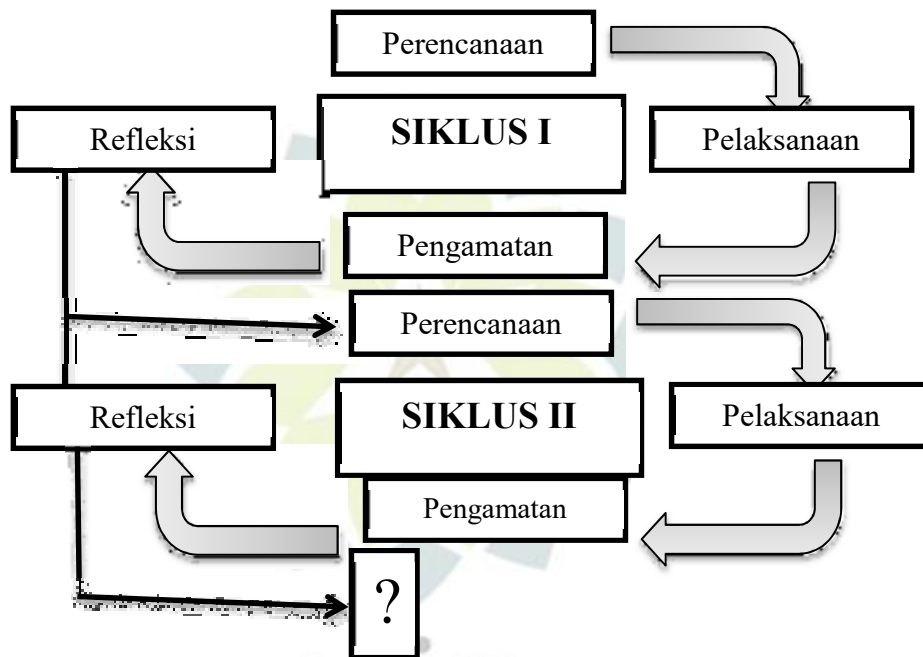
3. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah satu kelas yaitu kelas III di MI Negeri Karanggedang Ciamis dengan jumlah 27 siswa, terdiri dari 13 perempuan dan 14 laki-laki.

4. Prosedur penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah berbentuk siklus, setiap siklus terdiri dari 1 pertemuan (2 jam pelajaran). Pada akhir pertemuan diharapkan dapat tercapainya tujuan yang

diinginkan dapat tercapai dengan baik. Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan model spiral kemmis dan MC Taggart.



Gambar 1.2

Desain Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Apabila dicermati pada bagan di atas, desain model Kemmis & Taggart ini pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat untaian yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, pengertian siklus pada kesempatan ini ialah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Model siklus tersebut meliputi langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

Adapun desain penelitian pada siklus I yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan kegiatannya meliputi:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan dengan SK dan KD serta pokok bahasan yang telah ditentukan.
- 2) Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa.
- 3) Membuat pertanyaan pertanyaan untuk berlangsungnya game.
- 4) Membuat alat evaluasi yaitu tes yang berbentuk pilihan ganda untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) diterapkan.
- 5) Menyediakan alat yang dibutuhkan pada saat penerapan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan di tahap persiapan. Di dalam pembelajaran guru dan siswa harus sesuai dengan langkah-langkah yang ada dalam langka-langkah oembelajaran di dalam RPP.

c. Observasi

Observasi dilakukan bersama dengan dilaksanakannya tindakan. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Peneliti menganalisis semua informasi yang terekam dalam proses pembelajaran melalui format observasi dan hasil evaluasi yang telah dilakukan. Kemudian memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I untuk menyusun tindakan yang akan dilakukan pada siklus II.

Adapun desain penelitian pada siklus II yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan kegiatannya meliputi:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan dengan SK dan KD serta pokok bahasan yang telah ditentukan.
- 2) Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa.
- 3) Membuat pertanyaan pertanyaan untuk pelaksanaan game
- 4) Membuat alat evaluasi yaitu tes yang berbentuk pilihan ganda untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah *model Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT)* diterapkan.
- 5) Menyediakan alat yang dibutuhkan pada saat penerapan model *Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT)*.
- 6) Menyiapkan *reward* untuk pemenang game.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan di tahap persiapan. Di dalam pembelajaran guru dan siswa harus sesuai dengan langkah-langkah yang ada dalam langkah-langkah pembelajaran di dalam RPP.

c. Observasi

Observasi dilakukan bersama dengan dilaksanakannya tindakan. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu kegiatan guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Peneliti menganalisis semua informasi yang terekam dalam proses pembelajaran melalui format observasi dan hasil evaluasi yang telah dilakukan. Kemudian memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus.

Adapun desain penelitian pada siklus III yaitu sebagai berikut:

e. Perencanaan

Pada tahap perencanaan kegiatannya meliputi:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan dengan SK dan KD serta pokok bahasan yang telah ditentukan.
- 2) Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa.
- 3) Membuat pertanyaan pertanyaan untuk pelaksanaan game

4) Membuat alat evaluasi yaitu tes yang berbentuk pilihan ganda untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah *model Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT)* diterapkan.

5) Menyediakan alat yang dibutuhkan pada saat penerapan model *Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT)*.

6) Menyiapkan *reward* untuk pemenang game.

f. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan di tahap persiapan. Di dalam pembelajaran guru dan siswa harus sesuai dengan langkah-langkah yang ada dalam langkah-langkah pembelajaran di dalam RPP.

g. Observasi

Observasi dilakukan bersama dengan dilaksanakannya tindakan. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu kegiatan guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

h. Refleksi

Peneliti menganalisis semua informasi yang terekam dalam proses pembelajaran melalui format observasi dan hasil evaluasi yang telah dilakukan. Kemudian memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Lembar Observasi

Lembar Observasi dilakukan untuk mengamati dan mengetahui kinerja guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

b. Tes

Untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT). digunakan instrument tes yaitu soal pilihan ganda. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

6. Teknik Analisis Data

Pengolahan dan analisis data yang dimaksud adalah untuk mengolah data mentah berupa hasil penelitian agar dapat ditafsirkan dan mengandung makna. Penafsiran data tersebut antara lain untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah:

a. Observasi

Teknik analisis datanya dilakukan dengan cara dihitung dan dipaparkan secara sederhana. Hasil analisis data observasi dilakukan setiap siklus kemudian dirata-ratakan dan dipersentasikan ke dalam grafik sederhana.

$$\text{Persentase aktivitas guru} = \frac{\text{skor yang diperoleh guru}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase aktivitas siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1.1
Interpretasi Keterlaksanaan

| Persentase (%) | Bobot | Kategori |
|----------------|-------|---------------|
| 86-100 | 5 | Sangat Baik |
| 76-85 | 4 | Baik |
| 60-75 | 3 | Cukup |
| 55-59 | 2 | Kurang |
| ≤ 54 | 1 | Sangat Kurang |

Sumber : (Tuti Hayati, 2013:152)

b. Lembar Tes

Penilaian setiap tes tertulis berupa uraian:

1) Ketuntasan belajar individual

Untuk mengetahui ketuntasan individual yaitu menggunakan

rumus:

$$\text{Ketuntasan Individual} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100\%$$

Tabel 1.2
Kriteria Penilaian

| No | Persentase (%) | Kategori |
|----|----------------|---------------|
| 1 | 86-100 | Sangat Baik |
| 2 | 76-85 | Baik |
| 3 | 60-75 | Cukup |
| 4 | 55-59 | Kurang |
| | ≤ 54 | Sangat Kurang |

Sumber : (Tuti Hayati, 2013:152)

2) Ketuntasan belajar klasikal

Ketuntasan belajar klasikal yaitu untuk mengetahui ketuntasan belajar secara keseluruhan. Jika ketuntasan belajar mencapai 85% atau lebih maka siswa secara keseluruhan dinyatakan tuntas dalam belajar. Untuk menghitung ketuntasan belajar secara klasikal yaitu menggunakan rumus :

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100 \%$$

Tabel 1.3
Kriteria Penilaian

| No | Persentase (%) | Kategori |
|----|----------------|---------------|
| 1 | 86-100 | Sangat Baik |
| 2 | 76-85 | Baik |
| 3 | 60-75 | Cukup |
| 4 | 55-59 | Kurang |
| | ≤ 54 | Sangat Kurang |

(Tuti Hayati, 2013:152)

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

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah semua nilai peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

7. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pada penelitian ini, penulis menetapkan nilai 75. Nilai tersebut didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang telah ditetapkan di MIN Karanggedang, maka seorang peserta didik dikatakan berhasil apabila telah memperoleh nilai minimum 75.