

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua konsep penting dalam membentuk manusia sebagai hamba Allah dan khalifah di muka bumi yang mampu menjalankan tugas-tugas kemanusiaanya. Konsep pembelajaran merupakan bentuk lebih aktif transformatif dari konsep pengajaran. Pengajaran sendiri merupakan konsep operasioal dari pendidikan yang merupakan konsep ideal dengan sejumlah muatan makna filosofisnya (Cecep Anwar, 2016:5).

Wina Sanjaya (Cecep Anwar, 2016:7) mengemukakan makna pembelajaran sebagai berikut:

“Kata “pembelajaran” adalah terjemahan dari “instruction” yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi Kognitif-Wholistik yang menempatkan siswa sebagai sumber dari kegiatan. Selain itu, istilah ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu lewat berbagai macam media seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audio dan lain sebagainya, sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam belajar mengajar”.

Oemar Hamalik mengartikan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Idad Suhada, 2013:8). Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa dalam suatu kegiatan yang

direncanakan dengan sumber belajar yang relevan melalui berbagai macam strategi, metode dan media agar tercapainya tujuan yang diinginkan.

Dalam proses pembelajaran guru harus lebih banyak memberikan kebebasan kepada siswa dalam mengeksplorasi kemampuan dan potensi dirinya dengan tetap berada dalam bimbingan dan pengawasannya. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar-mengajar bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar yang efektif agar siswa mampu melakukan kegiatan belajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa mata pelajaran yang diberikan sejak sekolah dasar untuk menunjang pendidikan, salah satunya yaitu mata pelajaran matematika. Secara psikologis anak usia SD/MI masih menyukai bermain. Oleh karena itu, guru perlu menjembatani belajar matematika dengan peralatan-peralatan yang konkret. Benda-benda manipulatif yang membantu mereka memahami konsep-konsep matematika yang abstrak. Media pembelajaran matematika diperlukan untuk memudahkan siswa memahami konsep-konsep matematika yang abstrak. Dengan benda-benda manipulatif siswa dapat melihat, meraba, mengamati, memanipulasi dan berbagai kegiatan berinteraksi dengan alat peraga sehingga siswa akan semakin mudah memahami konsep matematika yang abstrak (Juariah, 2013:1-2).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada kenyataannya teori yang dikemukakan di atas tidak sesuai dengan fakta yang ada di lapangan, sekolah yang di observasi oleh peneliti pada kelas III faktanya selama proses pembelajaran berlangsung, kegiatan belajar siswa hanya sebatas duduk, mendengarkan dan

menulis materi yang di paparkan dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, proses pembelajarannya berpusat pada guru (*Teacher Centered*), siswa jarang sekali mengajukan pertanyaan ataupun menanggapi apa yang diutarakan oleh guru sehingga siswa cenderung lebih pasif dan siswa bersikap kurang antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, ada juga siswa yang menunjukkan wajah kesal ketika diberikan tugas bahkan tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan. Salah satu penyebabnya adalah guru dalam memaparkan materi pembelajaran jarang menggunakan media sehingga siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran. Ketika siswa sulit memahami materi maka siswa tidak akan memperhatikan guru dan akan merasa bosan sehingga mengakibatkan rendahnya aktivitas siswa didalam kelas. Guru juga memberikan tugas yang dikerjakan hanya dengan menyalin tulisan yang ada di buku sumber yang di tulis di papan tulis oleh guru untuk dikerjakan tanpa memberikan suatu tantangan tersendiri.

Berdasarkan dari hasil wawancara peneliti dengan wali kelas hasil belajar siswanyapun masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yakni berkisar pada 50%. Sejalan dengan kondisi tersebut peneliti bermaksud untuk mencoba menggunakan salah satu media pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui media gambar. Sehingga dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa dapat pula meningkatkan hasil belajarnya.

Menurut Oemar Hamalik (M. Sobry Sutikno, 2009:35) gambar adalah salah satu alat bantu yang penting bagi pengajaran dan pendidikan, secara efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa gambar ini

diharapkan dapat memotivasi siswa agar terlibat aktif pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika”** (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas III Pokok Bahasan Keliling dan Luas Persegi dan Persegi Panjang)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa sebelum menggunakan media gambar pada mata pelajaran matematika pokok bahasan keliling dan luas persegi dan persegi panjang?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran matematika pokok bahasan keliling dan luas persegi dan persegi panjang pada setiap siklus?
3. Bagaimana aktivitas belajar siswa setelah menggunakan media gambar pada mata pelajaran matematika materi pokok keliling dan luas persegi dan persegi panjang pada setiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Aktivitas belajar siswa sebelum menggunakan media gambar pada mata pelajaran matematika pokok bahasan keliling dan luas persegi dan persegi panjang.
2. Proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran matematika pokok bahasan keliling dan luas persegi dan persegi panjang pada setiap siklus.
3. Aktivitas belajar siswa setelah menggunakan media gambar pada mata pelajaran matematika materi pokok keliling dan luas persegi dan persegi panjang pada setiap siklus.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru : melalui PTK ini guru dapat mengetahui media pembelajaran yang bervariasi, khususnya media gambar untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran.
2. Bagi Siswa : hasil penelitian ini bermanfaat bagi semua siswa karena terjadi adanya interaksi antar siswa dan komunikasi selama proses pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar.
3. Bagi Peneliti : Peneliti dapat mengetahui mekanisme penelitian secara langsung, Peneliti dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan serta mengimplementasikan media gambar dalam pembelajaran matematika.

E. Kerangka Pemikiran

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Azhar Arsyad, 2013:1).

Di dalam belajar diperlukan aktivitas sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar (Sardiman, 2014:96). Banyak aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional.

Paul B. Diedrich (Sardiman, 2014:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, seperti misalnya mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, pidato.
4. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, membuat kontruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *mental activities*, sebagai contoh misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara *harviah* berarti tengah, perantara atau pengantar. Dengan kata lain, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (M. Sobry Sutikno, 2009:1). Gerlach dan Ely (dalam Rostina Sundayana, 2016:4) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Rostina Sundayana, 2016:6).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh pengirim pesan yaitu guru untuk menyampaikan pesan yang berupa materi kepada penerima pesan yaitu siswa agar materi yang diterima siswa akan lebih mudah dipahami, alat yang

digunakan oleh guru dapat berupa benda-benda mati atau hidup. Salah Satu media yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran adalah media gambar.

Saat siswa memperhatikan suatu gambar, mereka akan terdorong untuk berbicara lebih banyak, berinteraksi baik dengan gambar-gambar tersebut, maupun dengan sesamanya. Gambar merupakan media visual yang penting dan mudah didapat. Dikatakan penting sebab ia dapat mengganti kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang diungkapkan oleh kata-kata. Akan tetapi, karena setiap orang merasa mudah untuk memperoleh gambar, ia menganggapnya sebagai “hal yang biasa” atau “terlalu biasa” sehingga melupakan manfaatnya (Yudhi Munadi, 2008:89).

Langkah-langkah penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
2. Guru menyiapkan media gambar persegi dan persegi panjang.
3. Guru menunjukan gambar-gambar persegi dan persegi panjang.
4. Guru menerangkan materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang.
5. Masing-masing peserta didik mencermati gambar persegi dan persegi panjang.
6. Guru membagi lembar kerja kepada masing-masing kelompok.
7. Masing-masing anggota kelompok mengerjakan lembar kerja siswa.

8. Masing-masing kelompok menyatukan lembar kerja siswa (<http://www.jejakpendidikan.com/2016/08/langkah-langkah-penerapan-mediagambar.html?m=1> diakses pada tanggal 21 Nov 2016 pukul 10.49 WIB).

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit tidak menyenangkan bahkan sesuatu yang menakutkan (Rostina Sundayana, 2016:2).

Konsep matematika bersifat abstrak sedangkan pembelajarannya bersifat konkrit. Oleh karena itu, pembelajaran matematika diperlukan media sebagai alat bantu untuk membuat pembelajaran menjadi konkrit dan mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak juga mengajak siswa untuk terlibat aktif pada saat proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran matematika merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan oleh guru dengan mempertimbangkan kesesuaian antara materi pembelajaran dengan media yang akan digunakan. Penggunaan media pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika bisa dengan media yang sederhana asalkan media tersebut memenuhi syarat sebagai salah satu alat peraga yang dapat merangsang minat, motivasi, semangat dan pemahaman siswa. Atas dasar itulah guru harus bisa memilih media yang dianggap paling tepat dan bila perlu membuat dan merancang sendiri media pembelajaran dengan kreativitas

yang dimiliki (Zul Anwar, 2012:31). Salah satu media yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran matematika adalah media visual berupa gambar.

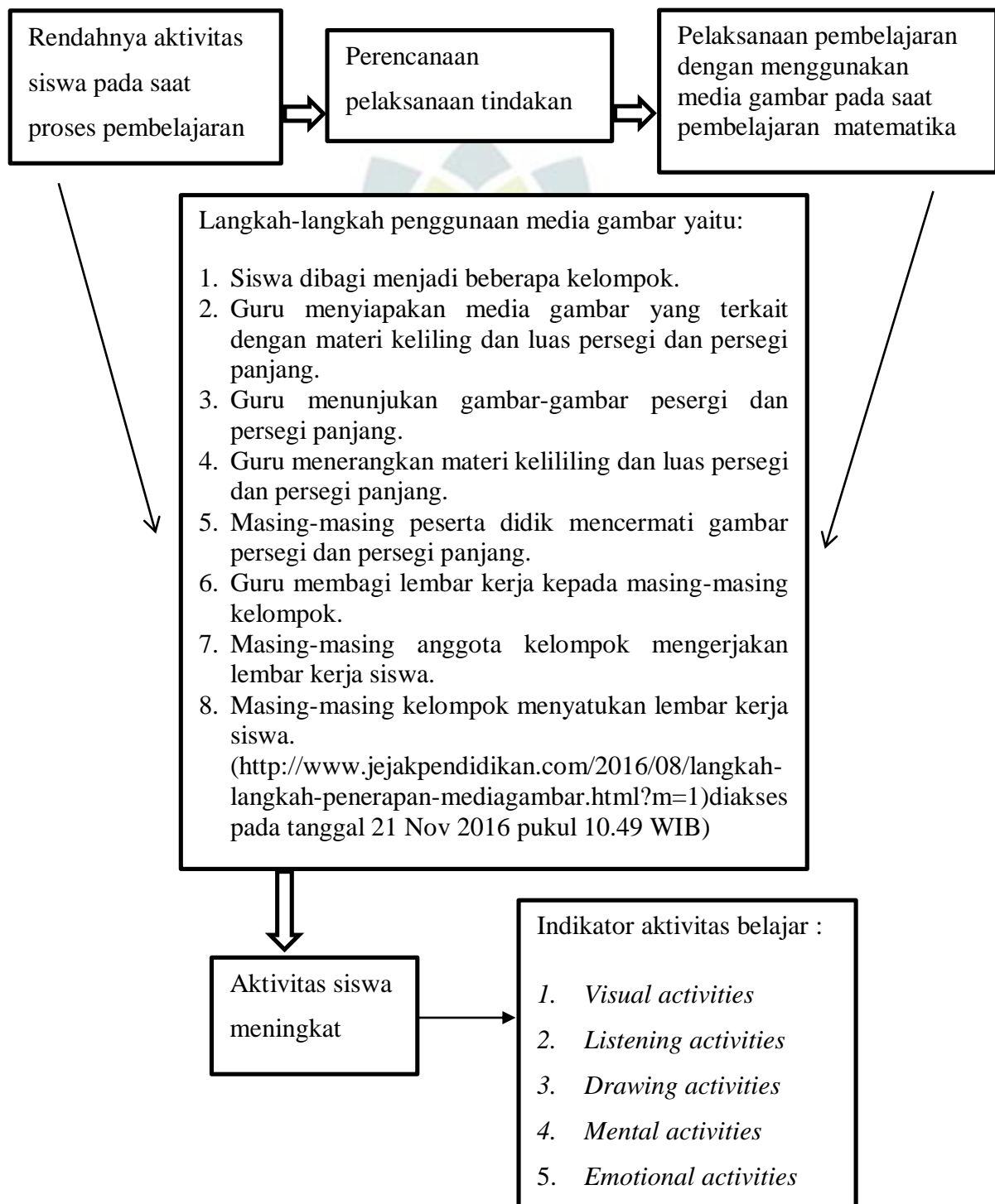
Raharjo dalam M. Sobry Sutikno (2009:7-8) menyatakan bahwa visualisasi mempermudah orang untuk memahami suatu pengertian. Sebuah pemero mengatakan bahwa sebuah gambar “berbicara” seribu kali dari yang dibicarakan melalui kata-kata. Hal ini tidaklah berlebihan karena sebuah durian “monthong” atau gambarnya akan lebih menjelaskan barangnya (atau pengertiannya) daripada definisi atau penjelasan dengan seribu kata kepada orang yang belum pernah mengenalnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan. Di samping itu dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari pada apa yang dilihat dan didengar.

Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa (Yudhi Munadi, 2008:2). Aktivitas siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini menjadi indikator perlunya meningkatkan aktivitas siswa dalam mempelajari materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Peneliti hanya mengambil beberapa indikator aktivitas yang sesuai dengan penggunaan media gambar pada saat pembelajaran.

Berdasarkan teori di atas dapat dipahami bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dikelas III Madrasah Ibtidaiyah dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran matematika. Dalam penggunaan media gambar diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas III MI Naelushibyan Bandung.

Secara skematis kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut:

Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran



F. Hipotesis Tindakan

Dari hasil rancangan kerangka berpikir di atas, maka dapat diambil hipotesis (dugaan sementara) bahwa dalam sebuah proses pembelajaran perlu adanya penggunaan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memotivasi siswa agar terlibat aktif pada saat proses pembelajaran.

Hipotesis dalam penelitian ini yakni media gambar diduga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di kelas III MI Naelushibyan.

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis Data

Dalam penelitian ini data yang akan digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif ini meliputi data yang diperoleh melalui wawancara dengan pihak-pihak yang bersangkutan, baik itu wali kelas III dan kepala sekolah. Adapun data kuantitatif yaitu data yang berupa angka-angka atau bilangan.

2. Sumber Data

a) Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang siswa, yang terdiri dari 11 orang siswa perempuan dan 8 orang siswa laki-laki.

b) Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Naelushibyan yang terletak di Jln. Desa Cibiru Wetan-Cileunyi Kabupaten Bandung. Dalam proses penelitian ini dibutuhkan waktu yang cukup lama, dimulai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh sekolah, dengan tujuan agar pada tahapan pelaksanaan penelitian ini menghasilkan laporan yang benar. Penelitian ini dimulai pada bulan Maret 2017.

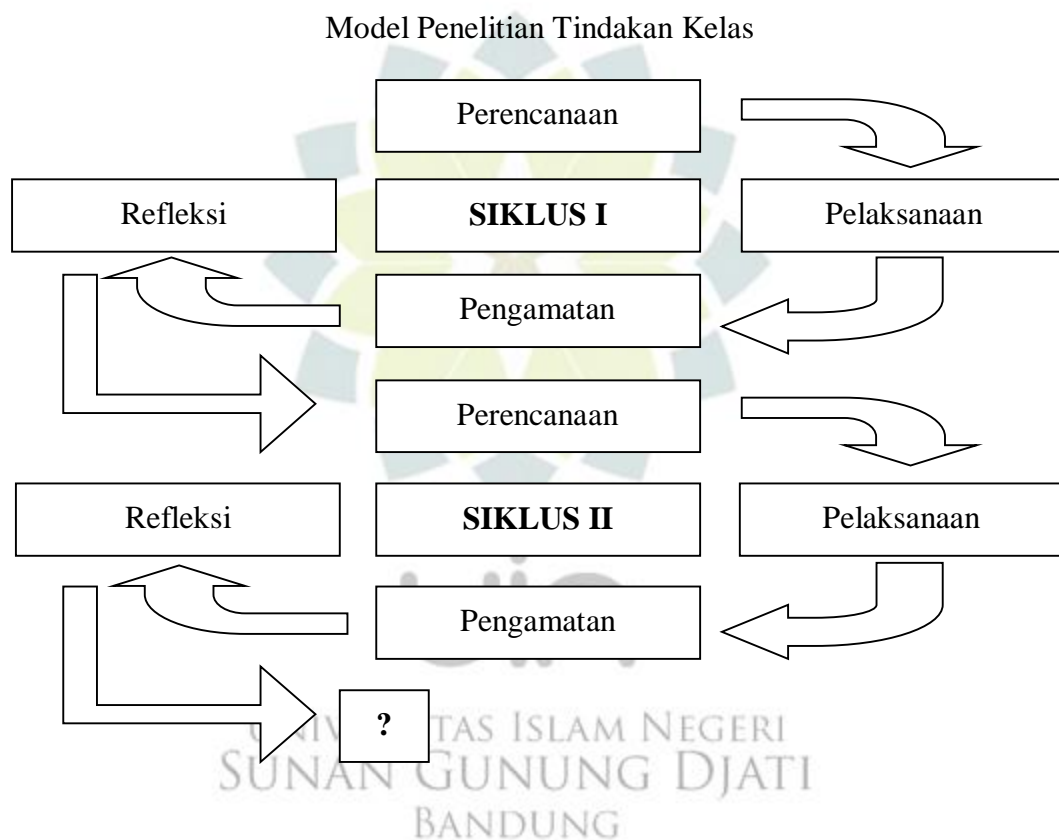
3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis untuk memperbaiki pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam membentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan bentuk reflektif berupa tindakan tertentu agar dapat memperbaiki praktik pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien serta profesional (Anas Salahudin, 2015:24).

Ada empat tahapan penting dalam penelitian tindakan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Keempat tahapan dalam penelitian tindakan tersebut adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun, yang kembali ke langkah semula. Jadi, satu siklus adalah dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah refleksi (Suharsimi Arikunto, 2010:20).

Adapun dalam penelitian ini, dilaksanakan dalam setiap siklus yang mencakup satu pokok bahasan dalam mata pelajaran matematika pokok bahasan keliling dan luas persegi dan persegi panjang. Siklus pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seperti berikut:

Gambar 1.2



(Suharsimi Arikuto, 2010:10)

4. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengamatan dan pencatatan sistematis dari fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala atau fenomena (kejadian atau peristiwa) secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan (Mahmud, 2011:168).

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran di kelas III MI Naelushibyan. Alat bantu yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

b. Dokumentasi

Dokumenasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen. Dokumen merupakan bahan tertulis atau benda mati yang berkaitan dengan suatu peristiwa atau aktivitas tertentu (Mahmud, 2011:183).

5. Desain Penelitian

Sebelum peneliti melakukan penelitian tiap siklus, peneliti melakukan pra siklus tanpa menggunakan media gambar. Ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas belajar sebelum dan sesudah penggunaan media gambar pada mata pelajaran matematika pokok bahasan keliling dan luas persegi dan persegi panjang. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan antara lain :

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Mempersiapkan media gambar serta bahan lainnya yang terkait dengan materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang.
- 3) Menyusun lembar aktivitas guru dan siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan didasarkan pada rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dengan rincian sebagai berikut :

- 1) Sebelum pembelajaran guru mengabsen siswa, guru dan siswa membaca doa bersama-sama. Guru melakukan apersepsi dan memberikan motivasi kepada siswa.
- 2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, guru menyiapkan media gambar, guru menunjukan gambar-gambar persegi dan persegi panjang, guru menerangkan menyangkut dengan materi pembelajaran, masing-masing siswa mencermati gambar, guru membagi lembar kerja kepada masing-masing kelompok, masing-masing anggota kelompok mengerjakan lembar kerja siswa, masing-masing kelompok menyatukan lembar kerja siswa.
- 3) Pada akhir pembelajaran guru dan siswa bersama-sama menarik kesimpulan materi pembelajaran

c. Observasi

- 1) Observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media gambar dengan lembar observasi dan memperhatikan tanggapan siswa terhadap tindakan tersebut serta mengenali kesulitan-kesulitan yang dialami siswa.
- 2) Observasi aktivitas siswa, dan aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Refleksi mendiskusikan hasil pengamatan pada siklus I, untuk perbaikan pada pelaksanaan siklus selanjutnya.

6. Analisis Data

Setelah semua data diperoleh dengan alat pengumpul, selanjutnya dilakukan analisis data. Untuk menjawab rumusan masalah no 1 2 dan 3 yaitu bagaimana aktivitas siswa sebelum menggunakan media gambar, pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar, dan sesudah menggunakan media gambar pada pokok bahasan keliling dan luas persegi dan persegi panjang pada setiap siklus. Datanya berupa lembar observasi diolah melalui analisis kuantitatif dan kualitatif yang mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa pada saat menggunakan media gambar.

Cara mengisi lembar observasi aktivitas siswa yaitu dengan mengisi atau menuliskan bobot nilai pada kolom yang tersedia pada masing-masing kegiatan yang dilakukan oleh siswa pada proses pembelajaran. Sedangkan cara mengisi lembar observasi aktivitas guru yaitu dengan memberi tanda ceklist (√) pada

kolom indikator kegiatan. Apabila terlaksana beri tanda ceklist (✓) pada kolom “Ya” dan apabila tidak terlaksana beri tanda ceklist (✓) pada kolom “Tidak”.

Adapun keterangan untuk mengisi kolom nomor item, yaitu:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Sedang

4 = Baik

5 = Amat Baik

Hayati (2014) dalam Entis (2016:18)

Adapun cara pengolahan datanya adalah sebagai berikut:

$$\text{Aktivitas siswa dalam KBM} = \frac{\text{jumlah aktivitas setiap siswa}}{\text{jumlah no item} \times \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa =

$$\frac{\text{jumlah seluruh aktivitas siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar Siswa =

$$\frac{\text{jumlah seluruh persentase aktivitas siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa Setiap Siklus =

$$\frac{\text{Rata - rata Tindakan 1} + \text{Rata - rata Tindakan 2}}{2}$$

Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar Siswa Setiap Siklus

$$\frac{\text{Rata - rata Persentase Tindakan 1} + \text{Rata - rata Persentase Tindakan 2}}{2}$$

$$\text{Aktivitas guru dalam KBM} = \frac{\text{Jumlah tanda ceklis "Ya"}}{\text{Jumlah seluruh item}} \times 100\%$$

Rata-rata Aktivitas Guru dalam Setiap Siklus

$$\frac{\text{Hasil Observasi Tindakan 1} + \text{Hasil Observasi Tindakan 2}}{2}$$

Rata-rata Persentase Aktivitas Guru Setiap Siklus

$$\frac{\text{Persentase Aktivitas Guru Tindakan 1} + \text{Persentase Aktivitas Guru Tindakan 2}}{2}$$

Tabel 1.1

Kriteria Keterlaksanaan Aktivitas Pembelajaran

No	Persentase Keterlaksanaan	Kategori
1	0 – 19	Tidak aktif
2	20 – 39	Kurang aktif
3	40 – 59	Cukup aktif
4	60 – 79	Aktif
5	80 – 100	Sangat aktif

Purwanto (2012) dalam Entis (2016:



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG