

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 di perlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara, (Wini Andriyani 2014: 1). Untuk mencapai tujuan tersebut maka pendidikan umum dan agama harus diberikan secara seimbang. Peningkatan umum pendidikan baik umum maupun agama di sekolah dapat dilakukan melalui berbagai upaya, seperti peningkatan pengembangan aspek kurikulum dan Metodologi pembelajaran, peningkatan mutu pendidikan dan tenaga kependidikan, peningkatan sarana dan prasarana pendidikan serta pemberdayaan Sumber Daya Manusia (SDM) di sekolah.

Proses pembelajaran di sekolah akan berjalan dengan baik dan bermakna jika didukung dengan adanya sarana dan prasana yang lengkap. Sarana dan prasarana yaitu merupakan faktor penting yang akan menentukan apakah sebuah proses pembelajaran bisa berjalan efektif atau justru sebaliknya. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik dibutuhkan alat dan media yang digunakan sebagai penunjang. Pendidikan adalah penguatan keyakinan terhadap kebenaran yang diyakini dengan pemahaman ilmiah, (Anas Salahudin 2011: 21). Dengan demikian pendidikan adalah fondasi dari segala-galanya yang dimana

manusia dituntut agar dapat menyesuaikan dengan norma-norma dan nilai-nilai yang ada pada masa sekarang dan yang akan datang.

Belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, (Slameto 2003: 2). Sedangkan menurut Gagne yang dikutip dari buku, (Agus Suprijono, 2009: 2) sesuai yang diungkapkannya belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha perubahan tingkah laku yang melibatkan jiwa dan raga sehingga menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, nilai dan sikap yang dilakukan oleh seorang individu melalui latihan dan pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan yang selanjutnya di namakan hasil belajar.

IPS adalah “Suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisiknya maupun dalam lingkungan sosial yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik dan psikologi”, Menurut Nasution 1975 di kutip dalam buku (Idad Suhada 2010:3).

Sedangkan tujuan mata pelajaran IPS di MI adalah (1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3)

Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional, dan global.

Proses pembelajaran yang baik harus mengaktifkan siswa. Segala potensi yang dimiliki oleh siswa dapat dikembangkan secara penuh apabila siswa dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat, (Martin is Yamin 2007: 78) yang mengemukakan bahwa guru tidak hanya melakukan menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa, akan tetapi guru harus membawa siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Penulis menyadari dalam usaha pendidikan semua pengajar mempunyai satu tujuan untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki pada setiap siswa. Untuk terlaksananya tujuan tersebut maka guru perlu menggunakan strategi, metode, model yang tepat supaya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa sering merasakan bosan dengan pelajaran IPS di sekolah. Hal ini disebabkan pandangan siswa tentang mata pelajaran IPS yang merupakan mata pelajaran yang penuh dengan menghafal, dan kurangnya variasi guru saat mengajar. Apabila kebosanan sudah terjadi pada diri siswa, hal ini yang terjadi justru perhatian siswa akan lebih tertuju untuk mengobrol dengan teman sebangkunya atau justru asik mengobrol dengan teman dibelakangnya. Selain mengobrol, siswa justru menggambar dan mengabaikan apa yang diterangkan oleh guru saat pembelajaran IPS berlangsung.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan sebagai kurikulum yang ditawarkan di harapkan akan memberikan kompetensi sesuai dengan tingkat pendidikan yang akan dicapai. Menurut Permendiknas No 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, prinsip pelaksanaan kurikulum di setiap satuan pendidikan menegakkan lima pilar belajar, yaitu: (1) Belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) Belajar untuk memahami dan menghayati, (3) Belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif, (4) Belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain dan (5) Belajar untuk membangun dan menemukan jati diri melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Permasalahan umum yang terjadi di MI adalah rendahnya hasil belajar siswa, berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Al-Muttaqin Kp. Ciseureuh Kecamatan Cicalengka. Terdapat beberapa temuan mengenai pembelajaran IPS, (1) Perhatian orang tua kurang karena anaknya tidak mengerjakan pekerjaan rumah (2) alat peraga disekolah belum lengkap (3) selain itu dalam proses pembelajaran yang diterapkan selama ini lebih mengutamakan hasil belajar, sehingga aktivitas siswa kurang mendapatkan perhatian, kondisi ini mengakibatkan hasil belajar siswa rendah dengan KKM 70, hal ini dapat dilihat dari banyak siswa yang tidak mencapai Kriteria Kekuntasan Maksimal (KKM).

Dengan permasalahan yang digambarkan di atas, salah satu model belajar mengajar yang di anggap dapat melibatkan siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar IPS dengan menggunakan model *ABC games*. Model pembelajaran

merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model *ABC games*. Model pembelajaran *ABC games* ini dapat memotivasi siswa untuk belajar aktif dan menyenangkan. Dimana siswa diajak untuk berlomba menemukan jawaban-jawaban secara mandiri dan bersama-sama. Siswa dalam kelompok berkompetensi dalam meraih nilai atau skor. Sebab dengan melibatkan siswa aktif dalam kegiatan belajar IPS akan menciptakan lingkungan belajar dengan efektif, membantu merancang dan menyampaikan pengajaran, dan memudahkan proses belajar.

Menurut Nina Sundari dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS di SD Melalui Model *ABC Games*” bahwa dari hasil penelitiannya dapat meningkat hasil belajar siswa hal ini dibuktikan dengan pada setiap siklus meningkat. Pada siklus I terdapat 14 dari 25 siswa yang tuntas belajar. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 56 % dengan rata-rata nilai sebesar 71,6. Pada siklus II terdapat 24 dari 28 siswa yang tuntas belajar. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus II sebesar 85,71 % dengan rata-rata nilai 80,53.

Menurut Zuhriatul Ihsani dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model *ABC Games* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa IPS Kelas V SDN 2 Meninting” bahwa hasil penelitiannya dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa hal ini dibuktikan dengan hasil penelitiannya pada siklus I dari 30 orang siswa yang mengikuti tes evaluasi yang berhasil memenuhi KKM 70 adalah

19 orang siswa dengan presentasi ketuntasan 63,33%. Pada hasil penelitian siklus II dari 31 orang siswa yang mengikuti tes evaluasi, 27 orang siswa telah berhasil memenuhi KKM 70 dengan persentasi keberhasilan 87,09%. Dari siklus I dan Siklus II, terjadi peningkatan dengan bertambahnya 8 orang siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 , dengan persentase kenaikan sebesar 23,76%.

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti merasa model *ABC games* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam materi proklamasi kemerdekaan republik Indonesia maka dilakukan penelitian tentang “Penerapan Model *ABC Games* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dalam penelitian ini akan di bahas suatu permasalahan yaitu :

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia di kelas V di MI Al-Muttaqin sebelum menggunakan Model *ABC games* ?
2. Bagaimana penerapan model *ABC games* di kelas V MI Al-Muttaqin pada mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia pada setiap siklus ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa di kelas V MI Al-Muttaqin pada mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dengan menggunakan model *ABC games* pada setiap siklus ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran IPS tentang proklamasi kemerdekaan republik Indonesia sebelum menggunakan model *ABC games* di kelas V MI Al-Muttaqin.
2. Untuk mengetahui penerapan model *ABC games* pada setiap siklus mata pelajaran IPS tentang proklamasi kemerdekaan republik Indonesia di kelas V di MI Al-Muttaqin.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS tentang proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia setelah menggunakan model pembelajaran *ABC games* pada setiap siklus di kelas V MI Al-Muttaqin.

D. Manfaat Penelitian

Secara umum manfaat dari penelitian ini adalah untuk menambah khazanah keilmuan yang terkait dengan penggunaan model *ABC games* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

1. Bagi siswa
Ikut berperan aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi guru
Hasil penelitian memberikan pengetahuan dan pengalaman khususnya dalam hal variasi metode, teknik, model, dan media pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Di harapkan dapat memberikan kontribusi dalam usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di sekolah.

E. Kerangka Pemikiran

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, (Idad Suhada tt: 109). Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (student oriented), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain, (Isjoni 2007: 16). Salah satu model pembelajaran dalam *Cooperative Learning* adalah *ABC games*.

ABC games dapat menghidupkan suasana dan mengaktifkan siswa untuk bertanya ataupun menjawab. Model pembelajaran *ABC games* ini dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan aktif dan menyenangkan. Peserta didik diajak untuk berbaris dengan urutan barisan A, B, dan C untuk berlomba menemukan jawaban-jawaban secara mandiri dan secara bersama-sama. Peserta didik dalam kelompok berkompetisi dalam meraih nilai atau skor. Siswa dalam pembelajaran ini ditempatkan pada subjek yang aktif dan mandiri, guru bertindak sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator.

1. Fasilitator

Pembelajaran dengan menggunakan model ABC games ini guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan segala kebutuhan siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

2. Motivator

Sebagaimana tugas dari seorang guru adalah memberikan motivasi kepada anak didiknya untuk dapat belajar dengan baik sehingga menghasilkan nilai memuaskan.

3. Evaluator

Setiap dilaksanakan pembelajaran maka perlu adanya suatu alat ukur untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang dilakukan yaitu dengan menggunakan model ABC games. (Dalvi 2006: 53).

Hasil belajar merupakan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan sikap, pengamatan dan kemampuan. Hasil belajar dapat terlihat dari prose hasil belajarnya. Menurut (Nana Sudjana, 2011: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Jadi hasil belajar adalah akibat dari aktivitas yang dapat diketahui perubahannya dalam pengetahuan, pemahaman, keterlampilan, dan nilai sikap melalui ujian tes atau ujian.

Sesuai apa yang dikemukakan oleh Bloom dalam bukunya, *The Taxonomy of Education Objectives*, mengembangkan jenis hasil belajar terdiri dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek kognitif dan psikomotor. Dalam hal ini untuk memudahkan penilaian hasil belajar IPS, guru hanya menyoroti aspek kognitif saja. Klasifikasi tingkatan hasil belajar aspek kognitif.

a. Pengetahuan

Pengetahuan atau kemampuan mengingat meliputi pengetahuan tentang terminology, yakni mengetahui arti setiap kata dan pengetahuan tentang fakta-fakta. Fakta yang diketahuinya tetap berdiri sendiri tanpa dihubungkan dengan fakta atau gejala lainnya.

b. Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu itu diketahui dan diingat. Seorang peserta didik dikatakan memahami apabila ia dapat menjelaskan atau memberikan uraian yang lebih rinci tentang sesuatu hal dengan menggunakan kata-kata sendiri.

c. Penerapan

Penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari. Dalam jenjang kemampuan ini dituntut kesanggupan ide-ide umum, tata

cara, ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, serta teori-teori dalam situasi baru dan kongkret.

d. Analisis

Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.

e. Sintesis

Sintesis adalah kemampuan berpikir kebalikan dari proses berpikir analisis. Suatu proses memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.

f. Evaluasi

Evaluasi merupakan level tertinggi dari hasil belajar aspek kognitif yang mengharapkan peserta didik mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu, (Tuti Hayati 2013: 12-15).

Dalam penelitian ini hasil belajar kognitif yang digunakan hanya tiga indikator yaitu pengetahuan, pemahaman, dan penerapan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam GBPP SD (1994) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian ekonomi, geografi, sosial, antropologi, tata negara, dan sejarah. Sedangkan menurut Nasution (1975) IPS adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisiknya maupun dalam lingkungan sosial yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial

seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik, psikologi, (Idad Suhada 2008: 8).

Sesuai dengan ungkapan di atas model *ABC games* ini cocok di gunakan pada anak kelas V mengingat bahwa model ini merupakan pembelajaran aktif dari model pembelajaran kooperative yang mengusung sistem kelompok dan setiap kelompok saling berkompetensi untuk mendapatkan nilai atau skor. Dari situlah akan terjadi pembelajaran aktif yang melibatkan seluruh siswa

Langkah-langkah penggunaan model *ABC games* :

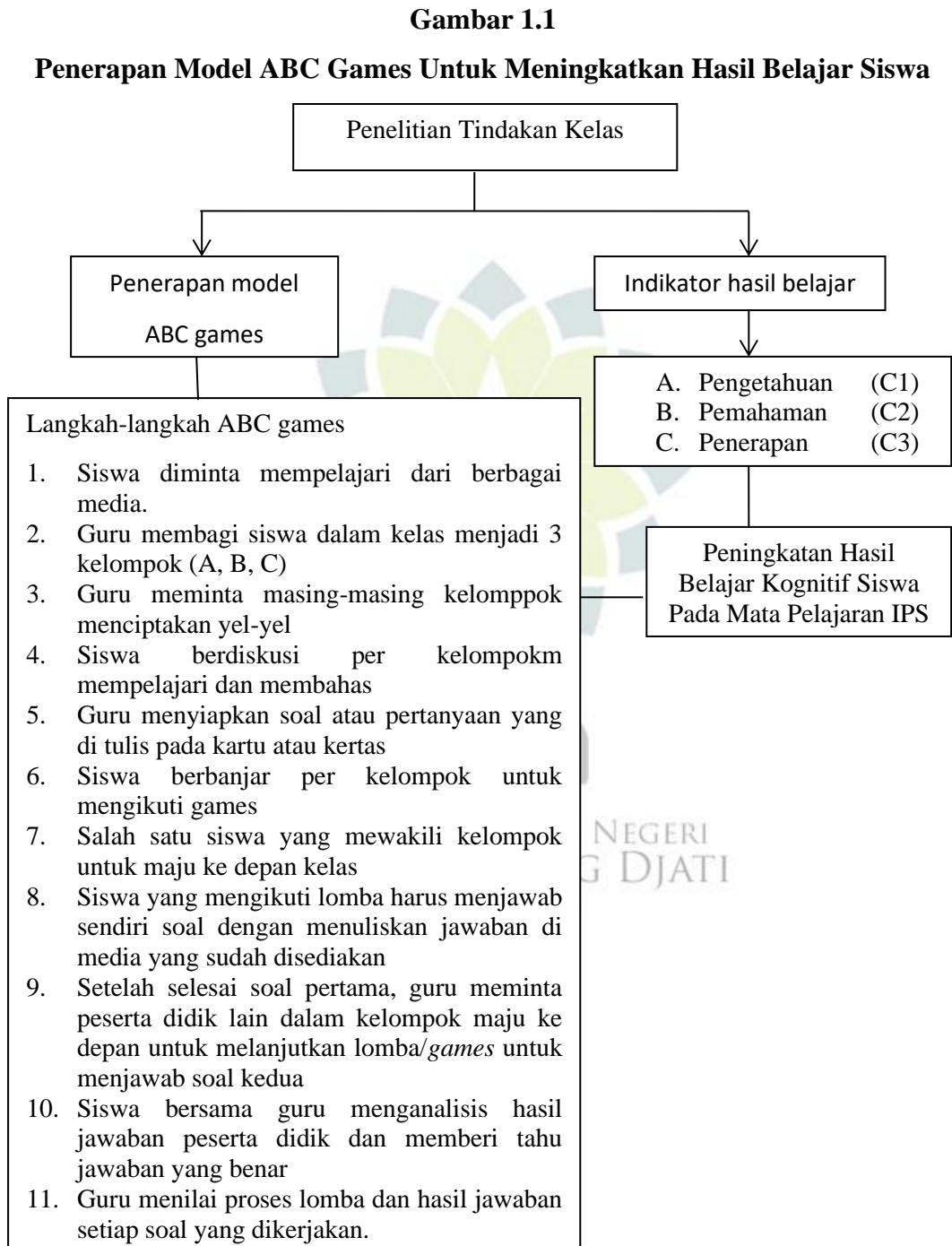
- 1) Siswa diminta mempelajari dari berbagai media
- 2) Guru membagi siswa dalam kelas menjadi 3 kelompok (A, B, C)
- 3) Guru meminta masing-masing kelompok menciptakan yel-yel untuk mengamati pada saat games atau pada saat kelompok mendapatkan skor tertinggi.
- 4) Siswa berdiskusi per kelompok mempelajari dan membahas pertanyaan-pertanyaan yang muncul tentang materi proklamasi kemerdekaan republic Indonesia.
- 5) Guru menyiapkan soal atau pertanyaan yang di tulis pada kartu atau kertas
- 6) Siswa berbaris per kelompok untuk mengikuti games
- 7) Salah satu siswa yang mewakili kelompok untuk maju ke depan kelas dan memperlihatkan soal/pertanyaan yang sudah d tulis di kertas atau kartu pada siswa yang di depan kelas
- 8) Siswa yang mengikuti lomba harus menjawab sendiri soal dengan menuliskan jawaban di media yang sudah di sediakan

- 9) Setelah selesai soal pertama, guru meminta siswa lain dalam kelompok maju ke depan untuk melanjutkan lomba/games untuk menjawab soal kedua dan seterusnya dengan cara yang sama
- 10) Siswa bersama guru menganalisis hasil jawaban peserta didik dan memberi tahu jawaban yang benar, setiap siswa menjawab soal
- 11) Guru menilai proses lomba dan hasil jawaban soal yang dikerjakan, (H.Asis Saefudin, 2014: 104)

Uraian di atas merupakan suatu kerangka pemikiran dalam penelitian yang berfokus terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui suatu model pembelajaran.



Secara ringkas dapat digambarkan dalam bentuk skema penelitian sebagai berikut:



F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dihadapi, sebagai alternatif tindakan yang dipandang paling tepat untuk memecahkan masalah yang telah dipilih untuk diteliti melalui PTK (Mulyasa 2012: 63). Dalam penelitian hipotesis tindakan yang dimaksud adalah penerapan model pembelajaran *ABC games* diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasa proklamasi kemerdekaan republik Indonesia.

H. Metodologi Penelitian

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat, kata atau gambar. Data kualitatif merupakan data yang diperoleh dari observasi. Data ini berupa kondisi objektif sekolah, serta kegiatan belajar mengajar yang dilakukan selama proses belajar mengajar. Sedangkan kuantitatif yaitu data yang diambil dari hasil tes yang dianalisis melalui statistik, kemudian hipotesis diuji untuk kesimpulan penelitian (Suharsimi Arikunto 2010: 131).

2. Sumber Data

a. Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di MI Al-Muttaqin yang terletak di Kp. Cisureuh Kecamatan Cicalengka. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di MI Al-Muttaqin karena model ini belum pernah di

terapkan di sekolah tersebut dan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

b. Subjek Penelitian

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Al-Muttaqin yang berjumlah 33. Terdiri dari perempuan 14 dan laki-laki 19.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (action reseach) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok dan peserta didik, (Mulyasa 2016: 10).

Terdapat 3 kata yang membentuk pengertian PTK, maka ada tiga pengertian yang dapat diterangkan, (Suharsimin dkk 2010: 2).

a. Penelitian- menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

b. Tindakan- menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.

c. Kelas- dalam hal ini tidak terkait pada pengertian ruang kelas, tapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal.

d. Dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok orang siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pengajaran yang sama dari guru yang sama pula.

4. Desain Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan selama beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, kegiatannya meliputi:

- 1) Merencanakan proses pembelajaran serta berdiskusi antara guru pelaksana tindakan dengan guru pengamat tentang persiapan penelitian.
- 2) Menganalisis SK dan KD kemudian membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Menentukan pokok Bahasa serta sumber belajar.
- 4) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa saat proses pembelajaran.

d. Refleksi

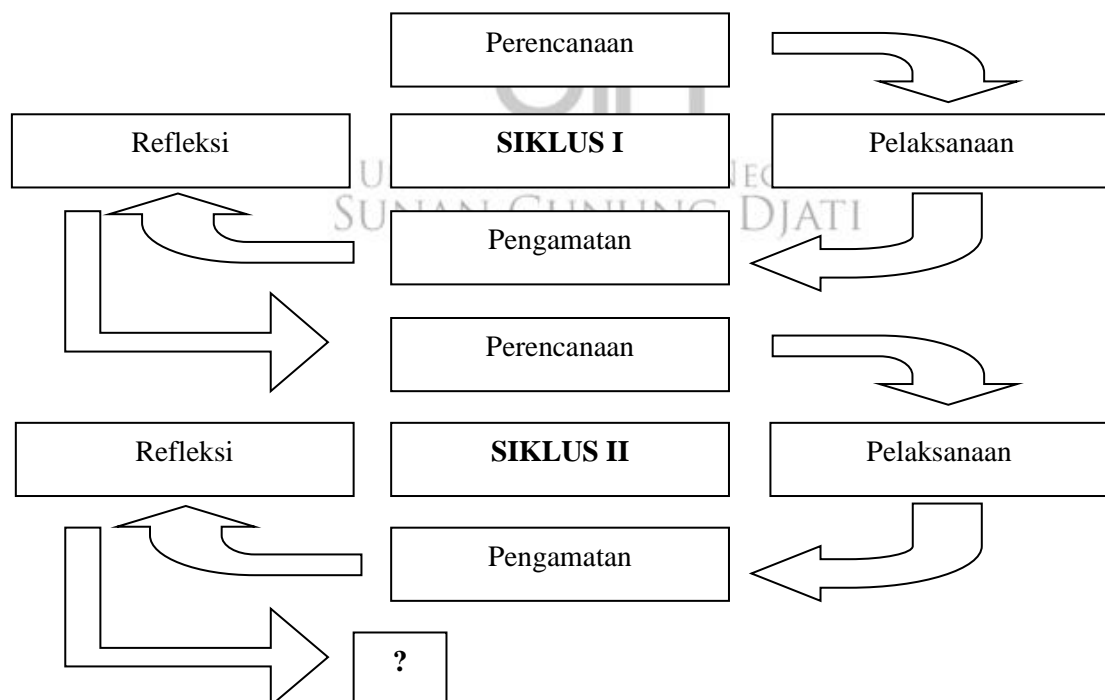
Pada tahap refleksi, kegiatannya meliputi :

- 1) Melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- 2) Melakukan evaluasi terhadap keberhasilan dan pencapaian tujuan tindakan.
- 3) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai dengan hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus selanjutnya.

Hasil refleksi ini akan menjadi dasar dalam merencanakan tindakan yang akan diterapkan untuk siklus selanjutnya.

Gambar 1.2

Alur PTK



(Arikunto, 2010: 16)

5. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa data kuantitatif.

a. Observasi

Observasi adalah suatu proses pengamatan data pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kegiatan aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

b. Tes

Tes merupakan salah satu cara untuk mengukur besarnya kemampuan seseorang tidak langsung, yaitu melalui respon seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan, (Djemari Merdapi 2008: 67). Tes digunakan untuk mengetahui sejauhmana pengetahuan siswa dalam proses belajar mengajar, tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda, tes pilihan ganda ini akan diuji cobakan di sekolah lain.

6. Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan data tes dan non tes. Hasil pengolahan data kemudian akan menjadi hasil penelitian pada setiap siklusnya.

Adapun pengolahan datanya sebagai berikut:

- a. Untuk menjawab rumusan masalah no 1, yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas V MI Al-Muttaqin pada pembelajaran IPS sebelum menggunakan model ABC Games pada pokok bahasan proklamasi kemerdekaan republic indonesia dengan menggunakan pretest.
- b. Untuk menjawab rumusan masalah no 3, yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas V MI Al-Muttaqin pada pembelajaran IPS sesudah menggunakan model ABC Games pada pokok bahasan proklamasi kemerdekaan republic indonesia dengan menggunakan evaluasi setiap akhir siklus.

Adapun cara perhitungan untuk menjawab rumusan no 1 dan no 3 adalah dengan menggunakan dengan beberapa kriteria keberhasilan:

- 1) Ketuntasan belajar individual

Untuk mengetahui ketuntasan belajar secara individual, dengan rumus:

$$\text{ketuntasan belajar individu} = \frac{\text{jumlah jawaban yang dicapai siswa}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

(Tuti Hayati, 2013: 152)

- 2) ketuntasan belajar klasikal

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

(Tuti Hayati, 2013: 154)

Tabel 1. 1

Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal

Tingkat Keberhasilan (%)	Arti
>80%	Sangat Tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
<20%	Sangat Rendah

3) Menghitung rata-rata hasil belajar siswa dengan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X : nilai rata-rata

$\sum X$: jumlah semua nilai siswa

$\sum N$: jumlah siswa

(Zaenal Aqib, dkk. 2009: 40)

- c. Untuk menjawab rumusan masalah no 2 (proses/ pelaksanaan), berkenaan bagaimana penerapan model *ABC games* pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Muttaqin. Untuk mengetahui observasi aktivitas guru diolah dengan teknik persentase (%) terhadap indikator yang dilaksanakan kemudian diinterpretasi dan di deskripsikan

- 1) Menghitung lembar observasi aktivitas guru dan siswa dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : nilai persen aktivitas yang dicari/dicapai

R : skor mentah yang diperoleh guru/peserta didik

SM : skor maksimum ideal

100 : bilangan tetap

(Purwanto Ngalim, 2009: 102)

- 2) Menghitung hasil rata-rata observasi kedua tindakan pada setiap siklus dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\frac{\text{hasilobservasitindakan1} + \text{hasilobsevasitindakan2}}{2}$$

Tabel 1.1**Interprestasi Keterlaksanaan Pembelajaran**

Tingkat Penguasaan	Predikat
86 - 100 %	Sangat Baik
76 - 85 %	Baik
60 - 75 %	Cukup
55 - 59 %	Kurang
≤ 54 %	Kurang Sekali

(Ngalim Purwanto, 2009: 103)

