

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional “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, masyarakat, bangsa, dan negara”. Dalam pendidikan terjadi sebuah proses pembelajaran, pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan untuk merubah tingkah laku seorang individu baik dari segi intelektual, moral, maupun sosialnya. Agar dapat tumbuh menjadi seorang individu yang lebih baik (Sofan Amri, 2013:241).

Pendidikan secara umum ditentukan oleh proses belajar mengajar. Hal ini seirama dengan pendapat C.T. Morgan yang dikutip M Sobry sutikno (2009:4), bahwa belajar sebagai perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang lalu. Dan dapat disimpulkan bahwa proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dan interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Jerome Brunner dalam (Romberg & kaput, 1999:10) belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun pengetahuan berdasarkan pada pengalaman/pengetahuan yang sudah dimilikinya. Proses pembelajaran merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik seseorang. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran adalah bagaimana cara penggunaan bahasa yang baik dan benar. Karena bahasa merupakan alat komunikasi, Melalui bahasa manusia dapat saling berhubungan saling berbagi pengalaman dan meningkatkan kemampuan intelektualnya. Belajar bahasa pada hakekatnya adalah belajar tentang bagaimana cara berkomunikasi yang baik. Oleh karena itu pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis.

Permasalahan yang kerap mewarnai pembelajaran bahasa Indonesia yaitu kepasifan siswa dalam kegiatan belajar. Interaksi belajar mengajar yang baik adalah guru sebagai pengajar tidak mendominasi kegiatan di kelas, tetapi membantu menciptakan suasana yang nyaman serta memberikan motivasi dan membimbing agar peserta didik dapat

mengembangkan potensi dan kreativitasnya pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Model pembelajaran *ABC games* ini dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan aktif dan menyenangkan. Dimana siswa diajak untuk berlomba menemukan jawaban-jawaban secara mandiri dan bersama-sama. Siswa dalam kelompok berkompetesi dalam meraih nilai atau skor.

Model *ABC games* ini merupakan suatu model pembelajaran kooperatif. Belajar kooperatif merupakan salah satu upaya mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Belajar kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berinteraksi, dimana siswa belajar dengan kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Pembelajaran kooperatif memberikan pula kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan beberapa kecakapan diantaranya kecakapan dalam berkomunikasi dan kecakapan dalam bekerja sama. Juga dapat mengembangkan kemampuan menuangkan gagasan dan pendapat melalui diskusi-diskusi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *ABC games* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Efektivitas penggunaan model pembelajaran ini dapat dilihat beberapa perubahan positif pada siswa. Terutama perubahan

adanya peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia

Berdasarkan observasi awal dikelas IV MI Naelushibyan ternyata masih banyak peserta didik yang tidak bersemangat atau kurang berminat dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi tidak aktif dan tidak bergairah pada saat mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Jika guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan siswa hanya diam dan tidak merespon guru sama sekali. Keterampilan berbicara siswa juga masih kurang, siswa masih belum terampil dalam mengemukakan pendapat baik melalui pertanyaan maupun dalam bentuk pernyataan.

Ketercapaian hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran bahasa Indonesia masih dibawah KKM, dengan nilai KKM yaitu 70. Dari siswa yang berjumlah 20 orang ternyata hanya beberapa anak saja yang mampu mencapai KKM sedangkan sebagian besarnya sulit untuk mencapai KKM. Guru berperan penting dalam permasalahan ini, kembali kepada fungsinya guru yaitu mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, kreatif, menciptakan berbagai kiat dan model penyampaian materi pembelajaran, membuat suasana pembelajaran menjadi menarik, membangkitkan motivasi siswa agar lebih giat dan aktif dalam belajar, dan membimbing serta memberi kemudahan kepada siswa dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi berkualitas.

Untuk meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik diperlukan model pembelajaran yang sesuai, dalam hal ini guru sangatlah penting untuk menentukan model pembelajaran apa yang di gunakan dan menarik bagi siswa, Sehingga siswa lebih aktif dalam menerima pelajaran. Dengan demikian, guru akan lebih mudah menemukan kesulitan atau hambatan yang dialami peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA
PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DENGAN
MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE ABC GAMES**

**materi petunjuk penggunaan suatu alat (Penelitian Tindakan Kelas Pada
siswa kelas IV MI Naelushibyan Bandung)**

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model *ABC games* ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV di MI Naelushibyan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model *ABC games* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, peneliti bertujuan ingin memperoleh data tentang:

1. Proses belajar dengan menggunakan model pembelajaran *ABC games* pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Hasil belajar siswa kelas IV di MI Naelushibyan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model *ABC games*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya:

1. Bagi siswa
 - a. Adanya inovasi dalam suatu pembelajaran sehingga pada kegiatan belajar mengajar siswa dapat lebih cepat mencerna materi yang disampaikan oleh guru.
 - b. Meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru
 - a. Sebagai bahan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran agar lebih baik dan lebih kreatif lagi kedepannya.
3. Bagi peneliti
 - a. Sebagai pelajaran untuk memperbaiki proses pembelajaran dimasa yang akan datang.

- b. Dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini peneliti memiliki pengetahuan, keterampilan dan pengalaman tentang Penelitian Tindakan Kelas.
- c. Peneliti mampu mendeteksi permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran, sekaligus mencari alternatif pemecahan masalah yang tepat.

E. Kerangka Pemikiran

Bahasa Indonesia yang terdiri atas empat keterampilan berbahasa (membaca, menyimak berbicara dan menulis) hal ini merupakan aktivitas yang harus dikuasai oleh peserta didik yang menjadi sebuah mata pelajaran yang aktif dan produktif. Artinya, dalam pembelajaran bahasa siswa tidak berkuat pada konstrak teori bahasa, tetapi ditekankan pada sikap dan pemakaian bahasa yang konstektual.

Dari uraian tersebut, dapat kita pahami bahwa salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa adalah berbicara. Salah satu untuk siswa secara aktif belajar berbicara guru bisa menggunakan model dalam pembelajarannya.

Salah satu yang dikembangkan dalam kurikulum adalah pengembangan model pembelajaran. 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 benar-benar

merupakan kegiatan bertujuan dan tertata secara sistematis. pembelajaran sesuai dengan kompetensi siswa melalui penerapan model-model pembelajaran sebagai strategi bagi guru untuk mengeksplorasi diri di kelas.

Banyak model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya dalam materi petunjuk penggunaan suatu alat, Setiap model memiliki keunggulan dan kelemahannya. Namun untuk menerapkan dalam pembelajaran sangatlah tidak mudah, karena memerlukan keahlian khusus. Guru dapat memilih model pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran petunjuk penggunaan suatu alat. Model pembelajaran yang baik digunakan dalam petunjuk penggunaan suatu alat adalah model pembelajaran *ABC games*.

Pembelajaran yang menyenangkan artinya pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menggembirakan, sehingga tercipta suasana yang kondusif. Pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Guru menciptakan suasana yang demokratis. Hernowo menjelaskan bahwa belajar akan berlangsung sangat efektif jika berada dalam keadaan yang menyenangkan.

Model pembelajaran *ABC games* adalah model pembelajaran yang sangat efektif dan dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan aktif dan menyenangkan. Dimana siswa diajak untuk berlomba menemukan jawaban-

jawaban secara mandiri dan secara bersama-sama. Siswa dan kelompok berkompetisi dalam meraih nilai atau skor

Adapun Langkah-langkah menyelenggarakan model pembelajaran ABC *games* adalah sebagai berikut:

- a. Guru mengkondisikan kelas dengan memotivasi siswa menggunakan tebak-tebakan yang lucu.
- b. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai
- c. Guru menentukan topik pembahasan
- d. Guru membagi siswa dalam kelas menjadi 3 kelompok (A, B, C) atau mintalah masing-masing kelompok memberi nama kelompoknya dengan nama yang menarik

Contohnya:

Kelompok LASKAR PELANGI

Kelompok INDONESIA GEMILANG

Kelompok PEMUDA CERDAS

- e. Guru memperdengarkan/membaca cerita, siswa mencatat hal-hal yang penting dalam laporan perjalanan
- f. Guru meminta masing-masing kelompok menyiapkan salah satu anggotanya untuk mengikuti lomba/games
- g. Guru meminta siswa yang mewakili kelompok untuk maju ke depan

- h. Guru memperlihatkan soal/pertanyaan yang sudah ditulis di kertas atau di kartu pada siswa yang berada di depan kelas. Soal belum boleh diberitahukan kepada peserta lainnya.

Contoh soal:

Uraikan petunjuk penggunaan kipas angin

- i. Siswa yang mengikuti lomba harus menjawab sendiri soal yang telah diberikan dan tidak boleh dibantu oleh anggota kelompoknya. Setelah 3 menit (waktu yang telah disediakan) siswa boleh meminta bantuan kepada seluruh anggota kelompoknya untuk menjawab soal atau jawaban sampai batas waktu yang telah ditentukan atau sampai guru menginstruksikan untuk berhenti.
- j. Setelah soal pertama selesai, guru meminta siswa lain dalam kelompoknya maju ke depan untuk melanjutkan lomba/games untuk menjawab soal kedua dan seterusnya dengan cara yang sama. Sesuaikan lomba/games dengan ketersediaannya waktu.
- k. Guru menilai proses lomba dan hasil jawaban siswa. Pada akhir pembelajaran menjumlahkan skor atau nilai. Bila memungkinkan guru memberika reward pada pemenang lomba.
- l. Guru menyimpulkan materi pembelajaran.

Dari langkah-langkah model pembelajaran *ABC games* yang telah dipaparkan diatas diharapkan siswa akan lebih cepat tanggap dalam materi yang dipelajarinya, dan akan meningkatkan hasil belajar.

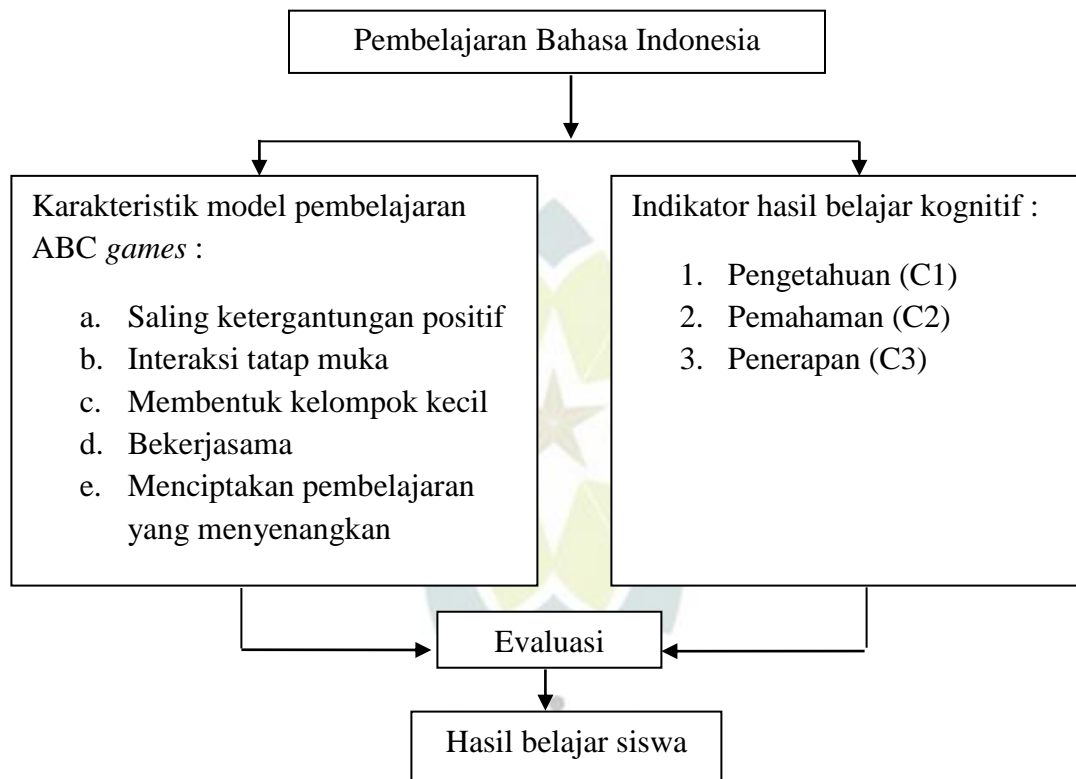
Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Agus Suprijono, 2013:5)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengeolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Oleh karena itu belajar melibatkan otak maka perubahan perilaku akibatnya juga terjadi dalam otak berupa kemampuan tertentu oleh otak untuk menyelesaikan masalah.

Hasil belajar di sekolah meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif meliputi perubahan-perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan atau ranah cipta; aspek afektif meliputi perubahan-perubahan dalam segi sikap, mental, perasaan dan kesadaran atau ranah rasa; dan aspek psikomotor meliputi perubahan-perubahan dalam bentuk tindakan motorik atau ranah karsa (Tuti Hayati, 2013:11). Hasil belajar yang diteliti pada penelitian ini hanya hasil belajar pada aspek kognitif saja, yaitu penilaian terhadap pengetahuan dan pemahaman siswa

Adapun kerangka pemikiran tersebut dapat di gambarkan sebagai berikut:



1.1 Skema kerangka pemikiran
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang dipandang tepat untuk memecahkan masalah yang akan diteliti adalah: “Dengan menggunakan model ABC games diduga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa” pada materi petunjuk penggunaan suatu alat.

G. Metodologi penelitian

1. Metode penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Priyono (1999,7) menyatakan bahwa PTK adalah strategi pengembangan profesi guru sebagai peneliti, bukan sebagai informan pasif, menempatkan guru sebagai peneliti agen perubahan.(PTK), yaitu merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran siswa.

Adapun karakteristik penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

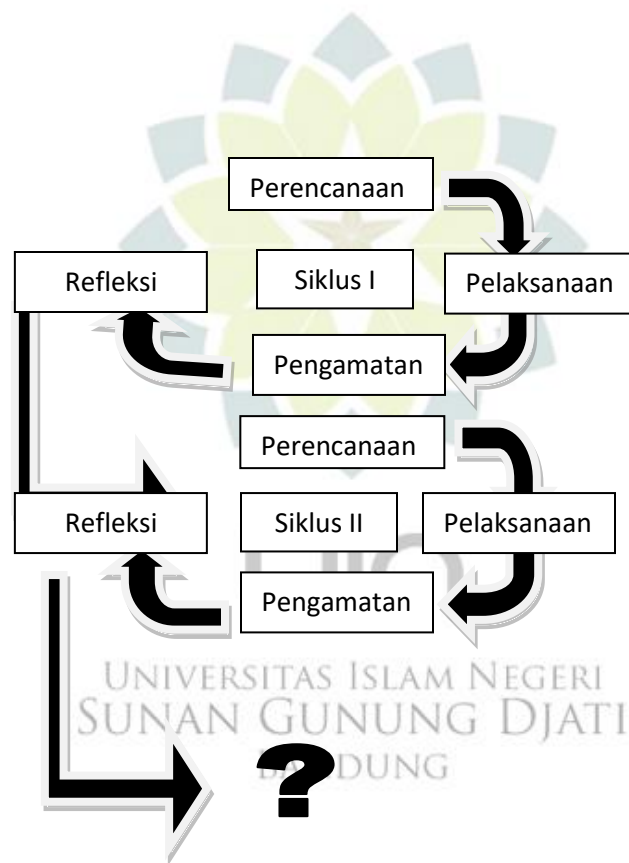
- a. Masalah penelitian berangkat dari masalah pembelajaran yang dipandang pendidik sebagai masalah yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran.
- b. Problem pembelajaran dapat berupa metode belajar mengajar yang kurang efektif, siswa yang kurang konsentrasi, buku bacaan yang kurang menarik, dan sebagainya.

- c. Para pendidik harus memiliki kemampuan meneliti masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran sehingga pendidik akan mencari solusinya.
- d. Tindakan-tindakan tertentu yang dilakukan pendidik bertujuan memperbaiki proses belajar mengajar di kelas (Anas Salahudin, 2011:229).

Selain memiliki karakteristik PTK juga memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Membuat guru peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran di kelasnya.
- b. Guru menjadi reflektif dan kritis terhadap apa yang dilakukan siswanya.
- c. Meningkatkan kinerja guru.
- d. Dengan tahapan-tahapan PTK, guru mampu memperbaiki proses pembelajarannya melalui suatu kajian yang dalam terhadap apa yang terjadi di kelas (aktual maupun faktual).
- e. PTK tidak mengganggu tugas pokok karena terintegrasi antara tugas pokok dalam proses pembelajaran dan kerja penelitian.
- f. PTK membuat guru lebih kreatif dan inovatif, selalu memerhatikan kelemahan dan berupaya mencari solusi (Anas Salahudin, 2011:231).

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini kegiatan pembelajarannya berbentuk siklus dengan tiap siklus terdiri dari empat komponen kegiatan pokok, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada pelaksanaannya keempat komponen kegiatan pokok itu berlangsung secara terus menerus pada setiap siklus.



Gambar : 1.1 Riset Aksi Model John Elliot (Enjah Takari, 2008:11)

2. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI Naelushibyan Bandung yang berjumlah 20 orang. Terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

3. Lokasi penelitian

Madrasah yang dijadikan lokasi penelitian adalah Madrasah ibtdaiyah Naelushibyan Bandung. Penentuan lokasi penelitian ini didasarkan pada hasil wawancara dengan guru kelas IV yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia selalu di bawah KKM yang telah ditentukan, hal itu disebabkan karena materi pelajaran bahasa Indonesia kurang dimengerti siswa karena pembelajarannya membosankan. sehingga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut harus adanya perubahan pada cara guru mengajar. Selain itu, model pembelajaran ABC games ini belum pernah digunakan di MI Naelushibyan.

4. Desain penelitian

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam dua siklus yang saling keterkaitan. Untuk lebih jelasnya, berikut rincian siklus yang akan dilaksanakan:

Siklus 1 tindakan yang dilakukan adalah:

a. Perencanaan

Rencana pelaksanaan PTK mencakup beberapa kegiatan sebagai berikut:

1) Merencanakan pembelajaran.

- 2) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan media pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan format observasi pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Melaksanakan proses pembelajaran sesuai skenario pembelajaran (RPP).

c. Observasi

Melakukan observasi sesuai format yang telah disiapkan.

d. Refleksi (*Reflect*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi adalah:

- 1) Melakukan pertemuan dengan guru untuk membahas hasil evaluasi pembelajaran.
- 2) Mencari permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran.
- 3) Mencari solusi atau tindakan untuk memperbaiki masalah tersebut.
- 4) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.

Siklus 2 tindakan yang dilakukan adalah:

1) Perencanaan

Rencana pelaksanaan PTK pada siklus 2 mencakup beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a) Penentuan alternatif pemecahan masalah.
- b) Mempersiapkan skenario pembelajaran (RPP) untuk pelaksanaan pembelajaran kedua.

2) Pelaksanaan

Tindakan PTK pada siklus 2 berupa pelaksanaan pembelajaran kedua sesuai skenario pembelajaran.

3) Observasi (*Observe*)

Observasi pada siklus 2 terdiri dari pengumpulan dan analisis data tindakan kedua.

4) Refleksi (*Reflect*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi siklus II adalah evaluasi tindakan kedua.

Jika pada kenyataannya hasil dari kedua siklus tersebut, masih belum mencapai tujuan yang diharapkan yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka akan diadakan siklus III, dan seterusnya.

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan (Hayati, 2013: 77). Alat bantu yang digunakan yaitu berupa lembar observasi. Lembar observasi dipakai untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *ABC Games* pada keterampilan berbicara. Dalam hal ini peneliti

bertindak sebagai guru sedangkan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MIS Naelushibyan sebagai observer.

b. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes formatif berupa post test. Tes formatif adalah tes yang diberikan untuk memonitor kemampuan belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian ini digunakan digunakan untuk mengukur satu pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut.

Secara garis besar teknik pengumpulan data pada penelitian ini akan terlihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1. Teknik Pengumpulan Data

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrument
1	Siswa dan Guru	Aktivitas dalam pembelajaran	Observasi	Lembar observasi
2	Siswa	Hasil belajar Bahasa Indonesia	Tes akhir	Tes formatif

2. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Observasi

Pengisian observasi yaitu dengan menceklis pada kolom Ya atau Tidak pada masing-masing kegiatan yang dilakukan guru maupun siswa. Teknik analisis dari lembar observasi guru dan siswa dilakukan dengan cara dihitung dan dipaparkan secara sederhana dari hasil observasi kemudian dipresentasikan.

Langkah-langkah menghitung presentasi tersebut yaitu:

1. Menghitung jumlah skor aktivitas yang telah diperoleh
2. Mengubah jumlah skor yang diperoleh menjadi nilai presentase dengan

rumus:

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

Keterangan:

NP : Nilai persen aktivitas yang dicari atau yang diharapkan

R : Jumlah skor yang diperoleh

SM : Skor maksimal ideal

100 : Bilangan tetap

3. Menginterpretasikan presentase yang diperoleh ke dalam kriteria keterlaksanaan sebagai berikut:

Tabel 1.2. Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase (%)	Bobot	Kategori
≤54	0	Sangat kurang
55-59	1	Kurang
60-75	2	Sedang
76-85	3	Baik
86-100	4	Sangat baik

(Purwanto, 2009: 12 dalam skripsi Kartika)

b. Analisis Data Hasil Tes Setiap Siklus

Data hasil tes setiap siklus yang diperoleh diolah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia setelah menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *ABC Games*. Data tersebut digunakan untuk perhitungan:

1. Menghitung nilai kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan

rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

2. Ketuntasan Belajar Secara Individu

Kriteria ketuntasan perseorangan yang digunakan di kelas IV MIS Naelushibyan Bandung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 70%.

Ketuntasan Belajar Secara Individu (KI)

$$KI = \frac{\text{jumlah jawaban benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

3. Menghitung nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata hasil belajar siswa} = \frac{\text{Jumlah skor total siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tabel 1.3. Interpretasi Hasil Belajar

No	Persentase Hasil Belajar	Kategori
1	<70%	Kurang
2	70-79%	Cukup
3	80-89%	Tinggi
4	90-100%	Sangat tinggi

(Suryanto, 2008: 47 dalam skripsi Kartika)

4. Ketuntasan Belajar Secara Klasikal

Menghitung ketuntasan belajar secara klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$PK = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

PK : Persentase ketuntasan klasikal

ST : Jumlah siswa yang tuntas

N : Jumlah siswa seluruhnya

Tabel 1.4. Kriteria Ketuntasan Klasikal

Persentase	Kategori
80-100	Amat baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang
0-49	Kurang Sekali

(Purwanto, 2004 dalam jurnal Lenni Lingga, dkk)