

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan unsur yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Dimana dari sebuah pendidikan dapat memunculkan manusia yang sesungguhnya dalam artian dengan adanya pendidikan manusia bisa menjadi manusia yang sesungguhnya dengan dipenuhi berbagai pengetahuan dari yang awal mulanya fitrah manusia adalah tidak mengetahui apapun. Untuk memperoleh pengetahuan tersebut perlu adanya proses belajar.

Belajar adalah kegiatan yang bertujuan dan didalamnya terjadi perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tahu menjadi lebih tahu, dari belum bisa menjadi bisa dan bisa menjadi terampil. Sehingga perubahan yang terjadi pada manusia itu disebut belajar, (Jamaludin, 2014:8). Belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktifitas tertentu,(I. Rosyidah, 2014:122). Dengan demikian belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang sehingga orang tersebut mengalami perubahan baik itu kognitif, afektif ataupun psikomotor.

Proses belajar dan pemebejaran terdapat beberapa komponern yang salah satunya adalah pendidik atau biasa dikenal dengan sebutan guru. Pendidik berperan untuk membuka wawasan anak didik tentang berbagai ilmu pengetahuan dan memberikan ide dasar dan inspirasi lengkap tentang ilmu pengetahuan yang dapat diberikan berupa materi pendidikan. Selain itu, pendidik juga bertanggung jawab atas berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran.

Keberhasilan suatu pembelajaran yang dibawakan oleh seorang pendidik tergantung bagaimana cara pendidik tersebut menyampaikan materi pada setiap peserta didik. Seperti dengan bagaimana guru memilih metode, strategi, teknik dalam pembelajarannya itu. Kemampuan untuk memilih dan menggunakan strategi pembelajaran secara tepat, penting dimiliki oleh setiap guru. Sehingga apabila guru memiliki kemampuan menarik dalam proses pembelajaran, materi yang disampaikan akan mudah dipahami oleh peserta didik.

Strategi mengajar pada dasarnya adalah tindakan nyata dari guru atau praktek guru melaksanakan pengajaran melalui cara tertentu, yang dinilai efektif dan lebih efisien, (N. Sudjana, 2011:147). Melihat karakteristik siswa MI yang cenderung lebih suka bermain maka seorang guru di MI harus bisa menciptakan suasana belajar yang benar-benar menyenangkan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak dianggap sulit dan lebih dominan tidak disukai oleh para pelajar sehingga harus banyak memerlukan kreatifitas dalam pemilihan strategi ataupun metode pembelajaran.

Observasi dilakukan pada tanggal 3 November 2016 dengan cara pengamatan di kelas III MI Al-Misbah Kota Bandung, diperoleh gambaran bahwa ketika proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika guru menggunakan metode ceramah dengan menggunakan bilangan catur pada papan tulis yang digambar oleh guru sendiri, sebagian peserta didik banyak yang memperhatikan dan hanya sebagian kecil yang bercanda atau malas-malasan. Terlihat bahwa sebagian besar peserta didik di kelas III memiliki motivasi belajar yang lumayan bagus hal ini ditunjukkan dengan aktifnya beberapa siswa dalam menjawab

pertanyaan yang dilontarkan oleh guru dan beberapa siswa yang berani untuk maju ke depan kelas.

Guru memberikan soal evaluasi mengenai materi yang telah dibahas, hasil belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan, banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Hal ini dirasa karena siswa belum sepenuhnya paham dan kurangnya ketelitian pada siswa itu sendiri.

Wawancara dilakukan dengan wali kelas kelas III MI Al-Misbah Kota Bandung, beliau mengatakan bahwa memang rata-rata apabila hasil belajar siswa dalam matematika di bawah rata-rata itu adalah sebagai akibat dari kurangnya ketelitian siswa dan kurangnya daya ingat siswa terhadap materi yang telah diajarkan. (wawancara dengan Ibu Sri Yuniar Rahayu Tanggal 3 November 2016). Sehingga peneliti menyimpulkan terdapat beberapa masalah di Kelas III MI Al-Misbah mengenai proses pembelajaran matematika yaitu:

1. Kurangnya pemahaman atau daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan.
2. Kurangnya ketelitian siswa dalam mengerjakan soal/masalah yang diberikan oleh guru.
3. Perolehan hasil belajar siswa yang masih rendah di bawah rata-rata.

Ketelitian sangat diperlukan oleh siswa dalam semua mata pelajaran, terlebih pada mata pelajaran matematika yang cukup membutuhkan ketelitian yang tinggi dalam pembelajaran dan pengerjaan soal. Salah satu materi yang diajarkan di kelas 3 SD/MI adalah mengenai pecahan sederhana. Pada pembahasan materi pecahan sederhana ini, seringkali siswa merasa kesulitan dalam pengoperasiannya

dikarenakan penjumlahaan, pengurangan, perkalian dan pembagian pecahan berbeda dengan pengoperasian bilangan biasa. Maka dari itu materi pokok pecahan ini memerlukan ketelitian dalam pembelajarannya.

Kurangnya pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran bisa disebabkan karena pada saat pembelajaran hanya terpusat kepada guru saja sementara siswa hanya mendengar penjelasan guru saja tanpa melakukan apapun. Karena banyak kutipan yang menyatakan bahwa “apa yang saya dengar saya lupa, apa yang saya lihat saya ingat dan apa yang saya kerjakan saya pahami”. Dari kutipan tersebut terlihat jelas bahwa dalam pembelajaran pun sebaiknya dilakukan dengan terpusat pada siswa. Sehingga siswa bisa mengingat lebih lama apa yang telah ia pelajari.

Upaya untuk mengatasi hal di atas salah satunya adalah dengan pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dengan masalah tersebut. Peneliti berupaya mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan strategi pembelajaran *True or False* pada mata pelajaran Matematika tersebut. Penggunaan Strategi *True or False* ini dapat meningkatkan ketelitian peserta didik, (A.Saefudin dan I. Berdiati, 2014:113). Karena dalam penggunaan strategi ini peserta didik harus menganalisis terlebih dahulu pernyataan atau masalah yang diberikan oleh guru apakah pernyataan atau masalah itu benar atau salah sehingga strategi ini pun mengajak siswa untuk aktif. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan ketelitian siswa yang berimplikasi pada hasil belajar siswa. *True or False* (benar atau salah) merupakan aktivitas kolaboratif yang dapat mengajak siswa untuk terlibat ke dalam materi dengan segera, strategi ini menumbuhkan kerjasama tim, berbagai pengetahuan dan

belajar secara langsung, (H. Zaini, dkk, 2008: 14). Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan kelas mengenai **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI *TRUE OR FALSE* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA** (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III MI Al-Misbah Kota Bandung Pokok Bahasan Memecahkan Masalah Yang Berkaitan Dengan Pecahan Sederhana)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalahnya melalui beberapa pertanyaan yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa sebelum menggunakan strategi *True or False* pada mata pelajaran Matematika di Kelas III MI Al-Misbah Kota Bandung?
2. Bagaimana penerapan strategi *True or False* pada mata pelajaran Matematika di Kelas III MI Al-Misbah Kota Bandung?
3. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa sesudah menggunakan strategi *True or False* pada mata pelajaran Matematika di Kelas III MI Al-Misbah Kota Bandung pada setiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum menggunakan strategi *True or False* di Kelas III MI Al-Misbah Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui penerapan strategi *True or False* pada mata pelajaran Matematika di Kelas III MI Al-Misbah.
3. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sesudah menggunakan strategi *True or False* di Kelas III MI Al-Misbah Kota Bandung pada setiap siklus.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat meningkatkan pengetahuan teori baru tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan strategi *True or False*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti
 - 1) Dapat meningkatkan pengetahuan proses belajar mengajar yang menyenangkan.
 - 2) Dapat meningkatkan pengetahuan mengenai penelitian dalam bidang pendidikan terutama penelitian dalam proses belajar mengajar.

b. Siswa

- 1) Dapat meningkatkan ketelitian siswa terhadap pemecahan masalah atau soal dalam pembelajaran matematika.
- 2) Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika.
- 3) Dapat meningkatkan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran.

c. Guru

- 1) Dapat meningkatkan pengetahuan pemilihan strategi yang tepat untuk proses pembelajaran.
- 2) Menjadi lebih kreatif.
- 3) Dapat meningkatkan ketelitian siswa yang berimplikasi pada hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *True or False*.

d. Khalayak Umum

- 1) Dapat memberikan informasi mengenai upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi *True or False* pada mata pelajaran matematika.
- 2) Menjadi referensi penelitian lainnya.

E. Kerangka Pemikiran

Konsep dasar dalam penelitian ini akan penulis paparkan pada bagian ini Pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak dianggap sulit dan lebih dominan tidak disukai oleh para pelajar. Usia sekolah dasar

merupakan tahap usia operasional konkret sehingga pembelajaran matematika pada usia sekolah dasar memerlukan pembelajaran yang aktif, inovatif dan kreatif agar hasil yang diperoleh oleh siswa sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran secara konvensional (*teacher center*) kurang memberikan peluang terhadap siswa untuk bisa aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran kurang bermakna dan materi yang diberikan tidak bertahan lama dalam ingatan siswa. Dimana hal tersebut dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Kurangnya ketelitian siswa dalam mengerjakan tes evaluasi pada sebuah pembelajaran juga dapat berimplikasi pada hasil belajar. Pemilihan strategi, model, metode yang tepat yang sesuai dengan kebutuhan siswa adalah solusi yang dapat mengatasi permasalahan yang ada. Guru sebagai pendidik harus lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Pengertian hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu perubahan bentuk perilaku. Belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, (M. Sobry Sutikno dalam buku I. Rosyidah, 2014:111). Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa belajar merupakan usaha seseorang untuk mendapatkan pengetahuan sebagai hasil dari pengalamannya sehingga terjadi perubahan pada dirinya.

Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor, (N. Sudjana, 2011:22). Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya disebut kognitif tingkat tinggi.

Berikut secara singkat indikator yang dimiliki dalam ranah kognitif (N. Sudjana, 2008:51-23)

a. Pengetahuan hafalan (*Knowledge*)

Hasil belajar kognitif pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun, tipe hasil belajar berikutnya, hafal menjadi prasarat bagi pemahaman. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi, baik bidang matematika, pengetahuan alam, ilmu sosial maupun bahasa. Misalnya hafal suatu rumus akan menyebabkan paham bagaimana menggunakan rumus tersebut, hafal kata-kata akan memudahkan membuat kalimat.

b. Pemahaman (*Comprehention*)

Hasil belajar kognitif pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari pengetahuan hafalan. Pemahaman merupakan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep atau pelajaran yang telah didapat oleh siswa.

Ada tiga macam pemahaman yang berlaku umum (N. Sudjana, 2008:51).

- 1) Pemahaman terjemahan, yakni kesanggupan memahami makna yang terkandung didalamnya. Misalnya memahami kalimat bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia, mengartikan lambing Negara.
- 2) Pemahaman penafsiran, misalnya memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.
- 3) Pemahaman eksplorasi, yakni kesanggupan melihat dibalik yang tertulis, tersirat, dan tersurat.

c. Penerapan (*Aplication*)

Hasil belajar kognitif penerapan merupakan kesanggupan menerapkan dan mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru, (N. Sudjana, 2008:51). Misalnya, siswa dapat memecahkan persoalan menggunakan ilmu yang telah didapat.

d. Analisis

Hasil belajar kognitif analisis merupakan kemampuan memecah, mengurai suatu integritas menjadi bagian-bagian yang mempunyai arti atau mempunyai hirarki. Analisis dapat menghasilkan suatu kreasi yang baru.

e. Sintesis

Hasil belajar kognitif sintesis adalah kemampuan menyatukan bagian-bagian yang mempunyai arti menjadi suatu integritas. Sehingga sintesis ini merupakan kebalikan dari analisis.

f. Evaluasi

Hasil belajar kognitif evaluasi merupakan kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan *judgment* yang dimilikinya, dan kriteria yang dipakainya. Evaluasi ini merupakan tingkat paling tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kognitif lainnya.

Hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini hanya menyoroti hasil belajar ranah kognitif pada tipe hasil belajar pengetahuan, pemahaman dan aplikasi. Berikut tiga tipe hasil kognitif beserta indikator pencapaiannya menurut Ngalim Purwanto adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan : indikator pengetahuan adalah menyebutkan, menunjukan, mengenal, mengingat kembali dan mendefinisikan.
2. Pemahaman: Indikator pemahaman adalah membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh memperkirakan, menentukan dan mengambil kesimpulan.
3. Penerapan : Indikator aplikasi adalah menggunakan, menerapkan, menggeneralisasikan, menghubungkan, memilih, mengembangkan, mengorganisasi, menyusun, menklasifikasikan dan mengubah struktur.

Agar tujuan pembelajaran dapat cepat dipenuhi oleh siswa, seorang guru perlu menggunakan strategi atau cara dalam sebuah pembelajaran. Pemilihan strategi digunakan untuk memberikan pengalaman yang bermakna untuk siswa terhadap pembelajaran. Strategi belajar diperlukan untuk dapat mencapai hasil yang semaksimal mungkin, (Slameto, 2013:76). Strategi mengajar pada dasarnya adalah

tindakan nyata dari guru atau praktek guru melaksanakan pengajaran melalui cara tertentu, yang dinilai efektif dan lebih efisien, (N. Sudjana, 2011:147).

Salah satu strategi yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa adalah strategi *True or False*. Strategi ini dapat meningkatkan ketelitian siswa dalam pengerjaan pertanyaan atau perintah yang diberikan oleh guru. Siswa harus menganalisis apakah pernyataan atau soal tentang topik yang disampaikan itu termasuk yang benar atau salah (A. Saefuddin dan I. Berdiati 2014:113). Adanya analisis tersebut siswa tidak sembarangan dalam menjawab pertanyaan atau perintah yang diberikan oleh guru sehingga kemungkinan kesalahan atas jawaban siswa sedikit maka hasil belajar siswa akan meningkat, dengan adanya analisis pemahaman siswa juga akan meningkat karena siswa dituntut untuk kritis dan bertanggung jawab atas pilihan jawaban yang dilontarkan.

Prosedur penerapan strategi *True or False*, adalah sebagai berikut:

1. susunlah sebuah daftar pernyataan yang terkait dengan materi pelajaran anda, yang setengahnya benar dan setengahnya salah. Sebagai contoh pernyataan "Mariyuana bisa menimbulkan kecanduan" adalah benar, dan pernyataan "Alkohol merupakan obat perangsang" adalah salah. Tulis tiap pernyataan pada kartu indeks yang terpisah. Pastikan jumlah kartunya sesuai dengan jumlah siswa yang hadir. (jika siswa yang hadir jumlahnya ganjil, pilihlah satu kartu untuk anda sendiri.)
2. bagikan kartu satu untuk satu siswa. Katakan kepada siswa bahwa misi mereka adalah menentukan kartu mana yang benar (berisi pernyataan benar) dan mana yang salah. Jelaskan bahwa mereka bebas memilih cara apapun yang mereka inginkan dalam menyelesaikan tugas ini.
3. Bila para siswa sudah selesai, perintahkan agar setiap kartu dibaca dan mintakan pendapat siswa tentang benar atau salahkah pernyataan tersebut. Beri kesempatan munculnya pendapat minoritas!
4. Berikan umpan balik tentang masing-masing kartu, dan catat cara-cara siswa dalam bekerjasama menyelesaikan tugas ini.
5. Tunjukkan bahwa dalam pelajaran ini diperlukan keterampilan tim yang positif karena positif karena hal ini menunjukkan kegiatan belajar yang sifatnya aktif.

Variasi

1. Sebelum dimulainya kegiatan, rekrutlah beberapa siswa sebagai pengamat. Mintalah agar mereka memberikan umpan balik tentang kualitas kerja tim yang berlangsung.
2. Sebagai ganti perntataan faktual, buatlah daftar opini dan tempatkan tiap opini pada sebuah kartu indeks. Bagikan kartu tersebut dan mintalah siswa agar berupaya mencapai mufakat tentang reaksi mereka terhadap opini. Mintalah mereka supaya menghargai pendapat minoritas.

Pembelajaran matematika bagi para siswa merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan diantara pengertian-pengertian itu. Pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi), (F. Santri, 2016:9)

Usia siswa sekolah dasar (7-8 hingga 12-13 tahun), menurut teori kognitif piaget termasuk pada tahap operasional konkret. Berdasarkan perkembangan kognitif ini, maka anak usia sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak, (A. Susanto, 2013:184). Oleh sebab itu, pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar perlu menggunakan strategi pembelajaran aktif yang salah satunya adalah *True or False* di atas.

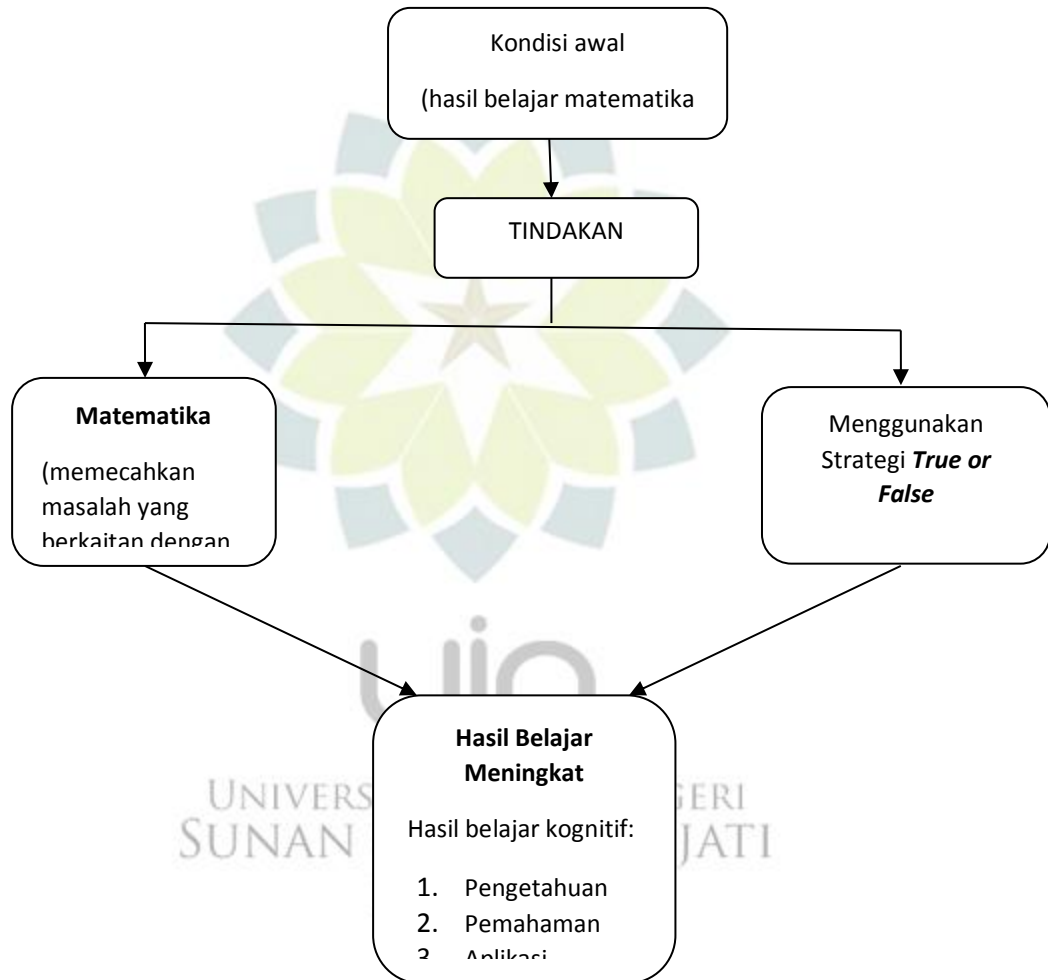
Beberapa penelitian yang telah dilakukan, banyak terbukti bahwa strategi ini dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa pada beberapa mata pelajarann di Sekolah. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Atin Ratna Ningrum yang menyatakan bahwa penerapan strategi *True or False* telah berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada kategori baik pada nilai rentang 75%-90%, penelitian ini dilakukan di kelas V MI Al-Misbah. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Yeni Arfian E. N juga menyatakan bahwa hasil penelitian

menunjukkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS materi kegiatan jual beli pada siswa Kelas III SDN Jatingarang 03 antara pembelajaran yang menggunakan strategi *True or False* dan yang menggunakan metode konvensional. Selain itu dalam sebuah jurnal menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *True or False Statement* dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa, (H. Melvasari dkk, tt:5). Penggunaan strategi *True or False* pada penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MI sebagaimana penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilakukan di atas.



Berdasarkan uraian di atas kerangka pemikiran penelitian ini dapat disajikan sebagai berikut:

Gambar 1.1
Skema Kerangka Pemikiran



F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian/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 (E. Mulyasa, 2016:63).

Hipotesis pada Penelitian ini adalah penerapan strategi *true or false* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pokok bahasan memecahkan masalah yang berkaitan dengan pecahan sederhana.

G. Prosedur Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian tindakan kelas.

Penelitian tindakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok siswa dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru, oleh guru bersama-sama dengan siswa, atau oleh siswa di bawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran, (E. Mulyasa, 2016:11).

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian penulis adalah siswa kelas III MI Al-Misbah Kota Bandung yang berjumlah 28 orang. Dengan rincian laki-laki 12 dan perempuan 16.

3. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian penulis adalah MI Al-Misbah Kota Bandung yang bertempat di Jalan Desa Cipadung RT 02 RW 09 Desa Cipadung Kelurahan Cibiru Provinsi Jawa Barat.

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2016-2017 selama kurang lebih 3 minggu. Yaitu dari bulan Maret awal samapai dengan selesai.

4. Desain Penelitian

Desain penelitian yang diambil oleh penulis adalah desain penelitian dari Mulyasa yang digambarkan sebagai berikut:



Pada desain penelitian di atas terdiri dari beberapa siklus yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu rencana, tindakan, observasi dan refleksi. Untuk lebih rinci peneliti memaparkan desain penelitian tersebut sebagai berikut:

Siklus Pertama

- a. Rencana. Rencana pelaksanaan PTK antara lain mencakup kegiatan sebagai berikut.
 - 1) Tim peneliti melakukan analisis standar isi untuk mengetahui Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) yang akan diajarkan kepada peserta didik.
 - 2) Mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan memerhatikan indikator-indikator hasil belajar.
 - 3) Mengembangkan alat peraga, alat bantu, atau media pembelajaran yang menunjang pembentukan SKKD dalam rangka implementasi PTK.
 - 4) Menganalisis berbagai alternatif pemecahan masalah yang sesuai dengan kondisi pembelajaran.
 - 5) Mengembangkan Lembar Kerja Siswa (LKS).
 - 6) Mengembangkan pedoman atau instrumen yang digunakan dalam siklus PTK.
 - 7) Menyusun alat evaluasi pembelajaran sesuai dengan indikator hasil belajar.
- b. Tindakan. Tindakan PTK mencakup prosedur dan tindakan yang akan dilakukan, serta proses perbaikan yang akan dilakukan.
- c. Observasi. Observasi mencakup prosedur perekaman data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan. Penggunaan pedoman atau instrumen yang telah dilakukan sebelumnya perlu diungkap dengan
- d. Refleksi. Refleksi menguraikan tentang prosedur analisis terhadap hasil pemantauan dan refleksi tentang proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilakukan, serta kriteria dan rencana tindakan pada siklus berikutnya.

Siklus kedua

- a. Rencana
Berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama, guru sebagai peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan SKKD dalam Standar Isi (SI).
- b. Tindakan
Guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang dikembangkan dari hasil refleksi siklus pertama.
- c. Observasi
Guru peneliti mengadakan observasi terhadap proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi siswa.
- d. Refleksi
Guru peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua dan menyusun RPP berdasarkan SKKD untuk siklus ketiga.

(E. Mulyasa, 2016:71-72)

Langkah-langkah siklus ketiga sama dengan siklus kedua, dimana pada siklus ketiga guru peneliti melakukan refleksi terhadap pembelajaran PTK siklus ketiga kemudian menganalisis serta menarik kesimpulan terhadap pelaksanaan.

5. Langkah-langkah Analisis Data

a. Jenis data

Pada penelitian ini jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes *pretes* dan evaluasi yaitu data tentang hasil belajar siswa mengenai pemecahan masalah yang berkaitan dengan pecahan sederhana. Sedangkan kualitatif diperoleh pada saat observasi berlangsung saat pembelajaran menggunakan strategi *True or False*.

b. Teknik pengumpulan data

1) Observasi

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

Observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan atau proses yang dapat diamati, baik dalam situasi sebenarnya maupun situasi buatan. Dengan kata lain, observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar misalnya tingkah laku siswa pada saat belajar, tingkah laku guru pada saat mengajar, kegiatan diskusi siswa, partisipasi siswa dalam simulasi, dan penggunaan penggunaan alat peraga pada waktu mengajar (N. Sudjana, 2011:24)

2) Tes

Tes adalah alat ukur berupa pertanyaan, perintah, dan petunjuk yang diajukan kepada tester untuk mendapatkan respon sesuai petunjuk (Suryana, 2009: 216). Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran menggunakan strategi *True or False* alat bantu yang digunakan adalah seperangkat soal tes sesuai dengan materi yang telah disampaikan. Tes yang digunakan adalah tes berbentuk pilihan ganda yang akan diujicobakan di SDN Banjaransari I pada kelas IV.

c. Analisis data

Langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data adalah sebagai berikut:

1) Untuk mengetahui hasil belajar kognitif matematika pada pokok bahasan pemecahan masalah yang berkaitan dengan pecahan sederhana sebelum menggunakan strategi *True or False* yaitu dengan menggunakan pretest dan sesudah menggunakan strategi *True or False* pada siswa tiap siklus, diperoleh dari hasil evaluasi tiap siklus yang dilakukan pada setiap akhir siklus, (siklus I dan siklus II). Cara perhitungannya dengan menggunakan beberapa kriteria keberhasilan.

(a) Ketuntasan Belajar Secara Individu

Ketuntasan belajar secara individu dapat diperoleh dengan menggunakan rumus :

$$\text{Ketuntasan belajar individu} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

(T. Hayati, 2013:153)

Ketuntasan belajar secara individu ini digunakan untuk mengetahui siswa mana yang sudah tuntas belajar dan siswa mana yang belum tuntas belajar di MI Al-Misbah, KKM untuk nilai Matematika ditentukan 70. Jika siswa mendapat nilai 70 atau lebih maka siswa sudah tuntas belajar. Sebaiknya jika siswa mendapat nilai kurang dari 70 siswa belum tuntas belajar. Karena ini adalah penelitian tindakan kelas maka bagi siswa yang belum tuntas belajar harus diberi bimbingan baik di dalam maupun di luar pembelajaran.

(b) Ketuntasan Belajar Secara Klasikal

Ketuntasan belajar secara kalsikal dapat diperoleh dengan menggunakan rumus :

Ketuntasan belajar kalsikal

$$= \frac{\text{banyak siswa tuntas belajar}}{\text{banyak siswa}} \times 100\%$$

Ketuntasan klasikal ini digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan. Jika banyaknya siswa yang tuntas belajar mencapai 85% atau lebih maka siswa keseluruhan telah tuntas belajar.

(T. Hayati, 2013:152)

Tabel 1.1

Kriteria Ketuntasan Klasikal

No.	Persentase	Kategori
1.	90-100%	Sangat Tinggi
2.	80-89%	Tinggi
3.	70-79%	Cukup
4.	60-69%	Rendah

(Hanafi, 2009:157)

(c) Menghitung rata-rata hasil belajar siswa dengan rumus:

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

Keterangan :

\bar{X} : nilai rata-rata

$\sum X$: jumlah semua nilai siswa

N : jumlah siswa

(N. Sudjana, 2011:109)

Tabel 1.2
Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa

Tingkat Keberhasilan	Klasifikasi
$80 \leq A \leq 100$	Istimewa
$70 \leq B < 79$	Baik
$50 \leq C < 69$	Cukup
$40 \leq D < 49$	Kurang
$00 \leq E < 39$	Kurang Sekali

(Z. Arifin, 2011:204)

- 2) Untuk mengetahui proses belajar mengajar Matematika di kelas III MI Al-Misbah diperoleh dari hasil pengamatan (observasi) aktivitas guru dan siswa terhadap proses pembelajaran dengan teknik persentase yang kemudian diinterpretasi dan dideskripsikan disertai dengan foto-foto proses pembelajaran.
- (a) Menghitung hasil observasi aktivitas guru dan siswa dengan rumus:

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

Keterangan :

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : skor mentah aktivitas guru yang diperoleh guru atau siswa

SM : skor maksimum ideal aktivitas guru atau siswa

100 : bilangan tetap

(N. Purwanto, 2009:102)

- (b) Menghitung nilai rata-rata hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada setiap tindakan dengan rumus:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{hasil observasi tindakan 1} + \text{hasil observasi tindakan 2}}{2} \times 100$$

Tabel 1.2
Interpretasi Keterlaksanaan Pembelajaran

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

(N. Purwanto, 2009:103)



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG