

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun ajaran 2003 BAB I Ayat 1 diartikan sebagai : “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Anas Salahudin (2011:22) mengatakan bahwa pendidikan merupakan proses mendidik, membina, mengendalikan, mengawasi, memengaruhi dan mentransmisikan ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh para pendidik kepada peserta didik untuk membebaskan kebodohan, meningkatkan pengetahuan dan membentuk kepribadian yang lebih baik dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses membimbing, mengarahkan, mengajarkan, menanamkan, dengan bertujuan memberikan pengetahuan, mengubah tingkah laku menjadi lebih baik dan mengembangkan proses pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran variatif.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di MIS Hegarmanah Kabupaten Ciamis di hari Senin tanggal 17 Oktober 2016, diperoleh keterangan dari wali kelas III bahwa hasil belajar rendah. Hal ini ditandai dengan nilai rata-

rata yang diperoleh peserta didik kelas III pada mata pelajaran IPA belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Nilai KKM yang ditetapkan oleh Madrasah pada mata pelajaran IPA adalah 65. Bila dipersentasekan nilai rata-rata yang diperoleh seluruh peserta didik sekitar 66% belum mencapai nilai KKM.

Hal ini terjadi karena beberapa faktor diantaranya adalah keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat kurang serta hanya mendapatkan informasi sesuai dengan yang telah disampaikan oleh guru (*teacher center*). Peserta didik merasa kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik merasa pembelajaran yang dilakukan tidak bermakna. Selain itu, pada saat proses pembelajaran kurangnya penggunaan media atau alat peraga yang menunjang proses pembelajaran serta ketika peserta didik tidak mengerti terhadap pelajaran tersebut peserta didik tidak berani untuk bertanya dan tidak adanya kemauan untuk mencari tahu sendiri. Hal ini mungkin diakibatkan oleh kurang aktifnya peserta didik pada saat proses pembelajaran dan kurangnya minat peserta didik pada pembelajaran tersebut. Selain itu, peserta didik enggan untuk dibagi kelompok, karena mereka hanya ingin satu kelompok dengan orang-orang terdekat mereka saja. Sehingga kurangnya sosialisasi dengan rekan-rekan sekelas mereka.

Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan oleh peneliti, salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA yaitu dengan cara proses pembelajaran harus dibenahi dengan upaya menggunakan model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan monoton pada saat proses

pembelajaran berlangsung. Sedangkan menurut Sitiatava (2013:29) bahwa suasana belajar sangat penting dan akan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Suasana belajar akan berjalan dengan baik, apabila terjadi komunikasi dua arah, yaitu antara guru dengan peserta didik, serta adanya kegairahan dan kegembiraan belajar.

Pemilihan model pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk diterapkan dalam proses pembelajaran berlangsung, agar peserta didik ketika belajar tidak akan merasa jenuh, dan juga untuk mengembangkan potensi dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih meningkat. Maka dari itu, menurut Soekanto dalam Trianto (2011:22) bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang bertata secara sistematis.

Dengan menggunakan model belajar *Cooperative Learning* dalam mata pelajaran IPA merupakan salah satu model agar peserta didik mampu bersosialisasi dengan teman.

Stahl dalam Isjoni (2011:42) mengatakan dengan melaksanakan model pembelajaran *Cooperative Learning*. Peserta didik memungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, di samping itu juga bisa melatih peserta didik untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir (*thinking skill*) maupun keterampilan sosial (*social skill*) seperti keterampilan untuk mengemukakan

pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerjasama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas. Model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis. Peserta didik bukan lagi sebagai objek pembelajaran namun bisa juga berperan sebagai tutor bagi teman sebayanya.

Pembelajaran kooperatif peserta didik berperan ganda yaitu sebagai peserta didik ataupun sebagai guru. Bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, peserta didik akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah. Selain dapat meningkatkan partisipasi peserta didik model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Word Square* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena peserta didik harus mampu mengerjakan setiap soal yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut perlu dilakukan penelitian terkait meneliti tentang PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *WORD SQUARE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN IPA. (Penelitian Tindakan Kelas Pokok Bahasan Kelestarian dan Pemeliharaan Alam di Kelas III MIS Hegarmanah Kabupaten Ciamis).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif peserta didik sebelum menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Word Square* dalam mata pelajaran IPA materi Kelestarian dan Pemeliharaan Alam di kelas III MIS Hegarmanah Ciamis?
2. Bagaimana penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Word Square* dalam mata pelajaran IPA materi Kelestarian dan Pemeliharaan Alam di kelas III MIS Hegarmanah Ciamis ?
3. Bagaimana hasil belajar kognitif peserta didik sesudah menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Word Square* dalam mata pelajaran IPA materi Kelestarian dan Pemeliharaan Alam di kelas III MIS Hegarmanah Ciamis dalam setiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Word Square* dalam mata pelajaran IPA materi Kelestarian dan Pemeliharaan Alam di kelas III MIS Hegarmanah Ciamis.
2. Untuk mengetahui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Word Square* dalam mata pelajaran IPA materi Kelestarian dan Pemeliharaan Alam di kelas III MIS Hegarmanah Ciamis.

3. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Word Square* dalam mata pelajaran IPA materi Kelestarian dan Pemeliharaan Alam di kelas III MIS Hegarmanah Ciamis pada setiap siklus.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta didik
 - a. Meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan
 - b. Meningkatkan hasil belajar peserta didik
2. Bagi Guru
 - a. Sebagai bahan masukan untuk memperbaiki proses pembelajaran menjadi lebih baik.
 - b. Sebagai alternatif pemilihan model pembelajaran yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran
3. Bagi Peneliti
 - a. Dapat meningkatkan pengetahuan.
 - b. Peneliti mampu memecahkan masalah yang ada dalam pendidikan.
 - c. Peneliti mampu menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran. Sekaligus mencari alternatif pemecahannya menggunakan metode PTK.
4. Kepala Sekolah
 - a. Dapat memberikan kontribusi dalam usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di sekolah.

E. Kerangka Pemikiran

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 (Asis, 2014:48).

Hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan dalam proses pembelajaran 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 rasa (Tuti, 2013:11).

Klasifikasi tingkatan hasil belajar aspek kognitif

a. Pengetahuan (C1)

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

b. Pemahaman (C2)

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah 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-katanya sendiri.

c. Penerapan (C3)

Penerapan atau aplikasi adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori, dan sebagainya dalam situasi yang baru dan kongkret (Tuti, 2013:12).

Menurut Eka dalam Lisna (2014:4) model *Word Square* adalah sejenis teka teki silang yang tidak asing lagi bagi semua orang, biasa dilakukan pada waktu senggang atau hanya sekedar mengisi waktu luang, caranya sangat mudah hanya dengan menjawab pertanyaan lalu diterapkan di kotak-kotak yang sudah disediakan. *Word Square* lebih mudah lagi karena sudah tersedia kotak beserta huruf-hurufnya, tugas kita hanya mengarsir huruf-huruf tersebut menjadi suatu kalimat atau kata sesuai jawaban yang diperlukan dan hal tersebut menyenangkan selain mengisi waktu luang juga mengasah otak.

Sedangkan Menurut Adang (2012:124) bahwa siswa diberikan lembar kegiatan kemudian menjawab soal dan mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban. Adapun Langkah-langkah *Word Sqare*, yaitu:

- a. Guru menyampaikan materi sesuai kompetensi dasar.
- b. Guru membagikan lembar kegiatan sesuai contoh.
- c. Peserta didik disuruh menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban.

d. Berikan poin setiap jawaban dalam kotak.

Adapun langkah-langkah *Cooperative Learning* tipe *Word Square* diatas, yaitu:

- a. Siapkan kotak sesuai dengan keperluan
- b. Membuat soal sesuai materi yang akan dipelajari
- c. Menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
- d. Membagi kelompok
- e. Bagikan lembar soal kepada setiap peserta didik
- f. Peserta didik menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban
- g. Berikan poin pada setiap jawaban dalam kotak

Menurut Sumanto dalam Siatava (2013:40) Sains merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan, dan memiliki sikap ilmiah. Pendidikan sains di sekolah dasar bermanfaat bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar.

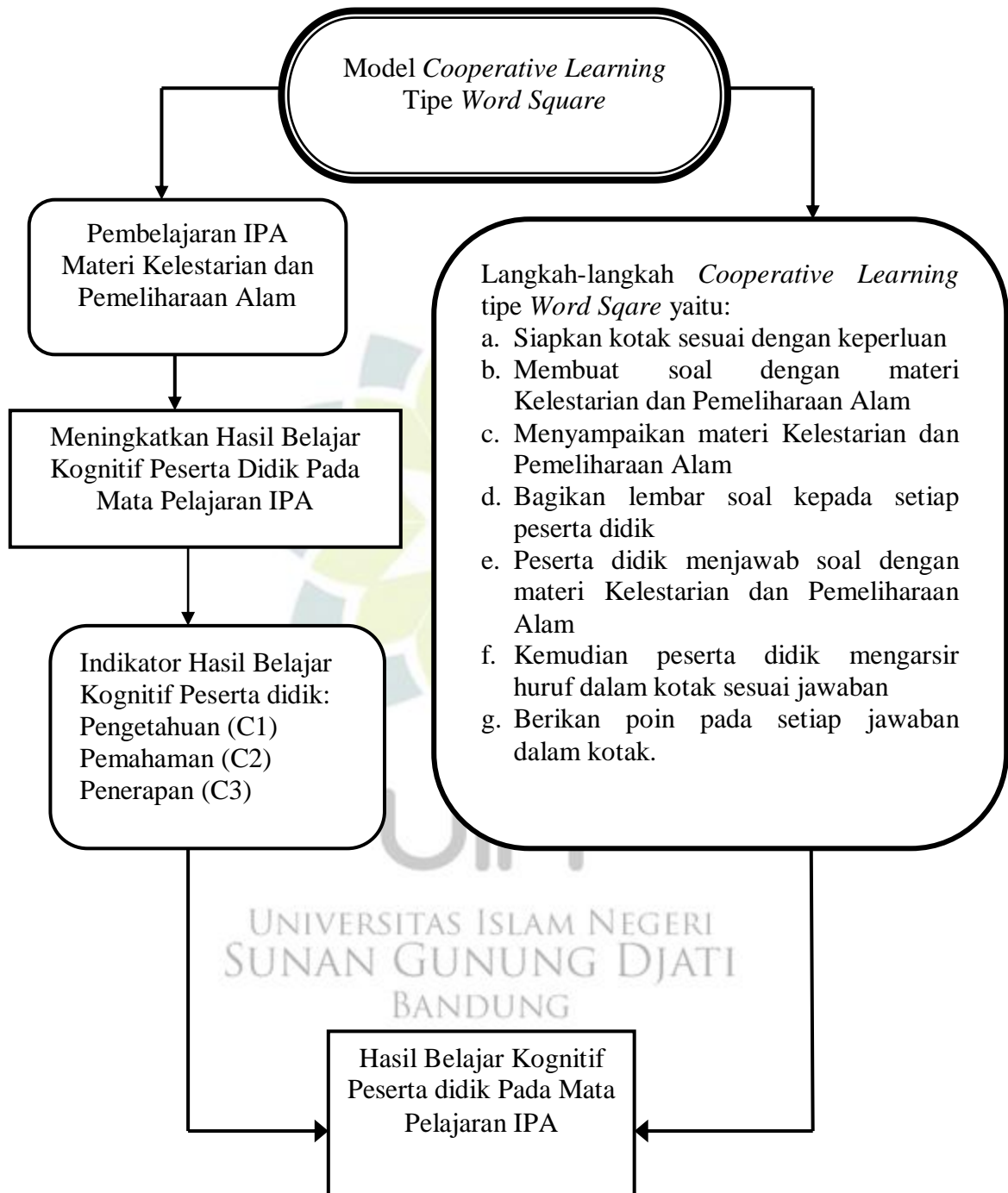
Berdasarkan pendapat tersebut bahwa pembelajaran IPA merupakan pengetahuan khusus yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis , pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan ilmu yang mempelajari peristiwa yang terjadi di alam tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar sangat penting untuk mengetahui pengetahuan tentang alam sekitarnya dalam kehidupan sehari-hari dan peserta

didik mempunyai pengetahuan yang sangat luas tentang alam sekitar secara lebih mendalam. Maka dari itu, dalam proses pembelajaran IPA harus kreatif dan menyenangkan bagi peserta didik, guru harus menggunakan model pembelajaran atau media agar peserta didik dalam pembelajaran tidak jenuh dan monoton.

Sedangkan menurut Kumiasih, dkk dalam Agung (2016:4). melalui model pembelajaran *Cooperative tipe Word Square* ini, peserta didik tidak hanya diajak untuk belajar, namun diselipkan dengan bermain yang membuat peserta didik tidak mudah merasa bosan dalam belajar IPA. Pembelajaran IPA, akan mendapat perhatian dari peserta didik sehingga berubah pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut merupakan kerangka pemikiran dalam penelitian tindakan kelas di kelas III MIS Hegarmanah Ciamis terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dengan model *Cooperative Learning tipe Word Square*. Berikut ini bentuk bagan penulisan dalam kerangka pemikiran:



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Word Square* diduga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas III MIS Hegarmanah Ciamis.

G. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis untuk memperbaiki pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan (Anas, 2015:26).

Sedangkan menurut Arikunto (2012:3) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Ada beberapa model penelitian tindakan, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu:

- 1) Menyusun rancangan tindakan (*planning*).
- 2) Pelaksanaan tindakan (*Acting*).

3) Pengamatan (*Observing*) dan

4) Refleksi (*Reflecting*)

1. Sumber Data

a. Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di MIS Hegarmanah Ciamis yang beralamat di Kampung Cidahu, Rt/Rw 17/08, Desa Ciomas, Kecamatan Panjalu, Kabupaten Ciamis. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di MIS Hegarmanah Ciamis ini karena peneliti menemukan permasalahan yaitu hasil belajar peserta didik yang rendah.

b. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah satu kelas yaitu peserta didik kelas III MIS Hegarmanah Ciamis dengan jumlah peserta didik sebanyak 17 orang, yang terdiri dari 8 laki-laki dan 9 perempuan.

2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang bukan berupa angka, sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka-angka bilangan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes sebelum menggunakan model *cooperative learning* tipe *Word Square* dan tes setelah menggunakan model *cooperative learning* tipe *Word Square*.

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

- 1) Data kualitatif digunakan untuk mengetahui gambaran proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe

Word Square yang diperoleh dari lembar observasi guru dan peserta didik.

- 2) Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Word Square* pada mata pelajaran IPA yang diperoleh dari hasil tes tulis pada setiap siklus.

3. Desain Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini adalah berbentuk siklus, setiap siklus terdiri dari 1 pertemuan. Adapun siklus I dan siklus II masih belum terlihat peningkatannya maka akan melakukan siklus ke III begitupun seterusnya sehingga hasil kognitif peserta didik meningkat. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap. Tahap penelitian ini menggunakan tahap-tahap penelitian sesuai dengan Tahap Penelitian Tindakan kelas, yaitu:

SIKLUS I

1. Perencanaan

- a) Melakukan penelitian awal untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah.
- b) Membuat silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan mata pelajaran IPA materi Kelestarian dan Pemeliharaan Alam.
- c) Mengembangkan silabus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah ditentukan.
- d) Menyiapkan media sesuai dengan keperluan yang berupa karton.

- e) Menyusun lembar evaluasi
- f) Membuat soal tes mengenai materi Kelestarian dan Pemeliharaan Alam untuk melihat peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik setelah melakukan model *Cooperative Learning* tipe *Word Square* diterapkan.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini, dilakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pelaksanaan penelitian ini guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai subjek selama pembelajaran berlangsung. Diakhir pembelajaran peserta didik diberi lembar soal, dalam proses mengerjakan soal peserta didik dibimbing dengan model *Word Square*, untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

3. Observasi

Observasi dilakukan bersama dengan mengumpulkan data kegiatan guru dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.

4. Refleksi

Refleksi ini dilakukan untuk mengkaji apa yang telah dihasilkan dan apa yang harus dilakukan selanjutnya. Dari hasil refleksi ini digunakan untuk menerapkan langkah selanjutnya untuk melakukan menghasilkan perbaikan pada siklus I maupun pada siklus II

Adapun tahap penelitian pada **Siklus II** yaitu:

1. Perencanaan

- a) Melakukan penelitian awal untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah.
- b) Membuat silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam mata pelajaran IPA materi Kelestarian dan Pemeliharaan Alam
- c) Mengembangkan silabus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah ditentukan.
- d) Menyiapkan media yang berupa karton
- e) Menyusun lembar evaluasi
- f) Membuat soal tes untuk melihat peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik setelah melakukan model *Cooperative Learning* tipe *Word Square* diterapkan.

2. Pelaksanaan

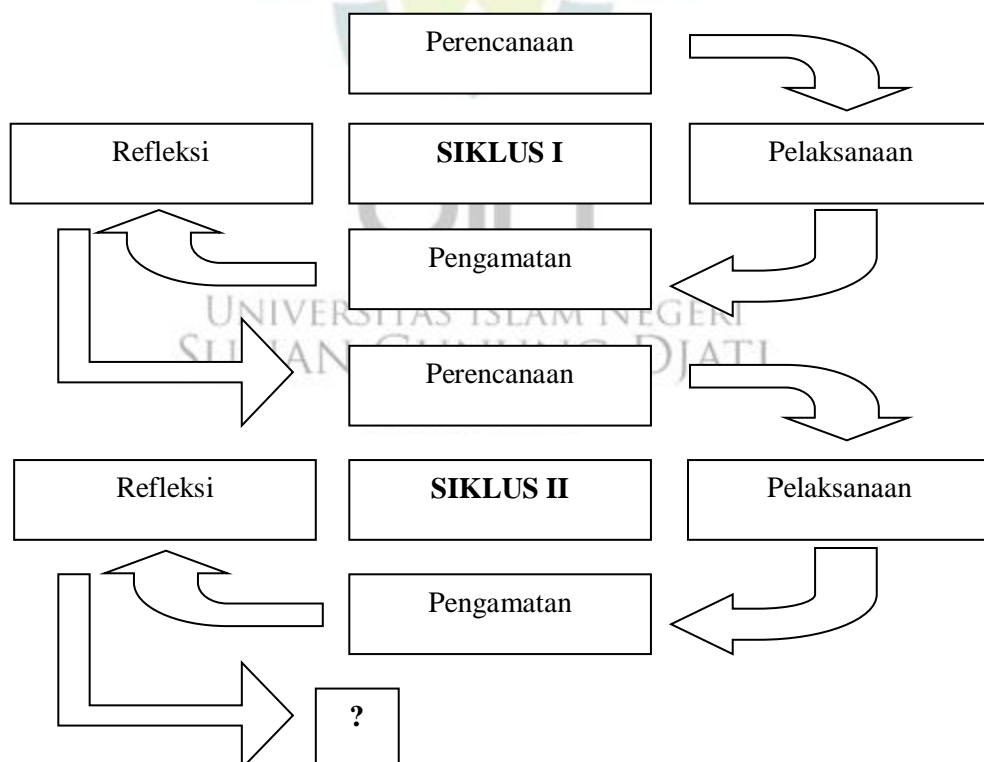
Pelaksanaan kegiatan ini, dilakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pelaksanaan penelitian ini guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai subjek selama pembelajaran berlangsung. Diakhir pembelajaran peserta didik diberi lembar soal, dalam proses mengerjakan soal peserta didik dibimbing dengan model *Word Square*, untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

3. Observasi

Observasi dilakukan bersama dengan mengumpulkan data kegiatan guru dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Observer mengamati kegiatan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui lembar observasi untuk mengetahui kekurangan selama pembelajaran berlangsung.

4. Refleksi

Refleksi ini dilakukan untuk mengkaji apa yang telah dihasilkan dan apa yang harus dilakukan selanjutnya. Dari hasil refleksi ini digunakan untuk menerapkan langkah selanjutnya untuk melakukan perbaikan pada siklus II.



(Arikunto, 2012:16)

Gambar 1.2 Alur PTK

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi dan tes.

1) Observasi

Menurut Arifin (2014:153) Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam evaluasi pembelajaran, observasi dapat digunakan untuk menilai proses dan hasil belajar peserta didik, seperti tingkah laku peserta didik pada waktu belajar, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan lain-lain.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi hasil belajar siswa. Melalui teknik ini penulis akan mencari informasi dan data yang faktual tentang peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dan tingkah laku peserta didik pada waktu pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran IPA, khususnya pada peserta didik kelas III MIS Hegarmanah Ciamis.

2) Tes

Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi peserta didik tersebut yang dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh peserta didik lain atau dengan nilai standar yang ditetapkan (Hayati. 2013:63).

Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik dan memperoleh informasi sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Cooperatif Learning* tipe *Word Square* dan digunakan instrument tes yaitu tes pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal dan tes berupa *Word Square* yang terdiri dari 5 soal esai.

5. Validitas Data

Validitas adalah suatu tes atau instrument pengukuran dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.

- a. Menentukan koefisien korelasi point biserial (rpbi) dari setiap nomor,

dengan rumus:

$$rpbi = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

keterangan:

rpbi = koefisien korelasi point biserial (koefisien validitas item)

M_p = Skor rata-rata yang dimiliki testee untuk butir soal item yang bersangkutan yang telah dijawab dengan benar

M_t = skor rata-rata dari skor total

SD_t = Standar deviasi dari skor total

P = proporsi testee yang menjawab benar terhadap butir soal yang sedang diuji validitas itemnya

q = proporsi testee yang menjawab salah terhadap butir soal yang sedang diuji validitas itemnya.

b. Mencari mean atau rata-rata dari skor total, dengan rumus:

$$Mt = \frac{\sum Xt}{N} =$$

c. Mencari standar deviasi total dengan rumus:

$$SDt = \sqrt{\frac{\sum Xt^2 - (\sum Xt)^2}{N}}$$

d. Menentukan koefisien reliabilitas dengan menggunakan rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(1 - \frac{\sum S^2 i}{S^2 t}\right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas tes

n = Banyaknya butir item

1 = Angka konstan

$\sum S^2 i$ = Jumlah varian dari tiap-tiap item

$S^2 t$ = varian total

(Tuti, 2013:115)

6. Teknik Analisis Data

Data yang akan dianalisis pada penelitian ini yaitu data dari hasil observasi dan hasil tes siswa. Hasil pengolahan data ini akan menjadi hasil penelitian pada setiap siklus.

Adapun pengolahan datanya yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Hasil Observasi

Untuk mengetahui keterlaksanaan aktivitas yang meliputi guru dan peserta didik, dilakukan dengan rumus:

$$\text{Aktivitas peserta didik dalam KBM} = \frac{\text{jumlah aktivitas yang tercapai}}{\text{seluruh aktivitas}} \times 100 \%$$

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

Menghitung rata-rata aktivitas dengan rumus:

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

Keterangan:

\bar{X} : Nilai rata-rata

$\sum X$: Jumlah seluruh aktivitas peserta didik

$\sum N$: Jumlah peserta didik

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 dalam Sutisna (2015:19)

b. Analisis Hasil Tes

Data yang diperoleh peserta didik pada setiap siklus digunakan untuk:

1. Untuk mengetahui ketuntasan belajar peserta didik secara individual, dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang dicapai siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

2. Menghitung persentase jawaban yang benar setiap peserta didik, dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar yang dicapai siswa}}{\text{Jumlah soal}} \times 100 \%$$

Kemudian membuat kesimpulan untuk setiap peserta didik dengan ketentuan:

> 75 % : Perbaikan

≥ 75 % : Pengayaan

(Tuti, 2013:152)

3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada setiap siklus.

$$\text{Ketercapaian individual} = \frac{\text{Jumlah skor benar yang dicapai siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Ketercapaian klasikal} = \frac{\text{Jumlah yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

4. Untuk mengetahui rata-rata peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada setiap siklusnya.

$$\text{Rata-rata hasil belajar siswa} = \frac{\text{Jumlah Skor Total Siswa}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100 \%$$

Tabel 1.2

Interpretasi Keterlaksanaan

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

Adi Suryanto dalam Lisna (2014:22)