

BAB IV DISKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Pra Siklus

Sebelum diadakan tindakan, terlebih dahulu dilaksanakan observasi pembelajaran di kelas II MI Miftahussalam Wonosalam pada hari Jum'at tanggal 21 Nopember 2014. Dari data observasi dan pembelajaran pra siklus diperoleh data seperti pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Data hasil belajar siswa pada tahap pra siklus

No	Hasil Belajar Siswa	Jml	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal
1	Permainan	2493	65,60	34,21%
2	Hasil Belajar (LK)	2460	64,00	23,68%

Dari tabel 4.1 di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pra siklus belum dinyatakan tuntas, karena dalam permainan nilai rata-rata kelas baru mencapai 65,60 dan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75. Sementara prosentase ketuntasan hanya mencapai 34,21% jauh dibawah prosentase ketuntasan klasikal yang telah ditentukan yaitu 85%.

Sedangkan hasil belajar (LK) nilai rata-rata kelas baru mencapai 64,00 dan kriteria ketuntasan minimal 75, sedangkan prosentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 23,68% masih jauh dari kriteria ketuntasan klasikal yang telah ditentukan yaitu 85%. Sehingga pembelajaran pra siklus perlu dilanjutkan ke siklus I.

2. Siklus I

Pembelajaran siklus I ini dilaksanakan karena hasil yang diperoleh pada pembelajaran pra siklus belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Pembelajaran siklus I ini dilaksanakan untuk mengatasi masalah-masalah yang ada pada pra siklus. Pada siklus I ini penelitian dilakukan dengan rencana dan persiapan yang lebih matang dibandingkan dengan pra siklus.

Pada siklus ini dilakukan perbaikan-perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II materi operasi hitung bilangan bulat.

Pembelajaran siklus I dilaksanakan di MI Miftahussalam Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak. Pelaksanaan pembelajaran siklus I diikuti oleh seluruh peserta didik kelas II yang berjumlah 38 peserta didik. Dari data pembelajaran siklus I maka diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.2 Data hasil belajar Siswa dalam pembelajaran siklus I.

No	Hasil Belajar Siswa	Jml	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal
1	Permainan	2869	75,50	76,31%
2	Hasil Belajar (LK)	2870	75,52	78,94%

Dari tabel 4.2 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siklus I untuk rata-rata kelas sudah dinyatakan tuntas, karena nilai rata-rata kelas untuk permainan 75,50 dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75. Sementara prosentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 76,31% masih dibawah prosentase ketuntasan klasikal yang telah ditentukan yaitu 85%.

Sedangkan rata-rata kelas untuk untuk hasil belajar sudah dinyatakan tuntas, karena nilai rata-rata kelas 75,52 dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan adalah 75. Sementara prosentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 78,94% masih dibawah kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan yaitu 85%. Sehingga pembelajaran siklus I perlu dilanjutkan ke siklus II.

3. Siklus II

Pembelajaran siklus II ini dilaksanakan karena hasil yang diperoleh pada pembelajaran siklus I masih ada aspek yang belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Pada pembelajaran siklus II ini dilaksanakan untuk mengatasi masalah-masalah yang ada pada siklus I. Pada siklus II ini penelitian dilakukan dengan rencana dan persiapan yang lebih matang dibandingkan dengan siklus I.

Pada siklus ini dilakukan perbaikan-perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model Contextual Teaching and Learning (CTL) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada materi operasi hitung bilangan bulat.

Dari data pembelajaran siklus II maka diperoleh data peserta didik pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Data hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran siklus II.

No	Hasil Belajar Siswa	Jml	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal
1	Permainan	3079	81,03	89,47%
2	Hasil Belajar (LK)	3160	83,16	94,74%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siklus II untuk rata-rata kelas dalam permainan sudah dinyatakan tuntas, karena nilai rata-rata kelas mencapai 81,03 dari kriteria ketuntasan minimal

(KKM) yang telah ditentukan yaitu 75 dan prosentase ketuntasan klasikal sudah mencapai 89,47% di atas prosentase ketuntasan klasikal yang telah ditentukan yaitu 85%. Sedangkan untuk rata-rata kelas dalam hasil belajarnya sudah dinyatakan tuntas, karena nilai rata-rata kelas mencapai 83,16 dari kriteria ketuntasan minimal 75 dan prosentase ketuntasan klasikal sudah mencapai 94,74% di atas prosentase ketuntasan klasikal yang telah ditentukan yaitu 85%.

B. Analisis Data per Siklus

1. Pelaksanaan Tindakan Kelas Pra Siklus

Pada pembelajaran pra siklus, proses belajar mengajar masih menggunakan strategi konvensional, yaitu ceramah guru menerangkan materi dengan cara peserta diajak untuk membayangkan materi pelajaran tanpa alat peraga atau media dan pendekatan pembelajaran aktif. Hal ini tentu saja membuat peserta didik malas, bosan, jenuh, dan tidak bersemangat sehingga peserta didik kurang memahami materi yang telah disampaikan dan hasil belajar masih dibawah KKM yang telah ditentukan.

Pada pembelajaran pra siklus juga masih menggunakan pendekatan lama yaitu *teacher center* atau guru sebagai pusat pembelajaran, sehingga peserta didik kurang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan diri dan potensinya, cenderung pasif, dan malas belajar. Hal ini tentu saja berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada siklus ini dilakukan beberapa tahapan diantaranya :

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan merumuskan langkah-langkah yang tepat dalam persiapan untuk pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Menyusun kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam siklus 1
2. Menyiapkan lembar kerja siswa

3. Menyiapkan lembar pengamatan guru
 4. Menyiapkan lembar evaluasi
 5. Menyiapkan media pembelajaran
 6. Menyiapkan alat peraga dalam pembelajaran
 7. Menyiapkan rencana penilaian
- b. Pelaksanaan
1. Kegiatan Awal
 - 1) Mengkondisikan kelas (salam, do'a, absen)
 - 2) Menyampaikan tema
 - 3) Apersepsi (Tanya jawab tentang hewan dan menyanyikan lagu good morning)
 - 4) Menginformasikan tema yang akan dipelajari (kegemaran)
 2. Kegiatan Inti
 - 1) Siswa diajak ke lab. Komputer
 - 2) Guru menerangkan tentang nilai tempat (dengan permainan)
 - 3) Siswa membuka komputernya masing-masing untuk mencoba permainan seperti yang diterangkan guru (tentang nilai tempat)
 - 4) Siswa mengerjakan lembar kerja individu (tentang nilai tempat) dalam komputernya masing-masing
 - 5) Guru dan siswa mengevaluasi hasil kerja individu siswa
 - 6) Guru menayangkan gambar-gambar hewan dan tumbuhan
 - 7) Secara kelompok siswa mengamati gambar yang ditayangkan guru
 - 8) Diskusi kelompok tentang tempat hidup hewan dan tumbuhan yang ada di gambar
 - 9) Masing-masing dari kelompok mempresentasikan hasil diskusi tentang tempat hidup hewan
 - 10) Guru dan siswa mengevaluasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok
 - 11) Guru membagikan LK secara individu

12) Siswa mengerjakan LK (tentang menulis ciri-ciri hewan dan tumbuhan yang ada pada gambar)

3. Kegiatan Akhir

- 1) Guru menyimpulkan hasil belajar selama sehari
- 2) Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui ketercapaian dari tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan
- 3) Pemberian motivasi dan dorongan
- 4) Menuliskan PR
- 5) Menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a bersama

c. Observasi Kegiatan

Peneliti sebagai pelaku senantiasa selalu bekerja sama dengan observer dalam pengamatan pembelajaran yang berlangsung dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah ditentukan

1) Hasil Proses

Selama pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM), peneliti telah melaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini menggunakan model pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media komputer (match game) masih kurang optimal.

Hal ini ditunjukkan dengan masih adanya peserta didik yang pasif, bermain sendiri, dan merasa bingung pada pembelajaran yang dilaksanakan. Namun demikian sudah ada peningkatan pada hasil belajar siswa.

2) Hasil Belajar

Peneliti menentukan kriteria ketuntasan minimal (KKM) rata-rata kelas di madrasah yakni 75 artinya peserta didik dinyatakan tuntas apabila telah mencapai nilai rata-rata 75. Atau secara klasikal dikatakan tuntas apabila telah mencapai 85%. Berikut

adalah perbandingan prosentase ketuntasan pada pembelajaran pra siklus dengan siklus I yang bisa dilihat pada tabel 4.4 berikut

Tabel 4.4 Perbandingan data pra siklus dan siklus I

NO	KRITERIA	PERBANDINGAN			
		PRA SIKLUS		SIKLUS I	
		PERMAINAN	HASIL BELAJAR	PERMAINAN	HASIL BELAJAR
1	Rata-rata	65,60	64,00	75,50	75,52
2	Ketuntasan Klasikal	34,21%	23,68%	76,31%	78,94%

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan nilai tes akhir siklus I, ternyata dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual dan media komputer (match game), proses pembelajaran yang berlangsung mulai terlihat efektif, hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. walaupun masih ada beberapa peserta didik yang masih pasif dan bermain sendiri dan masih banyak peserta didik yang tidak berani bertanya saat mengalami kesulitan.

Karena masih ada beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran pada siklus I ini, untuk mencapai pembelajaran yang lebih optimal dan penggunaan media pembelajaran yang lebih baik maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pada siklus ini dilakukan beberapa tahapan diantaranya :

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan merumuskan langkah-langkah yang tepat dalam persiapan untuk pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Menyusun kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam siklus II
 2. Menyiapkan lembar kerja siswa
 3. Menyiapkan lembar pengamatan guru
 4. Menyiapkan lembar evaluasi
 5. Menyiapkan media pembelajaran
 6. Menyiapkan alat peraga dalam pembelajaran
 7. Menyiapkan rencana penilaian
- b. Pelaksanaan
1. Kegiatan Awal

Mengkondisikan kelas (salam, do'a, absen)

 - 1) Menyampaikan tema
 - 2) Apersepsi (Tanya jawab tentang hewan dan menyanyikan lagu good morning)
 - 3) Menginformasikan tema yang akan dipelajari (kegemaran)
 2. Kegiatan Inti
 - 1) Siswa diajak ke lab. Komputer
 - 2) Guru menerangkan tentang nilai tempat (dengan permainan)
 - 3) Siswa membuka komputernya masing-masing untuk mencoba permainan seperti yang diterangkan guru (tentang nilai tempat)
 - 4) Siswa mengerjakan lembar kerja individu (tentang nilai tempat) dalam komputernya masing-masing
 - 5) Guru dan siswa mengevaluasi hasil kerja individu siswa
 - 6) Guru menayangkan gambar-gambar hewan dan tumbuhan
 - 7) Secara kelompok siswa mengamati gambar yang ditayangkan guru
 - 8) Diskusi kelompok tentang tempat hidup hewan dan tumbuhan yang ada di gambar
 - 9) Masing-masing dari kelompok mempresentasikan hasil diskusi tentang tempat hidup hewan

- 10) Guru dan siswa mengevaluasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok
 - 11) Guru membagikan LK secara individu
 - 12) Siswa mengerjakan LK (tentang menulis ciri-ciri hewan dan tumbuhan yang ada pada gambar)
3. Kegiatan Akhir
- 1) Guru menyimpulkan hasil belajar selama sehari
 - 2) Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui ketercapaian dari tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan
 - 3) Pemberian motivasi dan dorongan
 - 4) Menuliskan PR
 - 5) Menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a bersama

c. Observasi Kegiatan

Peneliti sebagai pelaku senantiasa selalu bekerja sama dengan observer dalam pengamatan pembelajaran yang berlangsung dengan berpeoman pada lembar observasi yang telah ditentukan

1) Hasil Proses

Selama pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM), peneliti telah melaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini menggunakan model pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media komputer (match game) masih kurang optimal.

Hal ini ditunjukkan dengan masih adanya peserta didik yang pasif, bermain sendiri, dan merasa bingung pada pembelajaran yang dilaksanakan. Namun demikian sudah ada peningkatan pada hasil belajar siswa.

2) Hasil Belajar

Peneliti menentukan kriteria ketuntasan minimal (KKM) rata-rata kelas di madrasah yakni 75 artinya peserta didik dinyatakan tuntas apabila telah mencapai nilai rata-rata 75. Atau secara klasikal dikatakan tuntas apabila telah mencapai 85%. Berikut adalah perbandingan prosentase ketuntasan pada pembelajaran pra siklus dengan siklus I yang bisa dilihat pada tabel 4.4 berikut

Tabel 4.4 Perbandingan data siklus I dan siklus II

NO	KRITERIA	PERBANDINGAN			
		SIKLUS I		SIKLUS II	
		PERMAINAN	HASIL BELAJAR	PERMAINAN	HASIL BELAJAR
1	Rata-rata	75,50	75,52	81,03	83,16
2	Ketuntasan Klasikal	76,31%	78,94%	89,47%	94,74%

d. Refleksi

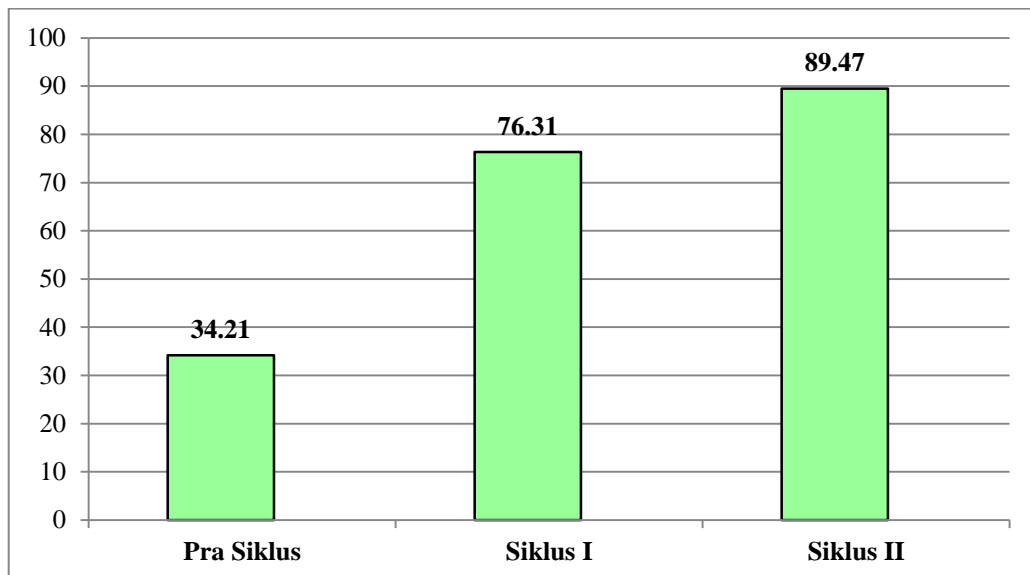
Berdasarkan hasil observasi dan nilai tes akhir siklus II, ternyata dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual dan media komputer (match game), proses pembelajaran yang berlangsung mulai terlihat efektif, hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

C. Analisis Data

Nilai rata-rata permainan pada pra siklus adalah 65,60 dan prosentase ketuntasan klasikal adalah 34,21%, dan hasil belajar nilai rata-ratanya 64,00 sedangkan prosentase ketuntasan klasikal 23,68%, naik pada siklus I Nilai rata-rata permainan pada siklus I adalah 75,50 dan prosentase ketuntasan klasikal adalah 76,31%, untuk hasil belajar nilai rata-rata 75,52 dan

prosentase ketuntasan klasikal 78,94%, naik pada siklus II nilai rata-rata permainan pada siklus II adalah 81,03 dan prosentase ketuntasan klasikal adalah 89,47%, untuk hasil belajar nilai rata-rata 83,16 dan prosentase ketuntasan klasikal 94,74%,

Grafik 4.1
Permainan Nilai Tempat Siswa Kelas II
MI Mifthaussalam Wonosalam Demak
Tahun Pelajaran 2014/2015



Grafik 4.2
Hasil Belajar Siswa Kelas II
MI Miftahussalam Wonosalam Demak
Tahun Pelajaran 2014/2015

