# BAB III

# METODE PENELITIAN

## A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan karena tujuannya mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel yang menghasilkan perangkat pembelajaran yang berupa RPP, buku siswa, dan LKS.

## B. Subyek Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas VIIIB MTs Al-falah Al Islami Sampang. Hal itu dikarenakan kelas VIIIB terdiri dari siswa yang heterogen baik dari tingkat kemampuan maupun jenis kelamin. Adapun Yang bertindak sebagai guru dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri untuk melaksanakan pembelajaran matematika.

## C. Prosedur Penelitian

Seperti yang sudah tertulis pada bab II bahwa Model pengembangan perangkat pembelajaran pada penelitian ini adalah model pengembangan perangkat yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel (1974), yaitu model 4-D yang dimodifikasi sehingga menjadi 3-D, yang terdiri dari tiga tahap yaitu: tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Adapun tahap-tahap pengembangan perangkat pembelajaran tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Tahap pendefinisian (*Define*)

Tujuan dari tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini terdiri atas lima langkah pokok, yaitu:

a. Analisis awal akhir

Didalam penelitian ini peneliti melakukan telaah terhadap masalah dalam pembelajaran matematika yang ada di MTs Al-Falah Al-Islami Sampang dan melakukan kajian kurikulum KTSP beserta teori – teori tentang pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS.

b. Analisis siswa

Analisis siswa sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis ini dilakukan pada 21 siswa dari kelas VIIIB MTs Al-Falah Al-Islami Sampang dengan memperhatikan tingkat kemampuan dan pengalaman siswa, baik secara kelompok maupun individu. Hasil telaah dipakai sebagai bahan pertimbangan untuk pelaksanaan penelitian.

c. Analisis konsep

Analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan, menyusun secara sistematis dan merinci konsep-konsep yang relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis ujung depan. Analisis ini merupakan dasar dalam penyususnan tujuan pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Analisis tugas

Analisis tugas ditujukan untuk merumuskan tugas-tugas yang akan dilakukan siswa selama kegiatan pembelajaran pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV)

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran

Spesifikasi tujuan pembelajaran ditujukan untuk mengkonversi tujuan dari analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran khusus yang dinyatakan dengan tingkah laku (indikator). Perincian tujuan pembelajaran khusus (indikator) tersebut merupakan dasar dalam penyusunan tes hasil belajar dan rancangan perangkat pembelajaran.

2. Tahap perancangan (*Design*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari empat langkah, antara lain:

a. Penyusunan tes acuan patokan, merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran khusus. Dalam penelitian ini, peneliti tidak menyusun tes awal, hanya menyusun tes akhir yang akan diberikan siswa, bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi.

b. Pemilihan media yang sesuai tujuan, untuk menyampaikan materi pelajaran. Proses pemilihan media disesuaikan dengan hasil analisis tugas, analisis konsep serta fasilitas yang tersedia di sekolah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Pemilihan format. di dalam pemilihan format ini misalnya dapat dilakukan dengan mengkaji format-format perangkat yang sudah ada. Dalam penyusunan RPP, peneliti mengkaji dan memilih format RPP yang disesuaikan dengan kurikulum KTSP.

d. Perancangan awal, yakni keseluruhan rancangan kegiatan yang harus dilakukan sebelum uji coba dilaksanakan. Adapun rancangan awal perangkat pembelajaran yang akan melibatkan aktivitas siswa dan guru yaitu RPP, LKS, buku siswa, dan instrumen penelitian yang berupa lembar validasi perangkat, lembar observasi aktivitas siswa, keterlaksanaan sintaks pembelajaran, angket respon siswa, pembelajaran dan tes hasil belajar.

3. Tahap pengembangan (*Develop*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah di revisi berdasarkan masukan dari para pakar. Tahap ini meliputi:

a. Validasi perangkat oleh para ahli diikuti dengan revisi.

Rancangan perangkat pembelajaran yang telah disusun pada tahap design (draf I) akan dilakukan penilaian/validasi oleh para ahli (validator). Para validator tersebut adalah mereka yang berkompeten dan mengerti tentang penyusunan perangkat pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS dan mampu memberi masukan/saran untuk menyempurnakan perangkat pembelajaran yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

telah disusun. Saran-saran dari validator tersebut akan dijadikan bahan untuk merevisi draf I yang akan menghasilkan draf II.

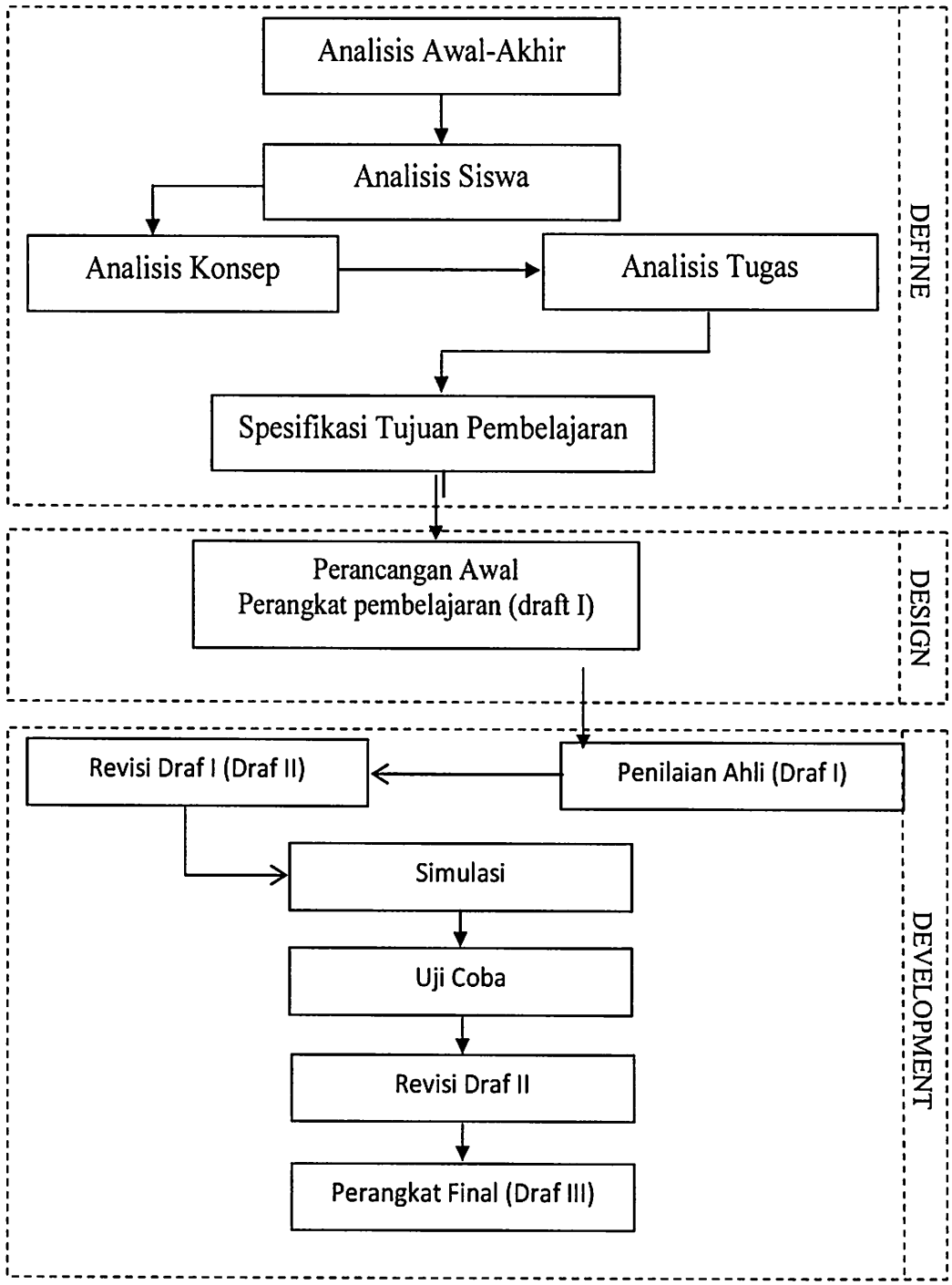
b. Simulasi

Kegiatan simulasi digunakan untuk mengoperasionalkan RPP. Kegiatan ini ditujukan untuk mengecek keterlaksanaan perangkat kecocokan waktu, dsb. Simulasi diterapkan kepada 2 kelompok siswa kelas VIII dari MTs Al-Falah Al-Islami dengan masing-masing kelompok beranggotakan 3 orang.

c. Ujicoba terbatas

Perangkat pembelajaran yang telah dihasilkan (draf II) selanjutnya diujicobakan di kelompok yang menjadi subyek penelitian. Tujuanya untuk mendapatkan masukan langsung dari guru, siswa dan para pengamat terhadap perangkat pembelajaran yang telah disusun dan melihat kecocokan waktu yang telah direncanakan dalam RPP dengan pelaksanaanya selama pelaksanaan uji coba. Pengamat mencatat semua respon, reaksi, keterlaksanaan sintaks pembelajaran, aktivitas siswa dan respon siswa. Hasil uji coba ini akan digunakan untuk merevisi perangkat pembelajaran draf III (hasil pengembangan perangkat pembelajaran).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id




**Gambar 3.1**

**Modifikasi Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Thiagarajan**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## D. Rancangan Penelitian

Rancangan dalam penelitian pengembangan dengan deskriptif kuantitatif adalah *one-shout case study* yaitu suatu pendekatan dengan menggunakan satu kali pengumpulan data. Desain penelitian ini digambarkan:

$$\boxed{X \longrightarrow Y}$$

Keterangan:

X =Perlakuan, yaitu pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel

Y =Hasil observasi setelah dilakukan perlakuan, yaitu mendeskripsikan aktivitas siswa, keterlaksanaan sintaks pembelajaran, respon siswa terhadap pembelajaran dan tes hasil belajar.

## E. Tekhnik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data Validasi Ahli

   Data validasi perangkat dari para ahli kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menelaah hasil penelitian para ahli terhadap kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran. Hasil telaah digunakan sebagai masukan untuk merevisi atau menyempurnakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan (instrumen-1).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Data Aktivitas Siswa

Untuk memperoleh data aktivitas siswa selama berlangsungnya pembelajaran dengan model cooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS, dimulai dari guru membuka pelajaran sampai menutup pelajaran. Data diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa (instrumen2).

3. Lembar Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran

Untuk memperoleh data tentang keterlaksanaan pembelajaran selama berlangsungnya pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS, dimulai dari guru membuka pelajaran sampai menutup pelajaran. Data diperoleh dengan menggunakan lembar pengamatan keterlaksanaan RPP (instrumen-3).

4. Data Respon Siswa

Untuk memperoleh data respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan model cooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS setelah berakhirnya seluruh proses pembelajaran. Data diperoleh dengan menggunakan angket respon siswa (instrumen-4).

5. Data Hasil Belajar Siswa

Untuk memperoleh data hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dengan model cooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Data diperoleh melalui tes hasil belajar setelah berakhirnya proses pembelajaran (instrumen-5).

6. Data Hasil Fieldnote

Untuk memperoleh data tentang proses pengembangan perangkat pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS. Data diperoleh dari catatan pribadi peneliti dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang menggunakan model cooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS (instrumen-6).

## F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatannya menjadi sistematis dan lebih mudah[72]. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Validasi Perangkat

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai penilaian para ahli (validator) terhadap kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, dan buku siswa) yang disusun pada draft I sehingga menjadi acuan atau pedoman dalam merevisi perangkat pembelajaran yang disusun.

[72] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* (Jakarta:Asdimahasatya, 2006), h. 160

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data tentang aktivitas siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS. Pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung (dari awal pembelajaran sampai berakhirnya pembelajaran).

3. Lembar Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data tentang keterlaksanaan pembelajaran selama berlangsungnya pembelajaran dengan model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS.

4. Lembar Angket Respon Siswa

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai pendapat siswa terhadap proses pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS .

5. Tes Hasil Belajar

Instrumen ini disusun untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar siswa, apakah rata-rata hasil belajar siswa memenuhi batas ketuntasan.

6. Fieldnote

Instrumen ini disusun untuk mendapatkan data mengenai proses pengembangan perangkat pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Validasi Perangkat

Analisis data hasil validasi perangkat pembelajaran dilakukan dengan mencari rata-rata tiap kategori dan rata-rata tiap aspek dalam lembar validasi, hingga akhirnya didapatkan rata-rata total penilaian validator terhadap masing-masing perangkat pembelajaran. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut[73]:

a. Mencari Rata-rata Tiap Kategori dari Semua Validator

$$RK_i = \frac{\sum_{j=1}^{n} V_{ji}}{n}$$

Keterangan:

$RK_i$ : rata-rata kategori ke $-i$

$V_{ji}$ : skor hasil penilaian validator ke-$j$ terhadap kategori ke-$i$

$n$ : banyaknya validator

b. Mencari Rata-rata Tiap Aspek dari Semua Validator

$$RA_i = \frac{\sum_{j=1}^{n} RK_{ji}}{n}$$

Keterangan:

$RA_i$ : rata-rata aspek ke $-i$

[73] Siti Khabibah. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Sekolah Dasar". Disertasi Program Pasca Sarjana, (Surabaya : Perpustakaan UNESA, 2006). h.89.t.d

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

*RK* : rata-rata kategori ke-*j* terhadap aspek ke-*i*

*n* : banyaknya kategori dalam aspek ke-*i*

c. Mencari Rata-rata Total Validitas

$$VR = \frac{\sum_{i=1}^{n} RA_i}{n}$$

Keterangan:

*VR* : rata-rata total validitas

$RA_i$ : rata-rata aspek ke-i

*n* : banyaknya aspek

Untuk menentukan kategori kevalidan suatu perangkat diperoleh dengan mencocokkan rata-rata ($\bar{x}$) total dengan kategori kevalidan perangkat pembelajaran menurut Khabibah, sebagai berikut [74]:

**Tabe 3.1**

**Kriteria Pengkategorian Kevalidan Perangkat Pembelajaran**

| Interval Skor | Kategori Kevalidan |
|---|---|
| $4 \leq VR \leq 5$ | Sangat valid |
| $3 \leq VR < 4$ | Valid |
| $2 \leq VR < 3$ | Kurang valid |
| $1 \leq VR < 2$ | Tidak valid |

Keterangan :

[74] Ibid Siti Khabibah. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Sekolah Dasar", Disertasi Program Pasca Sarjana, (Surabaya : Perpustakaan UNESA. 2006) h. 90

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

VR adalah rata-rata total hasil penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran meliputi RPP, LKS, dan buku siswa.

Perangkat dikatakan valid jika interval skor pada semua rata-rata berada pada kategori "valid" atau "sangat valid".

2. Analisis Data Kepraktisan Perangkat

Untuk mengetahui kepraktisan perangkat pembelajaran, terdapat lima kriteria penilaian umum perangkat pembelajaran dengan kode nilai sebagai berikut :

**Tabel 3.2**

**Kriteria Penilaian Kepraktisan Perangkat Pembelajaran**

| Kode Nilai | Keterangan |
|---|---|
| A | Dapat digunakan tanpa revisi |
| B | Dapat digunakan dengan sedikit revisi |
| C | Dapat digunakan dengan banyak revisi |
| D | Tidak dapat digunakan |

Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika ahli dan praktisi menyatakan bahwa perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakan dilapangan dengan sedikit revisi/tanpa revisi.

3. Analisis data keefektifan perangkat pembelajaran

a. Analisis Instrumen Aktivitas Siswa

Hasil analisis penilaian terhadap lembar pengamatan aktivitas siswa diperoleh dari deskripsi hasil pengamatan aktivitas siswa selama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pelaksanaan proses pembelajaran dalam uji coba di lapangan, yang dianalisis dengan menggunakan rumus, yaitu:[75]

Aktivitas siswa kategori ke – n (%)

$$= \frac{\sum aktivitas\ siswa\ ke - n\ yang\ muncul}{\sum\ seluruh\ aktivitas\ siswa\ ke - n\ yang\ muncul} x100\%$$

Setelah diperoleh hasil dari aktivitas siswa kategori ke-n (%), kemudian menentukan rata-rata prosentase aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan rumus:[76]

$$\text{Rata} - \text{rata}\ (\%) = \frac{\sum aktivitas\ siswa\ kategori\ ke{-}n\ yang\ muncul}{\sum pertemuan\ kegiatan\ belajar\ mengajar}\ x\ 100\%$$

Selanjutnya peneliti memperhatikan besarnya prosentase aktivitas siswa dalam tiap kategori untuk menentukan aktivitas siswa yang paling dominan yaitu prosentase dari aktivitas siswa dikatakan aktif jika prosentase dari setiap aktifitas siswa yang dikategorikan aktif lebih besar dari pada aktivitas siswa yang dikategorikan siswa pasif. Aktivitas siswa dikatakan efektif jika prosentase siswa aktif lebih besar dari prosentase siswa pasif.

---

[75] Nur Hayana, "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Pendekatan Matematika Realistik pada Materi Himpunan di Smp Negeri 3 Waru Sidoarjo", Skripsi Sarjana Pendidikan Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Matematika, (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2011), h. 80.t.d.

[76] Siti Khabibah, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Sekolah Dasar", Disertasi Program Pasca Sarjana, (Surabaya : Perpustakaan UNESA, 2006), h. 80.t.d.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Hasil Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran

Keterlaksanaan sintaks pembelajaran diamati oleh satu orang pengamat yaitu peneliti sendiri sehingga dapat mengoperasikan lembar pengamatan keterlaksanaan sintaks pembelajaran (instrumen dalam bentuk RPP) secara benar dengan memeperhatikan RPP. Penyajian keterlaksanaan dalam bentuk pilihan, yaitu terlaksana dan tidak terlaksana.

Skala persentase untuk menentukan keterlaksanaan RPP menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ keterlaksanan} = \frac{Banyaknya\ langkah\ yang\ terlaksana}{Sebanyak\ langkah\ yang\ direncanakan} \times 100\%$$

Penilaian keterlaksanaan pembelajaran dilakukan dengan mencocokkan hasil rata-rata total skor yang diberikan dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabe 3.3**

**Kriteria Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran**

| Interval Skor | Kriteria |
|---|---|
| $3{,}00 < RT \leq 4{,}00$ | Sangat Baik |
| $2{,}00 < RT \leq 3{,}00$ | Baik |
| $1{,}00 < RT \leq 2{,}00$ | Kurang Baik |
| $RT \leq 1{,}00$ | Tidak Baik |

Penentuan kriteria keefektifan keterlaksanaan sintaks pembelajaran berdasarkan persentase keterlaksanaan RPP dalam pembelajaran dan penilaiannya. Keterlaksanaan sintaks pembelajaran dikatakan efektif jika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

setiap kegiatan pembelajaran pada RPP dengan persentase yang diperoleh ≥ 75% dengan penilaian baik atau sangat baik. [77]

c. Data Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

Data yang diperoleh berdasarkan angket tentang respon terhadap perangkat pembelajaran dan kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif, yaitu menghitung persentase terhadap pernyataan yang diberikan.

Angket respon siswa dipergunakan untuk mengukur pendapat siswa terhadap perangkat baru dan kemudahan memahami komponen-komponen: materi/isi pelajaran, tujuan pembelajaran, LKS, suasana belajar dan cara guru mengajar serta minat penggunaan, kejelasan penjelasan dan bimbingan guru. Persentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase respon siswa} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan: A = proporsi siswa yang memilih

B = Jumlah siswa (responden)

Analisis respon siswa terhadap proses pembelajaran ini, dilakukan dengan mendeskripsi respon siswa terhadap proses pembelajaran. Persentase tiap respon dihitung dengan cara: jumlah aspek yang muncul dibagi dengan seluruh jumlah siswa dikalikan 100%. Angket respon siswa

[77] Ibid, h.53

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diberikan kepada siswa setelah seluh kegiatan belajar mengajar selesai dilaksanakan.

Respon siswa dikatakan **positif** jika **70%** atau lebih siswa merespon dalam kategori positif (senang, baru, berminat dan tertarik).[78]

d. Data Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dapat dihitung secara individual dan secara klasikal. Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor siswa yang diperoleh dengan mengerjakan soal-soal yang terdapat di tes hasil belajar. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan MTs Al-Falah Al-Islami, maka siswa dipandang tuntas secara individual jika mendapatkan skor $\geq 70$ dengan pengertian bahwa siswa tersebut telah mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi, atau mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan keberhasilan kelas (ketuntasan klasikal) dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai skor minimal 70, sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.

Persentase ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

[78] Ibid. h.53

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id