BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian di lapangan peneliti menyajikan data-data peningkatan kemampuan menentukan luas dan keliling pada bangun datar sederhana mata pelajaran matematika melalui media permainan monopoli siswa kelas III MI Badrussalam Surabaya. Hasil penelitian diuraikan dalam bentuk tahapan proses pembelajaran. Berikut ini data-data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan.

B. Deskripsi Lokasi Penelitian

Berikut ini adalah gambaran umum MI Badrussalam Surabaya sebagai lokasi penelitian:

1. Profil Sekolah

Nama Sekolah : MI Badrussalam

NSS/NPSN : 1112357800019 / 60720888

Alamat Sekolah : Jl. H.R. Muhammad 161

Desa/Kelurahan : Pradah Kalikendal

Kecamatan : Dukuh Pakis

Kabupaten/Kota : Surabaya

Telepon : 031-7344637

Status Sekolah : Swasta

Nama Yayasan : Yayasan Masjid At-Taqwa

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

Tahun Berdiri : 1997

Status Akreditasi : A

2. Visi dan Misi MI Badrussalam

a. Visi MI Badrussalam

Menjadi madrasah berstandar nasional yang mampu mencetak insan mandiri, berprestasi, dan berkepribadian islami.

b. Misi MI Badrussalam

- Menyelenggarakan pendidikan secara efektif sehingga siswa berkembang secara maksimal.
- Menyelenggarakan pembelajaran untuk menumbuhkembangkan kemampuan berpikir aktif, kreatif, dan motivatif.
- Menyelenggarakan pengembangan diri sehingga siswa dapat berkembang sesuai minat dan bakatnya.
- Menumbuhkembangkan lingkungan dan perilaku religius sehingga siswa dapat mengamalkan dan menghayati agamanya secara nyata.
- Menumbuhkembangkan perilaku terpuji dan praktik nyata sehingga siswa dapat menjadi teladan bagi teman dan masyarakatnya.

C. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus penelitian yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas. Dalam

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

penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam dua siklus, dan sebelum pelaksanaan siklus I dan siklus II dilakukan pra siklus sebagaimana pemaparan berikut ini:

1. **Pra Siklus**

Pra siklus dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 20 Mei 2015. Pelaksanaan kegiatan pra siklus dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap materi luas dan keliling bangun datar sederhana. Metode yang digunakan adalah metode konvensional, yaitu metode ceramah dan demonstrasi dengan media pembelajaran buku paket dan papan tulis, kemudian tanya jawab, dan pada akhir pembelajaran siswa diberi tugas mengerjakan Lembar Kerja Siswa (pre tes) yang digunakan sebagai tolak ukur perbandingan hasil belajar siswa sebelum adanya penelitian tindakan kelas dan sesudah ada penelitian tindakan kelas.

Pembelajaran yang menggunakanmetode konvensional yaitu ceramah, demonstrasi dan tanya jawab dengan media pembelajaran yang sangat terbatas kurang cocok digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi luas dan keliling bangun datar sederhana, metode ceramahmembuat siswa menjadi pasif dan sulit dalam memahami serta menguasai materi, sehingga dalam pengaplikasian konsep luas dan keliling dalam penyelesaian soal sangat dirasa sulit bagi siswa yang mengakibatkan hasil belajar siswa tidak memenuhi KKM.

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

Adapun data nilai pre tes pada materi luas dan keliling bangun datar sederhana adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Nilai Pre Tes
Siswa Kelas III MI Badrussalam Surabaya

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan
1.	Endah Nur Cayanti	70	20	**Tidak Tuntas**
2.	Agus Anas Hamid Ubaidillah	70	60	**Tidak Tuntas**
3.	Agustin Dwi Maharani	70	80	Tuntas
4.	Alfan Fitra Mahendra Nardianto	70	60	**Tidak Tuntas**
5.	Alfian Ramadhani Arnansyah	70	80	Tuntas
6.	Alif Romadhon Okdianzha	70	60	**Tidak Tuntas**
7.	Cindy Anta Faradila	70	80	Tuntas
8.	Amanda Eka Yunita	70	60	**Tidak Tuntas**
9.	Deswita Umayroh Putri	70	40	**Tidak Tuntas**
10.	Hidayat Nur Kholis	70	90	Tuntas
11.	Isvyana	70	60	**Tidak Tuntas**
12.	M. Samham Baqis	70	80	Tuntas
13.	Mas'ud Sulaiman	70	60	**Tidak Tuntas**
14.	Maulana Kafilul Alwi	70	20	**Tidak Tuntas**
15.	Mirnawati	70	90	Tuntas
16.	Muhammad Dicky Prayoga	70	70	Tuntas
17.	Muhammad Jamaluddin	70	80	Tuntas
18.	Muhammad Nazril Putra	70	60	**Tidak Tuntas**
19.	Muhammad Sokhibul Ikhsan	70	50	**Tidak Tuntas**
20.	Nabila Putri	70	90	Tuntas
21.	Obied Septio Pramadi	70	60	**Tidak Tuntas**
22.	Reza Afandi Tri Setiawan	70	80	Tuntas
23.	Riko Eve Lenio Romandani	70	40	**Tidak Tuntas**

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

24.	Sandityas Putra Pangestu	70	30	**Tidak Tuntas**
25.	Ahmad Sindu Maliki	70	90	Tuntas
26.	Siti Nurjannah	70	60	**Tidak Tuntas**
27.	Syuhadda Putra Bayu Pratama	70	70	Tuntas
28.	Zahrotun Nisa'	70	90	Tuntas
29.	Zhafina Faradilla	70	50	**Tidak Tuntas**
30.	Zulfian Ahmad Ar Rosyid	70	80	Tuntas
Jumlah Nilai		1940		
Rata-rata Kelas		64,7		
Ketuntasan Belajar (%)		46,7 %		

Dari data di atas dapat dianalisa bahwa rata-rata hasil tes belajar siswa hanya sebesar 64,7 dengan prosentase ketuntasan 46,7 % atau dari 30 siswa hanya 14 siswa yang tuntas, sangat jauh dengan yang diharapkan yakni nilai rata-rata siswa ≥ 70 dengan prosentase ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa telah mencapai KKM 70. Dengan hasil tersebut dapat dijadikan pertimbangan dalam perencanaan siklus I.

2. Hasil Penelitian Siklus 1

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti berdiskusi dengan guru terkait dengan permasalahan yang muncul dan menyepakati penerapan Media Permainan Monopoli sebagai alternatif pemecahan masalah pada pembelajaran siklus I, hal ini dikarenakan hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan metode konvensional seperti ceramah dan demonstrasi belum maksimal. Berikut ini adalah perencanaan siklus I:

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) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2) Membuat Lembar Kerja Siswa.
3) Membuat media Permainan Monopoli.
4) Membuat lembar observasi guru dan siswa selama pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas pada siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 23 Mei 2015. Siklus I dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) yaitu dari pukul 13.00 sampai pukul 14.10. Materi yang dibahas adalah luas dan keliling bangun datar sederhana dengan menggunakan media permainan monopoli.

Pelaksanaan tindakan siklus I adalah implementasi dari RPP yang telah persiapkan sebelumnya, diawali dengan guru memberi salam pembuka dan berdoa bersama. Kemudian guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu "Bangun Datar" untuk membangkitkan semangat belajar siswa.

Gambar 4.1
Membuka Pelajaran dan Menyanyikan Lagu Bangun Datar

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

Kemudian guru memberi gambaran tentang pelajaran yang akan berlangsung. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab untuk mengetahui kemampuan awal siswa seputar luas dan keliling bangun datar sederhana.

Pada kegiatan inti guru membagi siswa dalam enam kelompok dengan membagikan kertas yang telah diberi nomor dan dipilih secara acak oleh siswa.

Gambar 4.2
Membagi Kelompok

Siswa berkumpul dengan teman sekelompoknya, kemudian guru membagikan satu set media permainan monopoli serta lembar kerja kelompok pada masing-masing kelompok.

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 4.3
Media Permainan Monopoli

Dengan bimbingan guru siswa diminta untuk mengamati papan monopoli untuk menemukan konsep luas dan keliling dengan menghitung petak-petak yang ada pada papan monopoli. Kemudian siswa menuliskan rumus yang diperoleh pada lembar kerja kelompok.

Gambar 4.4
Mengamati Papan Monopoli dan Menemukan Konsep

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

Selanjutnya guru memberi penjelasan tentang aturan permainan monopoli matematika.

Gambar 4.5
Guru Memberi Instruksi kepada Siswa

Siswa memulai permainan sesuai instruksi guru, yaitu mula-mula setiap perwakilan kelompok melempar dadu dan menjalankan bidaknya sesuai dengan angka dadu, kemudian mengambil kartu soal sesuai dengan nomor pemberhentian terakhir pada papan monopoli.

Gambar 4.6
Siswa Memulai Permainan

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

Siswa secara berkelompok mengerjakan soal dan menuliskan jawaban pada lembar kerja kelompok. Selanjutnya siswa melakukan kegiatan tersebut secara berulang sampai siswa menjawab 4 soal.

Gambar 4.7
Siswa Mengerjakan Soal Secara Berkelompok

Pada kegiatan selanjutnya, setiap kelompok saling bertukar lembar jawaban dengan kelompok lain untuk dikoreksi. Guru kemudian mengkonfirmasi hasil kerja kelompok siswa dan memberi penguatan tentang materi keliling dan luas bangun datar sederhana. Masing-masing kelompok diberikan reward berupa berbagai macam bangun datar dengan jumlah setara dengan nilai yang diperoleh. Kemudian masing-masing kelompok menyusun dan menempel macam-macam bangun datar yang mereka peroleh untuk dijadikan sebuah gambar baru sebagai hasil produk.

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 4.7
Siswa Menempel Bangun Datar yang Diperoleh
Kemudian Hasilnya Ditempel pada Tempat yang Disediakan

Pada kegiatan akhir guru membagikan lembar kerja siswa untuk mengevaluasi hasil belajar dari pembelajaran yang telah berlangsung. Sebagai penutup guru mereview materi yang telah dipelajari dengan melakukan tanya jawab dan memberikan kesimpulan. Guru menutup pelajaran dengan memberi motivasi siswa untuk selalu rajin belajar.

c. Observasi dan Analilis Data

Berikut ini adalah data hasil observasi yang dilakukan pada siklus I. Sesuai dengan yang direncanakan, observasi yang dilakukan yaitu terhadap observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar siswa dengan media permainan monopoli.

1) Observasi Aktivitas Guru

Data hasil pengamatan guru mengelola pengajaran diperoleh nilai rata-rata 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

Tabel 4.2
Hasil Observasi Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	**Kegiatan Awal**				
	- Guru memberi salam dan memulai pelajaran dengan berdoa bersama.			√	
	- Guru mengajak siswa menyanyikan lagu "Bangun Datar" untuk membangkitkan semangat belajar siswa.				√
	- Guru mengajukan pertanyaan dengan mengaitkan pengetahuan berdasarkan lagu yang telah dinyanyikan.		√		
	- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.			√	
	- Guru mengulas sedikit tentang bangun datar sederhana.			√	
2.	**Kegiatan Inti**				
	- Guru membagi siswa dalam enam kelompok, setiap kelompok 5 siswa.			√	
	- Guru membagikan satu set permainan monopoli dan lembar kerja kelompok pada setiap kelompok.			√	
	- Guru membimbing siswa untuk menemukan konsep luas dan keliling bangun persegi melalui papan monopoli.			√	

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

	- Guru memberi instruksi siswa untuk menutup setengah bagian papan monopoli sehingga terbentuk bangun persegi panjang.			√	
	- Guru membimbing siswa untuk menemukan konsep luas dan keliling bangun persegi panjang.		√		
	- Guru meminta siswa untuk menuliskan rumus luas dan keliling bangun persegi dan persegi panjang pada lembar kerja kelompok.			√	
	- Guru menjelaskan aturan permain monopoli matematika setelah siswa menemukan rumus luas persegi dan persegi panjang.		√		
	- Guru memberi instruksi siswa untuk memulai permainan.			√	
	- Guru meminta siswa secara bergantian dengan anggota kelompoknya untuk melempar dadu dan menjalankan bidaknya, kemudian mengambil kartu soal.			√	
	- Guru membimbing siswa mengerjakan soal yang didapat.			√	
	- Guru meminta siswa menuliskan jawaban dalam lembar kerja kelompok.			√	
	- Guru meminta setiap kelompok untuk		√		

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

	saling bertukar jawaban dan mengoreksi hasil jawaban kelompok lain. - Guru mengkonfirmasi hasil kerja kelompok siswa dan memberi penguatan tentang materi keliling dan luas bangun persegi dan persegi panjang. - Guru memberikan berbagai macam bangun datar sebagai reward bagi kelompok yang bekerja sama dan menjawab soal-soal dengan benar. - Guru membimbing siswa untuk menyusun dan menempel macam-macam bangun datar yang mereka peroleh untuk dijadikan sebuah gambar baru sebagai hasil produk.			√ √ √	
3	**Kegiatan Penutup** - Guru mengevaluasi hasil belajar siswa dengan memberikan lembar kerja siswa yang dikerjakan secara individu. - Guru meminta siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya. - Guru mereview materi yang telah dipelajari dengan melakukan tanya jawab. - Guru memberi kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.			√ √ √	√

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

	- Guru memberi motivasi siswa untuk selalu rajin belajar. - Guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan doa.	√		√	
Jumlah		75			
Nilai Akhir = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}}$ X 100		72,2			

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus pertama tergolong baik dengan perolehan skor 75 dari skor ideal 104 atau dengan nilai akhir 72,2. Akan tetapi dalam pembelajaran masih terdapat kekurangan, diantaranya guru kurang mampu membimbing siswa dalam menemukan konsep luas dan keliling persegi panjang melalui media permainan monopoli, guru kurang memberi penjelasan tentang aturan permainan monopoli sehingga banyak siswa yang kurang paham dengan aturan mainnya, dan guru kurang memberi motivasi kepada siswa sehingga siswa tidak mengikuti pelajaran dengan baik.

2) Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi terhadap siswa dalam mengikuti pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 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

Tabel 4.3
Hasil Observasi Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	**Kegiatan Awal**				
	- Siswa menjawab salam dan memulai pelajaran dengan berdoa bersama.			√	
	- Siswa menyanyikan lagu "Bangun Datar" untuk membangkitkan semangat belajar.			√	
	- Siswa menjawab pertanyaan guru yang berkaitan dengan pengetahuan berdasarkan lagu yang telah dinyanyikan.		√		
	- Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai.			√	
	- Siswa mendengarkan ulasan guru tentang bangun datar sederhana.			√	
2	**Kegiatan Inti**				
	- Siswa membentuk enam kelompok, setiap kelompok 5 siswa.			√	
	- Setiap kelompok mendapatkan satu set permainan monopoli dan lembar kerja kelompok.			√	
	- Siswa menemukan konsep luas dan keliling bangun persegi melalui papan monopoli dengan bimbingan guru.		√		

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

	- Siswa mendengarkan instruksi dari guru untuk menutup setengah bagian papan monopoli sehingga terbentuk bangun persegi panjang.			√	
	- Siswa menemukan konsep luas dan keliling bangun persegi panjang.		√		
	- Siswa menuliskan rumus luas dan keliling bangun persegi dan persegi panjang pada lembar kerja kelompok.			√	
	- Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan permain monopoli matematika		√		
	- Siswa mendengarkan instruksi guru untuk memulai permainan.		√		
	- Siswa secara bergantian dengan anggota kelompoknya melempar dadu dan menjalankan bidaknya, kemudian mengambil kartu soal.			√	
	- Siswa mengerjakan soal yang didapat secara berkelompok.			√	
	- Siswa menuliskan jawaban dalam lembar kerja kelompok.			√	
	- Setiap kelompok saling bertukar jawaban dan mengoreksi hasil jawaban kelompok lain.			√	
	- Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi keliling dan luas bangun persegi dan persegi panjang.			√	

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

	- Siswa mendapat berbagai macam bangun datar sebagai reward atas hasil kerja kelompoknya. - Siswa menyusun dan menempel macam-macam bangun datar yang mereka peroleh untuk dijadikan sebuah gambar baru sebagai hasil produk.			√ √	
3	**Kegiatan Penutup** - Siswa mengerjakan lembar kerja siswa secara individu untuk mengevaluasi hasil belajar. - Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya. - Siswa bertanya jawab dengan guru untuk mereview materi yang telah dipelajari. - Siswa mendengarkan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. - Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru. - Siswa mengakhiri pelajaran dengan berdoa bersama.		√ √	√ √ √	
Jumlah		71			
Nilai Akhir $= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}}$ X 100		68,3			

Pada siklus I menurut hasil observasi aktivitas siswa, tergolong cukup baik dilihat dari perolehan skor sebesar 71 dari

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

skor maksimal 104 atau dengan nilai akhir 68,3. Akan tetapi dalam pembelajaran kurang sesuai dengan yang direncanakan. Hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa menggunakan media permainan monopoli, siswa terfokus dengan media dan kurang memperhatikan instruksi guru, sehingga pada siklus berikutnya guru harus membimbing siswa lebih baik lagi agar siswa lebih terfokus dengan pembelajaran dan instruksi guru.

3) Tes Hasil Belajar

Pada siklus I siswa diberi Lembar Kerja Siswa untuk mengetahui hasil belajar materi luas dan keliling bangun datar sederhana pada akhir pembelajaran. Adapun data nilai hasil belajar pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Nilai Hasil Belajar Siklus I
Siswa Kelas III MI Badrussalam Surabaya
Selama Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Media Permainan Monopoli

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan
1.	Endah Nur Cayanti	70	20	**Tidak Tuntas**
2.	Agus Anas Hamid Ubaidillah	70	70	Tuntas
3.	Agustin Dwi Maharani	70	80	Tuntas
4.	Alfan Fitra Mahendra Nardianto	70	60	**Tidak Tuntas**
5.	Alfian Ramadhani Arnansyah	70	80	Tuntas
6.	Alif Romadhon Okdianzha	70	80	Tuntas
7.	Cindy Anta Faradila	70	90	Tuntas

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

8.	Amanda Eka Yunita	70	70	Tuntas
9.	Deswita Umayroh Putri	70	60	**Tidak Tuntas**
10.	Hidayat Nur Kholis	70	80	Tuntas
11.	Isvyana	70	70	Tuntas
12.	M. Samham Baqis	70	80	Tuntas
13.	Mas'ud Sulaiman	70	70	Tuntas
14.	Maulana Kafilul Alwi	70	60	**Tidak Tuntas**
15.	Mirnawati	70	90	Tuntas
16.	Muhammad Dicky Prayoga	70	90	Tuntas
17.	Muhammad Jamaluddin	70	80	Tuntas
18.	Muhammad Nazril Putra	70	70	Tuntas
19.	Muhammad Sokhibul Ikhsan	70	60	**Tidak Tuntas**
20.	Nabila Putri	70	90	Tuntas
21.	Obied Septio Pramadi	70	60	**Tidak Tuntas**
22.	Reza Afandi Tri Setiawan	70	80	Tuntas
23.	Riko Eve Lenio Romandani	70	60	**Tidak Tuntas**
24.	Sandityas Putra Pangestu	70	50	**Tidak Tuntas**
25.	Ahmad Sindu Maliki	70	90	Tuntas
26.	Siti Nurjannah	70	60	**Tidak Tuntas**
27.	Syuhadda Putra Bayu Pratama	70	70	Tuntas
28.	Zahrotun Nisa'	70	90	Tuntas
29.	Zhafina Faradilla	70	60	**Tidak Tuntas**
30.	Zulfian Ahmad Ar Rosyid	70	80	Tuntas
Jumlah Nilai		2150		
Rata-rata Kelas		71,7		
Ketuntasan Belajar (%)		66,7 %		

Dari tabel di atas bahwa penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika materi menentukan

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

luas dan keliling bangun datar sederhana pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata kelas siswa 71,7 dan ketuntasan belajar mencapai 66,7 % dengan jumlah siswa yang tuntas 20 dari 30 siswa.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan belajar siswa dalam menentukan luas dan keliling bangun datar sederhana menunjukkan adanya peningkatan pada nilai rata-rata kelas yaitu ≥ 70.Namun prosentase ketuntasan hasil belajar siswa masih sangat jauh dari yang diharapkan yaitu 66,7 % dengan jumlah siswa yang belum mancapai ketuntasan belajar 10 dari 30 siswa. Sehingga perlu diadakan perbaikan karena indikator keberhasilan dalam penelitian ini prosentase ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa telah mencapai KKM 70.

d. Refleksi

Dari pelaksanaan tindakan pada siklus I dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa dibanding dengan hasil pra siklus, akan tetapi hasil tersebut belum maksimal karena ketuntasan belajar hanya mencapai 66,7 % artinya dari 30 siswa ada 10 siswa yang belum tuntas dengan rata-rata kelas 71,7. Sehingga perlu adanya revisi dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa, guru dan siswa belum memiliki kesiapan dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli. Guru kurang mampu

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

menggunakan media permainan monopoli dalam membimbing siswa untuk menemukan konsep luas dan keliling persegi panjang, hal ini dikarenakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dalam menggunakan media permainan monopoli untuk membimbing siswa menemukan konsep luas dan keliing persegi panjang kurang jelas. Selain itu siswa juga kurang fokus pada pembelajaran karena siswa sibuk memperhatikan media yang ada, sehingga pada siklus berikutnya perlu diadakan rencana perbaikan, yaitu dengan memperjelas langkah-langkah kegiatan dalam menggunakan media permainan monopoli untuk menemukan konsep luas dan keliling persegi panjang, serta lebih mengkondisikan siswa dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

3. Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus II masih mengacu pada perencanaan siklus I, hanya saja ada sedikit perubahan yakni pada materi yang difokuskan yaitu menentukan luas dan keliling persegi panjang, perubahan kegiatan pembelajaran lebih diperjelas dalam penggunaan media permainan monopoli untuk menemukan konsep luas dan keliling persegi panjang, dan perubahan jenis soal yang akan digunakan pada siklus II. Berikut ini adalah perencanaan siklus II:

1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2) Membuat Lembar Kerja Siswa.

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

3) Membuat media Permainan Monopoli.

4) Membuat lembar observasi guru dan siswa selama pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas pada siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 30 Mei 2015. Siklus dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) yaitu dari pukul 13.00 sampai pukul 14.10. Materi yang dibahas adalah luas dan keliling bangun datar sederhana dengan menggunakan media permainan monopoli.

Pelaksanaan tindakan siklus II pada dasarnya sama seperti pada siklus I, hanya saja ada sedikit perbedaan pada materi yang disampaikan yaitu materi yang kurang dikuasai mengenai luas dan keliling persegi panjang.

Pada kegiatan awal guru membuka dengan salam dan berdoa bersama, dilanjutkan dengan bernyanyi dan bertanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari pada siklus I.

Pada kegiatan inti guru tetap menggunakan kelompok yang sama dengan pertemuan sebelumnya, kemudian membagikan satu set media permainan monopoli, lembar kerja kelompok serta aturan pemainan monopoli dalam bentuk tulisan. Siswa dibimbing untuk menemukan konsep luas dan keliling persegi panjang.

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 4.8
Guru Membimbing Siswa Menemukan Konsep Luas dan Keliling Persegi Panjang

Selanjutnya siswa dibimbing untuk mengerjakan lembar kerja kelompok dan memulai permainan monopoli sesuai dengan instruksi yang telah tertulis pada lembar kerja kelompok.

Gambar 4.9
Siswa Memulai Permainan
Dan Menjawab Soal Secara Berkelompok

Siswa mengoreksi bersama hasil kerjanya secara berkelompok. Kemudian guru memberi penguatan materi luas dan keliling persegi panjang.

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 4.10
Guru Membimbing Siswa Mengoreksi Hasil Kerja Kelompok

Gambar 4.11
Guru Memberi Penguatan Materi

Pada kegiatan akhir guru membagikan lembar kerja siswa untuk mengevaluasi hasil belajar dari pembelajaran yang telah berlangsung. Sebagai penutup guru mereview materi yang telah dipelajari dengan melakukan tanya jawab dan memberikan kesimpulan. Guru menutup pelajaran dengan memberi motivasi siswa untuk selalu rajin belajar.

c. Observasi dan Analilis Data

Berikut ini adalah data hasil observasi yang dilakukan pada siklus II. Sesuai dengan yang direncanakan, observasi yang dilakukan

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

yaitu terhadap observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar siswa dengan media permainan monopoli.

1) Observasi Aktivitas Guru

Data hasil pengamatan guru mengelola pengajaran diperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Observasi Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	**Kegiatan Awal**				
	- Guru memberi salam dan memulai pelajaran dengan berdoa bersama.			√	
	- Guru mengajak siswa menyanyikan lagu "Bangun Datar" untuk membangkitkan semangat belajar siswa.				√
	- Guru mengajukan pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.			√	
	- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.			√	
	- Guru mengulas sedikit tentang konsep luas dan keliling persegi panjang.			√	
2.	**Kegiatan Inti**				
	- Guru membagi siswa dalam enam kelompok, setiap kelompok 5 siswa.			√	

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

	- Guru membagikan satu set permainan monopoli, aturan permainan monopoli secara tertulis, serta lembar kerja kelompok pada setiap kelompok.			√	
	- Guru memberi instruksi siswa untuk menutup setengah bagian papan monopoli sehingga terbentuk bangun persegi panjang.				√
	- Guru membimbing siswa untuk menemukan konsep luas dan keliling bangun persegi panjang.				√
	- Guru meminta siswa untuk menuliskan rumus luas dan keliling bangun persegi dan persegi panjang pada lembar kerja kelompok.			√	
	- Guru meminta siswa untuk membaca aturan permainan monopoli.			√	
	- Guru memberi instruksi siswa untuk memulai permainan.			√	
	- Guru meminta siswa secara bergantian dengan anggota kelompoknya untuk melempar dadu dan menjalankan bidaknya, kemudian mengambil kartu soal.				√
	- Guru membimbing siswa mengerjakan soal yang didapat.			√	
	- Guru meminta siswa menuliskan jawaban dalam lembar kerja			√	

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

	kelompok. - Guru membimbing siswa untuk mengoreksi hasil kerja kelompok. - Guru mengkonfirmasi hasil kerja kelompok siswa dan memberi penguatan tentang materi keliling dan luas bangun persegi dan persegi panjang. - Guru memberikan berbagai macam bangun datar sebagai reward bagi kelompok yang bekerja sama dan menjawab soal-soal dengan benar.			√ √ √	
3	**Kegiatan Penutup** - Guru mengevaluasi hasil belajar siswa dengan memberikan lembar kerja siswa yang dikerjakan secara individu. - Guru meminta siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya. - Guru mereview materi yang telah dipelajari dengan melakukan tanya jawab. - Guru memberi kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. - Guru memberi motivasi siswa untuk selalu rajin belajar. - Guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan doa.			√ √	 √ √ √
Jumlah		79			

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

$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \text{ X } 100$	82,3

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat peningkatan guru dalam melaksanakan pembelajaran mendapat skor perolehan sebesar 79 dari skor ideal 96 atau dengan nilai akhir 82,3. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan baik.

2) Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi terhadap siswa dalam mengikuti pembelajaran diperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Observasi Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus II

No	**Aspek yang Diamati**	**Skor**			
		1	**2**	**3**	**4**
1	**Kegiatan Awal**				
	- Siswa menjawab salam dan memulai pelajaran dengan berdoa bersama.			√	
	- Siswa menyanyikan lagu “Bangun Datar” untuk membangkitkan semangat belajar.			√	
	- Siswa menjawab pertanyaan guru yang berkaitan dengan pengetahuan tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.			√	
	- Siswa mendengarkan penjelasan guru			√	

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

	tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai. - Siswa mendengarkan ulasan guru tentang konsep luas dan keliling persegi panjang.			√	
2	**Kegiatan Inti** - Siswa membentuk enam kelompok, setiap kelompok 5 siswa. - Setiap kelompok mendapatkan satu set permainan monopoli, aturan permainan monopoli, dan lembar kerja kelompok. - Siswa mendengarkan instruksi dari guru untuk menutup setengah bagian papan monopoli sehingga terbentuk bangun persegi panjang. - Siswa menemukan konsep luas dan keliling bangun persegi panjang. - Siswa menuliskan rumus luas dan keliling bangun persegi dan persegi panjang pada lembar kerja kelompok. - Siswa membaca peraturan permain monopoli matematika - Siswa mendengarkan instruksi guru untuk memulai permainan. - Siswa secara bergantian dengan anggota kelompoknya melempar dadu dan menjalankan bidaknya, kemudian mengambil kartu soal.			√ √ √ √ √ √ √	 √ √ √

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

	- Siswa mengerjakan soal yang didapat secara berkelompok. - Siswa menuliskan jawaban dalam lembar kerja kelompok. - Siswa mengoreksi hasil kerja kelompok dengan bimbingan guru. - Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi keliling dan luas bangun persegi panjang. - Siswa mendapat berbagai macam bangun datar sebagai reward atas hasil kerja kelompoknya.			√ √ √ √ √	
3	**Kegiatan Penutup** - Siswa mengerjakan lembar kerja siswa secara individu untuk mengevaluasi hasil belajar. - Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya. - Siswa bertanya jawab dengan guru untuk mereview materi yang telah dipelajari. - Siswa mendengarkan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. - Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru. - Siswa mengakhiri pelajaran dengan berdoa bersama.			√ √ √ √ √ √	
Jumlah		75			

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

$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \text{ X } 100$	78,2

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat dengan skor perolehan 75 dari skor ideal 96 atau dengan nilai akhir 78,2. Dengan nilai akhir tersebut, maka pembelajaran sudah sesuai dengan harapan, karena indikator keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran sudah tercapai.

3) Tes Hasil Belajar

Pada siklus II siswa diberi Lembar Kerja Siswa untuk mengetahui hasil belajar materi luas dan keliling bangun datar sederhana pada akhir pembelajaran. Adapun data nilai hasil belajar pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7
Nilai Hasil Belajar Siklus II
Siswa Kelas III MI Badrussalam Surabaya
Selama Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Media Permainan Monopoli

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan
1.	Endah Nur Cayanti	70	20	**Tidak Tuntas**
2.	Agus Anas Hamid Ubaidillah	70	80	Tuntas
3.	Agustin Dwi Maharani	70	90	Tuntas
4.	Alfan Fitra Mahendra Nardianto	70	80	Tuntas
5.	Alfian Ramadhani Arnansyah	70	90	Tuntas
6.	Alif Romadhon Okdianzha	70	90	Tuntas

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

7.	Cindy Anta Faradila	70	100	Tuntas
8.	Amanda Eka Yunita	70	90	Tuntas
9.	Deswita Umayroh Putri	70	70	Tuntas
10.	Hidayat Nur Kholis	70	80	Tuntas
11.	Isvyana	70	90	Tuntas
12.	M. Samham Baqis	70	90	Tuntas
13.	Mas'ud Sulaiman	70	70	Tuntas
14.	Maulana Kafilul Alwi	70	80	Tuntas
15.	Mirnawati	70	100	Tuntas
16.	Muhammad Dicky Prayoga	70	90	Tuntas
17.	Muhammad Jamaluddin	70	90	Tuntas
18.	Muhammad Nazril Putra	70	70	Tuntas
19.	Muhammad Sokhibul Ikhsan	70	60	**Tidak Tuntas**
20.	Nabila Putri	70	100	Tuntas
21.	Obied Septio Pramadi	70	70	Tuntas
22.	Reza Afandi Tri Setiawan	70	80	Tuntas
23.	Riko Eve Lenio Romandani	70	70	Tuntas
24.	Sandityas Putra Pangestu	70	60	**Tidak Tuntas**
25.	Ahmad Sindu Maliki	70	100	Tuntas
26.	Siti Nurjannah	70	80	Tuntas
27.	Syuhadda Putra Bayu Pratama	70	80	Tuntas
28.	Zahrotun Nisa'	70	90	Tuntas
29.	Zhafina Faradilla	70	70	Tuntas
30.	Zulfian Ahmad Ar Rosyid	70	90	Tuntas
Jumlah Nilai		2420		
Rata-rata Kelas		80,7		
Ketuntasan Belajar (%)		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

Dari tabel di atas bahwa penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika materi menentukan luas dan keliling bangun datar sederhana pada siklus II, diperoleh nilai rata-rata kelas siswa 80,7 dan ketuntasan belajar mencapai 90 % dengan jumlah siswa yang tuntas 27 dari 30 siswa.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan belajar siswa dalam menentukan luas dan keliling bangun datar sederhana sudah tuntas, karena sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini, siswa mampu memperoleh nilai rata-rata kelas yaitu $\geq$ 70 dan dan siswa mampu mencapai prosentase ketuntasan belajar sebesar 90% yang menunjukkan bahwa kemampuan belajar siswa dalam menentukan luas dan keliling bangun datar sederhana yang dapat dikategorikan sangat baik.

d. Refleksi

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II diperoleh hasil yang memuaskan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, sehingga memberikan dampak positif bagi guru dan siswa. Pemahaman konsep luas dan keliling bangun datar sederhana didapatkan siswa secara utuh, dari penemuan rumus sampai pengaplikasian pada penyelesaian soal yang berkaitan

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

dengan luas dan keliling melalui media permainan monopoli, hal itu dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

Pembelajaran menggunakan media permainan monopoli menciptakan suasana belajar yang aktif, semangat, dan menyenangkan. Sehingga dapat dikatakan bahwa media permainan monopoli cocok sebagai media pembelajaran matematika khususnya pada materi menentukan luas dan keliling bangun datar sederhana. Dengan keberhasilan media permainan monopoli dalam meningkatkan kemampuan menentukan luas dan keliling bangun datar dijadikan sebagai dasar untuk mengakhiri penelitian tindakan kelas yang dilakukan di MI Badrussalam Surabaya.

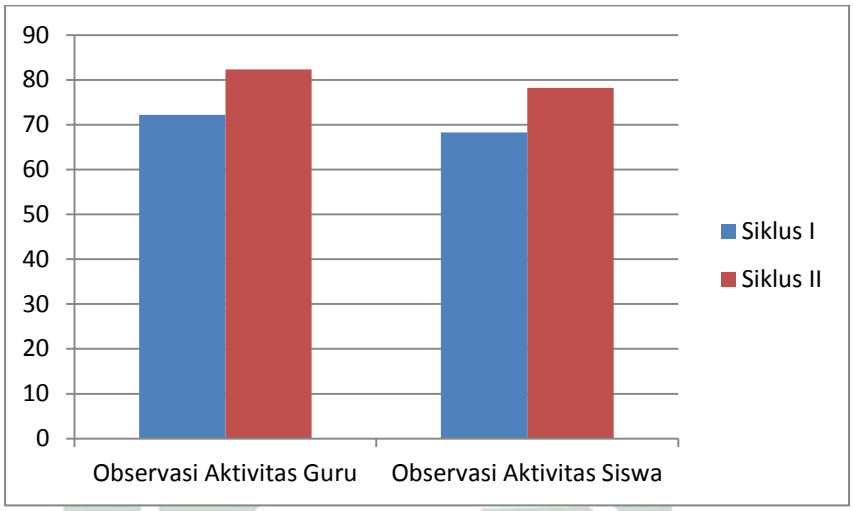
D. Pembahasan

Berdasarkan pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran pra siklus, siklus I, dan siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus I dan siklus II diperoleh data sebagai berikut:

   Dalam proses kegiatan belajar mengajar aktivitas guru dan siswa tiap siklus mengalami peningkatan. Nilai akhir pada aktivitas guru meningkat dari 72,2 pada siklus I, menjadi 82,3 pada siklus II. Begitu juga dengan aktivitas siswa meningkat dari 68,3 pada siklus I, menjadi 78,2 pada siklus II.

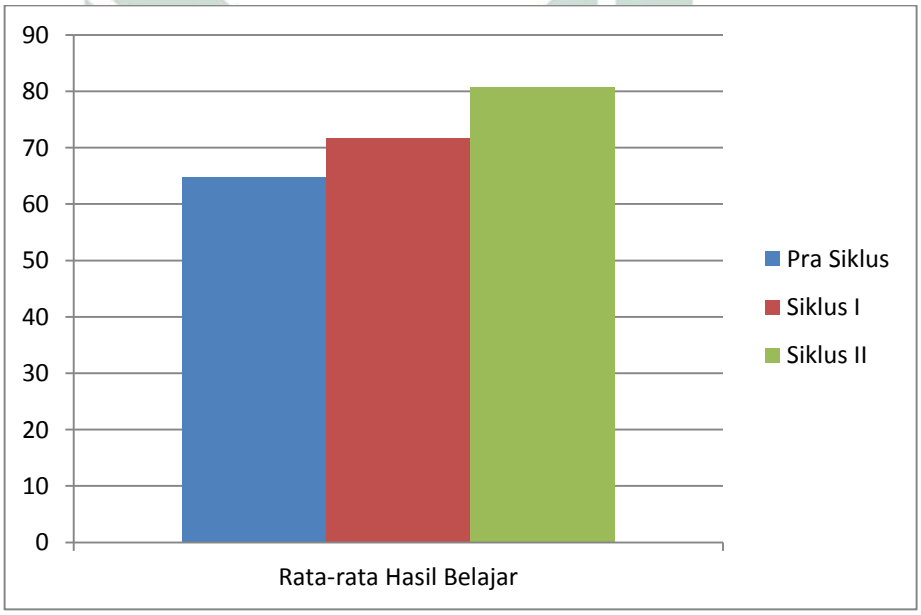
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar Diagram 4.12
Diagram Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

2. Hasil belajar siswa pada tiga siklus, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II diperoleh data sebagai berikut:

   a. Rata-rata Hasil Belajar

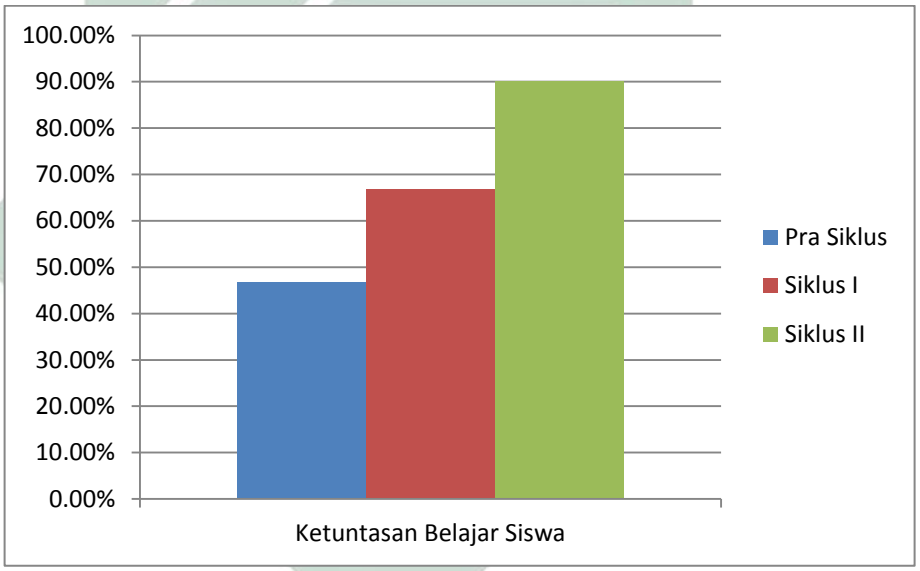


Gambar Diagram 4.13
Diagram Rata-rata Hasil Belajar

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

Dari diagram batang di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar tiap siklus terdapat peningkatan, yaitu diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 64,7 pada siklus pertama, kemudian meningkat 71,7 pada siklus I, dan pada siklus II mencapai 80,7.

b. Ketuntasan belajar siswa (%) pada pra siklus, siklus I, dan siklus II diperoleh data sebagai berikut:



Gambar Diagram 4.14
Diagram Ketuntasan Belajar Siswa

Dari diagram batang di atas dapat disimpulkan bahwa prosentase ketuntasan belajar terdapat peningkatan pada tiap siklusnya, yaitu dengan prosentase 46,7 % pada pra siklus, menjadi 78,2 % pada siklus I, dan pada siklus II mencapai 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

c. Peningkatan prosentase hasil belajar siswa pada tiap siklus diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.8

Peningkatan Prosentase Hasil Belajar Siswa Tiap Siklus

No.	Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Prosentase Peningkatan	Siklus II	Prosentase Peningkatan
1.	Nilai Rata-rata	64,7	71,7	7	80,7	9
2.	Prosentase Ketuntasan Belajar	46,7%	66,7%	20%	90%	23,3%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan prosentase nilai rata-rata dari pra siklus ke siklus I terjadi peningkatan sebesar 7, dan pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 9. Sedangkan prosentase ketuntasan belajar dari pra siklus ke siklus I terjadi peningkatan prosentase sebesar 20%, dan pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan prosentase sebesar 23,3%.

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