SKRIPSI

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN PERJUANGAN PAHLAWAN PADA MASA PENJAJAHAN BELANDA DAN JEPANG MELALUI PENERAPAN MEDIA *ANAK DAN INDUK CARD PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS V MI MIFTAHUL ULUM I MELIRANG BUNGAH GRESIK

Oleh
SUGIONO
NIM. D57213304

UNIVERSITAS NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2014

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Laporan oleh Sugiono ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Surabaya, 21 November 2014

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negei Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag
NIP. 196311161989031003

Ketua,

M. Hanafi, MA
NIP. 197408042000031002

Sekretaris,

Siti Asmiyah,S.Pd. M. TESOL
NIP. 197704142006042003

Penguji I

Mahfud Bahtiar, M.Pd.I
NIP. 197704092008011007

Penguji II

Drs. H. Ahmad Zaini, MA
NIP. 197005121995031002

ABSTRAK

Sugiono .2014 *Peningkatan Kemampuan Mendeskripsikan Perjuangan Pahlawan Pada Masa Penjajahan Belanda Dan Jepang Melalui Media Anak Induk Card Playing Dalam Pembelajaran IPS Kelas V MI Miftahul Ulum I Melirang Bungah Gresik.*

Kata Kunci : Kemampuan Mendeskripsikan dan Anak Induk *Card Playing*

Upaya guru dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang dilakukan dengan menggunakan media *Anak dan Induk Card Playing*.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimanakah kemampuan mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang sebelum penggunaan *Anduk Card Playing*?, 2) Bagaimanakah penggunaan media *Anduk Card Playing*?, 3) Bagaimanakah kemampuan siswa dalam mendeskripsi kan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang setelah penggunaan *Anduk Card Playing*?

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang dalam pembelajaran IPS kelas V MI Miftahul Ulum I Bungah Gresik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan rancangan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini berangkat dari masalah di lapangan, kemudian dianalisis dan direfleksikan. Berdasarkan teori yang menunjang, kemudian dilaksanakan penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas V MI Miftahul Ulum I yang jumlahnya 30 siswa terdiri dari 10 Laki-laki dan 20 perempuan.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa 1) Kemampuan siswa dalam mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang sebelum dilakukan Penelitian Tindakan Kelas adalah sangat kurang. 2) Penggunaan *Anak dan Induk Card Playing* dilakukan dengan cara kelas dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing ketua kelompok dipanggil untuk memilih anak kartu yang berisi nomor permasahan, selanjutnya ketua kelompok mencari permasalahan yang ada pada induk kartu. Setelah ketemu ketua kelompok menulisnya dan membawa ke kelompok untuk didiskusikan. Hasil diskusi dicatat dan dipresentasikan, 3) Kemampuan siswa dalam mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang sanagt baik. Hal dibuktikan dengan hasil penilaian uang dilakukan di akhir pembelajaran dengan data siswa yang mendapat nilai 70 atau lebih 26 siswa, tingkat ketuntasan belajar 87% dan rata-rata nilai 77,67..

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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL…….. i
PERSETUJUAN PEMBIMBING..... ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI iii
KATA PENGANTAR …….. iv
ABSTRAK ..……..... v
DAFTAR ISI …….... vi
DAFTAR TABEL …….... vii
DAFTAR GAMBAR ...……..... viii
DAFTAR LAMPIRAN …….. ix
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang .....…….. 1
B. Rumusan Masalah ……... 5
C. Tindakan yang dipilih 5
D. Tujuan Penelitian ……..... 6
E. Lingkup Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 6
BAB II KAJIAN TEORI
A. Kemampuan Mendeskripsikan 8
1. Pengertian Kemampuan Mendeskripsikan 8
2. Unsur-unsur Kemampuan/Hasil Belajar 9
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan 11
B. Media Anak dan Induk Card Playing 26
1. Pengertian Anduk Card Playing 26
2. Fungsi Media Pembelajaran 28
3. Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran 31
4. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran 33
5. Cara Bermain *Anduk Card Playing* 35
C. Kerangka Berpikir ……. 36
BAB III METODE PENELITIAN
A. Metode Penelitian …….. 37
B. Setting Penelitian ……..... 38
C. Variabel yang diteliti ……...…….. 38
D. Rencana Tindakan ……..... 39
E. Data dan Cara Pengumpulannya 44
F. Indikator Kinerja ……..... 45
G. Tim Peneliti dan Tugasnya……. 45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 46
B. Pembahasan ……..... 58
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan ……..… 63

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. Saran ……68
DAFTAR PUSTAKA …… 69
LAMPIRAN-LAMPIRAN …….….70

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

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah proses berpikir yang menekankan pada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalaui interaksi dengan lingkungan. Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi, tetapi belajar adalah berbuat artinya dalam memperoleh pengalaman dan informasi tertentu siswa harus melakukan aktivitas. Aktivitas tidak terbatas pada fisik saja, tetapi termasuk psikis dan mental.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya senidri dalam interaksi dengan lingkungan.[1]

Pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa seseorang yang belajar akan menyadari perubahan itu yang terjadi pada dirinya. Misalnya pengetahuannya bertambah, kecakapannya bertambah, perubahannya bertambah. Sebagai hasil belajar perubahan yang terjadi pada seseorang berlangsung berkesinambungan. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.

Kemampuan mendeskripsikan merupakan salah satu hasil dari belajar. Seseorang yang belajar akan memperoleh kemampuan. Kemampuan adalah kecakapan.[2], sedangkan mendeskripsikan adalah memaparkan atau menggambar-kan dengan kata-kata secara jelas dan terinci.[3]

---

[1]Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta, Rineka Cipta, 2010, h 2
[2]Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, 2003, h.553
[3]Ibid, h. 201

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

Pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan mendeskripsikan adalah kecakapan yang dimiliki siswa dalam memaparkan dengan kata-kata secara jelas dan terinci.

Perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang merupakan muatan kurikulum yang terdapat pada mata pelajaran IPS kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Kompetensi dasar ini bertujuan untuk mengajak siswa untuk mampu mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang Bangsa Indonesia dalam melawan penjajah Belanda maupun Jepang. Materi perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang ini mengandung pesan agar siswa dapat memahami dan meneladani perjuangan pahlawan Bangsa Indonesia dalam memperoleh kemerdekaan. Oleh karena itu siswa diharapkan dapat mendeskripsikan secara rinci tentang perjuangan melawan penjajah Belanda dan Jepang.

Fakta empirik yang ditemukan peneliti ketika melaksanakan pembelajaran IPS Kompetensi Dasar kemampuan mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang sebelumnya tidak sesuai harapan. Hal ini terbukti dari hasil penilaian yang dilakukan setelah dilakukan pembelajaran diperoleh data bahwa dari 30 siswa, yang tuntas belajar hanya 15 siswa atau 50%, dan yang tidak tuntas belajar 50%, dengan KKM 70. Pembelajaran ini tidak berhasil sebab pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa yang tuntas dalam pembelajaran tersebut mencapai 75% atau lebih. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran, sebab jika tidak maka akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran selanjutnya.

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

Berdasarkan hasil identifikasi dan analisis masalah ditemukan akar permasalahannya adalah media pembelajaran yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran IPS saat itu kurang tepat. Media pembelajaran saat itu belum mampu membantu siswa dalam mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. Media pembelajaran yang digunakan hanyalah gambar-gambar pahlawan. Guru hanya menjelaskan materi pelajaran kepada siswa tanpa memperdulikan apakah siswa memahami atau tidak. Hal ini dikarenakan materi pelajaran tentang perjuangan para tokoh dalam melawan penjajah Belanda dan Jepang sangat banyak sehingga diperlukankan adanya penyederhanaan materi pelajaran dengan media sehingga mudah dipamami oleh siswa.

Hasil diskusi dengan teman sejawat dan membaca buku referensi maka ditemukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran tentang perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. Media pembelajaran tersebut adalah *Anak dan Induk Card Playing* atau disingkat dengan *Anduk Card Playing*.

Media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya.[4]

Pendapat tersebut dapat diberi pengertian bahwa media pembelajaran merupan alat yang digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran agar materi pelajaran dapat diterima oleh siswa secara tepat sesuai tujuan. Sebab penyampaian informasi

[4]Anita, Sri, W, dkk, *Strategi Pembelajaran di SD*, Jakarta, UT, 2008. h 6.11

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

yang hanya melalui bahasa verbal selain dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi, juga motivasi belajar siswa tidak maksimal.

Anduk Card Playing adalah media pembelajaran yang di gunakan dalam melaksanakan pembelajarn yang terdiri dari dua kartu yaitu kartu anak dan kartu induk yang dapat dimainkan oleh anak siswa sehingga mampu mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang dalam melawan penjajah Belanda dan Jepang. Anak kartu berisi pertanyaan-pertanyaan, sedangkan Induk kartu berupa jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tentang perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

Media ini dapat dimainkan siswa secara kelompok, masing-masing ketua kelompok diberikan kesempatan untuk memilih anak kartu yang dipegang oleh guru secara terbalik. Anak kartu berisi nomor permasahan. Selanjutnya ketua kelompok mencari permasahan pada induk kartu sesuai dengan nomor pada anak kartu. Setelah ditemukan nomor dan permasahan pada induk kartu ketua kelompok mencatatnya dan kembali ke kelompok dan mendiskusikannya. Hasil diskusi ditulis pada lembar kerja dan mempresentasikannya. Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk Melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mendeskripsikan Perjuangan Pahlawan Pada Masa Penjajahan Belanda dan Jepang di Kelas V MI Miftahul Ulum I Melirang Bungah Gresik."

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. Rumusan Masalah

Mencermati permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kemampuan mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang sebelum penggunaan *Anduk Card Playing*?
2. Bagaimanakah penggunaan media *Anduk Card Playing*?
3. Bagaimanakah kemampuan siswa dalam mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang setelah penggunaan *Anduk Card Playing*?

C. Tindakan Yang Dipilih

Tindakan yang dipilih dalam mengatasi permasalahan sebagaimana dalam latar belakang diatas adalah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Anduk Card Playing*.

Anduk Card Playing adalah media pembelajaran yang di gunakan dalam melaksanakan pembelajarn yang terdiri dari dua kartu yaitu kartu anak dan kartu induk yang dapat dimainkan oleh anak siswa sehingga mampu mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. Anak kartu berisi pertanyaan-pertanyaan, sedangkan Induk kartu berupa jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tentang perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

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. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang sebelum penggunaan *Anduk Card Playing*.
2. Mendeskripsikan penggunaan media *Anduk Card Playing* dalam pembelajaran.
3. Mendeskripsikan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang setelah penggunaan *Anduk Card Playing*?

E. Lingkup Penelitian

Lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang materi IPS kelas V Madrasah Ibtidaiyah.
2. Penggunaan media *Anduk Card Playing* dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang materi IPS kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah

1. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman yang berharga bagi peneliti sebagai tenaga pendidik untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan

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

perjuangan para tokoh pejuang dalam penjajahan Belanda dan Jepang sehingga prestasi belajar yang diharapkan dapat tercapai secara maksimal.

2. Bagi Guru

   Dapat membantu guru mengatasi permasalahan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang sehingga dapat meningkatkan kulitas pembelajaran.

3. Bagi Siswa.

   Siswa akan mengikuti pembelajaran secara aktif, meningkatkan keterlibatannya dalam proses pembelajaran, dan merasa termotivasi sebab pembelajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

4. Bagi Sekolah.

   Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam upaya peningkatan kemampuan siswa utamanya pembelajaran IPS dan menambah referensi dalam inovasi 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

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

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Mendeskripsikan

1. Pengertian Kemampuan Mendeskripsikan

Kemampuan mendeskripsikan merupakan salah satu hasil dari belajar. Seseorang yang belajar akan memperoleh kemampuan. Kemampuan adalah kecakapan.[1], sedangkan mendeskripsikan memaparkan atau menggambarkan dengan kata-kata secara jelas dan terinci.[2]

Pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan adalah kecakapan yang dimiliki siswa setelah melakukan belajar. Jadi yang dimaksud kemampuan dalam penelitian ini adalah hasil belajar.

Hasil belajar juga disebut prestasi belajar yang merupakan hasil penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau kecakapan/ketrampilan yang dinyatakan dalam bentuk nilai.[3] Hasil belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil intraksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik faktor dari dalam maupun faktor dari lingkungan.[4]

Pendapat tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa yang dimasud dengan prestasi belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan melakukan interaksi dengan lingkungan dan faktor-faktor yang mempengaruhinya berupa pengetahuan/keterampilan.

---

[1]Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, 2004, h.553
[2]Ibid, h. 201
[3]Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya, UN, 2012), h. 24
[4]Abu Ahmadi dan Supriana, *Psikologi Belajar*,(Jakarta, Rineka Cipta, 2004), h. 138

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

Mendeskripsikan adalah memaparkan dengan kata-kata secara jelas dan terinci. Jadi yang dimaksud dengan kemampuan mendeskripsikan adalah hasil belajar berupa kecakapan siswa dalam memaparkan sesuatu dengan kata-kata yang jelas dan terinci yang diwujudkan dalam bentuk nilai.

2. Unsur-unsur Kemampuan / Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari berbagai aspek yang mendukung. Sebagian orang memberikan pandangan bahwa hasil belajar itu hanya karena keberhasilannya dalam aspek tertentu saja.

Tujuan pendidikan yang hendak dicapai atas tiga domain yaitu domain cognitif, domain afektif, dan domain psikomotorik.[5]

Berdasarkan klasifikasi Bloom tersebut maka hasil belajar atau prestasi belajar dalam hal ini hasil belajar IPS akan mencakup tiga domain tersebut, sebagaimana dalam penjelasan dibawah ini.

a. Hasil belajar dalam bidang pendidikan aspek kognitif.

Hasil belajar siswa dalam bidang koqnitif ini hanya memiliki atau menitikberatkan pada masalah kecerdasan atas bidang-bidang intelektual saja, sehingga kemampuan akal yang selalu mendapatkan perhatian yaitu kerjanya otak untuk dapat menguasai berbagai pengetahuan yang diterimanya.

Adapun hasil belajar dalam aspek kognitif yaitu aspek pengetahuan (*knowledge*), aspek pemahaman (*komprehention*), aspek aplikasi (*aplication*)

[5]Bloom dalam Sugiono, *Pengantar Ilmu Pendidikan*,2004, Surabaya, Unesa, h. 56

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 penerapan, aspek sintesis (*syinteses*) yaitu menerangkan, aspek analisis (*menguraikan*) dan aspek evaluasi atau penilaian. Kemampuan mendeskripsikan merupakan aspek *synteses*.

b. Hasil belajar dalam bidang pendidikan aspek afektif.

Hasil belajar IPS dalam bidang afektif ini lebih banyak menyangkut dalam sikap yaitu tertuju pada bidang perasaan manusia. Hasil belajar siswa dalam bidang ini mempunyai nilai lebih daripada bidang yang lainnya, sebab bidang afektif ini menyangkut kemampuan yang tidak terlepas dari berbuat sesuatu atau perilaku siswa dalam kehidupan seseorang sehari-hari.

Hasil belajar bidang afektif sendiri terdiri dari berbagai aspek pendukung, antara lain :

1) Menerima (*receiving*): kesediaan untuk memperhatikan.
2) Menanggapi (*responding*): aktif berpartisipasi.
3) Menghargai (*valuing*): penghargaan kepada benda, gejala, perbuatan tertentu.
4) Membentuk (*organization*): memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan pertentangan dan membentuk sistem nilai yang bersifat konsistcn dan internal.
5) Berpribadi (*characterization by a value of value complex*): mempunyai sistem nilai yang mengendalikan perbuatan untuk menumbuhkan "*life style*" yang mantap.

c. Hasil belajar dalam bidang aspek psikomotorik.

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

Hasil belajar siswa dalam bidang psikomotor ini adalah masalah skill atau ketrampilan yaitu tertuju pada kemampuan bidang jasmani seseorang.

Ketiga aspek prestasi belajar siswa tersebut hendaknya dapat dicapai oleh siswa secara keseluruhan, sebab ketiga unsur prestasi tersebut saling mendukung antara satu dengan lainnya. Misalnya siswa mempunyai pengetahuan (*cognitif*) tidak mempunyai keterampilan (*Psikomotorik*) siswa kurang mempunyai bekal hidup nantinya, begitu juga jika tidak mempunyai sikap (*afektif*) yang baik juga akan tidak seimbang dalam melaksanakan kehidupannya.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar/Kemampuan Siswa

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja yaitu faktor intern dan faktor ekstern.[6]

Berdasarkan pendapat tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam individu itu sendiri misalnya: keadaan fisik, minat, motivasi dan sebagainya. Sedang faktor ekstern adalah faktor-fator yang berasal luar individu yaitu keluarga, sekolah termasuk perpustakaan sekolah, dan masyarakat.

Lebih jelasnya akan diuraikan secara rinci tentang faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu:

6.Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta, Rineka Cipta, 2010, h 35

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

a. Faktor Intern

1). Faktor fisiologis

Yang termasuk faktor fisiologis antara lain :

a). Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang akan mempengaruhi belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika tidak sehat. Selain itu ia cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, sering ngantuk. Agar siswa dapat belajar dengan baik harus mengusahakan kesehatan badannya dengan istirahat cukup, makan teratur, olah raga teratur, rekreasi, dan beribadah / berdo'a.

b). Cacat tubuh.

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh. Cacat itu dapat berupa tuna netra, tuna rungu, tuna wicara, patah kaki, patah tangan, lumpuh dan sebagainya. Anak yang mengalami cacat tubuh akan menyebabkan terganggunya aktifitas belajar yang menyebabkan prestasi belajarnya kurang maksimal.

2). Faktor Psikologis

Yang termasuk faktor psikologis antara lain :

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

a). Intelegensi / kecerdasan

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapai dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, kecakapan untuk mengetahui / menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, dan kecakapan untuk mengetahui relasi/hubungan dan mempelajarinya dengan cepat.

Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama siswa mempunyai tingkat intelegensi tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah. Walaupun begitu siswa yang mempunyai intelegensi yang tinggi belum tentu berhasil dalam belajarnya. Hal ini disebabkan karena belajar adalah suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhinya, sedangkan intelegensi adalah salah satu faktor di antara faktor-faktor yang lain. Jika faktor lain bersifat menghambat terhadap belajar aklhirnya siswa mengalami kegagalan dalam memperoleh prestasi belajarnya.

b). Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi yang semata-mata ditujukan pada satu obyek atau sekumpulan obyek. Untuk mendapatkan prestasi belajar yang baik siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajari, jika bahan pelajaran tidak

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

menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga tidak suka belajar. Siswa yang tidak mempunyai perhatian yang tinggi terhadap suatu pelajaran di sekolah akan mengalami hambatan dalam belajarnya. Sebaliknya anak atau siswa yang mempunyai perhatian yang tinggi akan cepat memperoleh segala informasi pendidikan sehingga prestasi belajarnya akan baik begitu juga pada pelajaran agama Islam siswa yang mempunyai perhatian yang tinggi terhadap pembelajaran agama Islam prestasi akan lebih baik.

c). Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar yang dibawa sejak lahir. Kemampuan itu akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Siswa yang mempunyai bakat tertentu akan lebih cepat mengusai pengetahuan atau ketrampilan yang ia inginkan. Suatu contoh anak yang berbakat bidang kesenian dia akan lebih cepat menguasai dan terampil dalam bidang musik. Dari uraian tersebut jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang akan dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan selanjutnya ia belajar lebih giat lagi. Mengetahui bakat siswa sangatlah penting untuk menempatkan siswa belajar di sekolah yang sesuai dengan bakatnya.

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). Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Berbeda dengan perhatian sifatnya sementara dan belum diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari hal tersebut diperoleh kepuasan.

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan baik, karena tidak ada daya tarik baginya. Siswa enggan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran tersebut.

Siswa yang mempunyai minat tinggi terhadap suatu mata pelajaran akan lebih baik prestasinya dibandingkan dengan anak yang tidak mempunyai minat terhadap suatu mata pelajaran. Agar siswa mempunyai minat yang besar dapat diupayakan dengan cara menjelaskan hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan bahan pelajaran yang dipelajari.

e). Motif dan Motivasi

Motif adalah daya penggerak atau pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi adalah suatu usaha 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

membangkitkan motif-motif. Peserta didik atau anak yang mempunyai motivasi tinggi terhadap pelajaran prestasi belajarnya tentu akan lebih baik jika dibandingkan anak yang tidak mempunyai motivasi belajar. Oleh karena itu kewajiban orang tua maupun guru adalah membangkitkan motivasi belajar anak.

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau mempunyai motivasi untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan belajar. Motif dapat juga ditanamkan kepada diri siswa dengan cara memberikan latihan-latihan atau kebiasaan-kebiasaan yang kadang-kadang juga dipengaruhi oleh keadaan lingkungan.

f). Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberikan respon atau reaksi terhadap suatu rangsangan. Artinya siswa yang akan melakukan proses belajar harus benar-benar keadaan siap menerima ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Sebab jika anak atau peserta didik tidak siap maka akan mengakibatkan anak menjadi malas dan kebingungan.

g). Kesehatan mental

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

Kesehatan mental adalah kesehatan jiwa dari seseorang misalnya ketenangan, emosi, stres. Kesehatan mental merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran artinya dalam menerima informasi pendidikan atau pelajaran siswa diharapkan dalam keadaan mental yang tenang tidak diganggu dengan perasaan-perasaan yang dapat mengganggu proses pembelajarannya.

h). Usaha yang dilakukan

Usaha yang dilakukan adalah upaya yang dilakukan sehingga memperoleh prestasi pendidikan agama Islam salah satu upaya adalah memanfaatkan waktu dengan rajin belajar.

b. Faktor Ekstern

1). Faktor Keluarga (orang tua)

Keluarga merupakan faktor yang sangat penting dalam pendidikan anak sebab orang tua merupakan tempat pendidikan anak yang pertama dan utama. Orang tua mempunyai kewajiban pertama sebab sebelum mengathui dunia luar maka orang tuanyalah yang lebih dulu memberikan pendidikan. Selain itu orang tua juga tempat pendidikan yang utama bagi anak.

Faktor keluarga atau orang tua yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa antara lain:

a). Cara Mendidik anak.

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

Cara orang tua mendidik anaknya sangat besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar anaknya. Hal ini jelas karena keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan dalam ukuran kecil tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan berukuran besar. Melihat kenyataan di atas dapatlah dipahami betapa pentingnya peranan keluarga di dalam pendidikan anaknya. Cara orang tua mendidik anak-anaknya akan berpengaruh terhadap belajarnya.

Orang tua yang tidak memperhatikan pendidikan anaknya, misalnya mereka acuh tak acuh terhadap belajar anaknya, tidak memperhatikan sama sekali akan kepentingan-kepentingan dan kebutuhan-kebutuhan belajar anaknya, tidak mengatur waktu belajarnya, tidak menyediakan atau melengkapi alat belajarnya, tidak memperhatikan anak belajar atau tidak, tidak mau tau bagaimana kemajuan belajar anaknya, tidak mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam belajar anaknya, tidak mau mendoakannya, dan lain-lain dapat menyebabkan anak tidak berhasil dalam mencapai prestasi belajarnya.

b). Hubungan antar Keluarga.

Hubungan antar keluarga yang terpenting adalah hubungan antara orang tua dengan anak. Selain itu hubungan antara anak dengan

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

saudaranya atau anggota keluarga yang lainpun turut mempengaruhi belajar anak. Wujud dari hubungan itu misalnya apakah hubungan itu penuh kasih sayang, penuh pengertian, ataukah diliputi dengan kebencian, sikap yang terlalu keras, ataukah sikap acuh tak acuh dan sebagainya.

Demi kelancaran belajar serta keberhasilan anaknya, perlu diusahakan hubungan yang baik di dalam keluarga. Hubungan yang baik adalah hubungan yang penuh kasih sayang, penuh pengertian, diserta dengan bimbingan dan bila perlu hukuman-hukuman untuk mensukseskan belajar anak.

c). Suasana Rumah.

Suasana rumah dimaksudkan adalah situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga di mana anak berada dan sedang belajar. Suasana rumah juga merupakan faktor yang penting. Suasana rumah yang gaduh atau ramai dan semrawut tidak akan memberikan ketenangan kepada anak untuk belajar.

Agar anak dapat belajar dengan baik perlu diciptakan suasana rumah yang tenang dan tentram. Suasana rumah yang tenang dan tentram selain anak kerasan atau betah di rumah anak dapat belajar dengan tenang dan akhirnya mendapat prestasi belajar yang diharapkan.

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). Keadaan Ekonomi Keluarga.

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya juga membutuhkan fasilitas belajar seperti ruang belajar, meja, kursi, penerangan, alat tulis menulis, buku-buku dan lain sebagainya. Fasilitas belajar itu dapat dipenuhi jika keluarga mempunyai cukup uang. Siswa yang terpenuhi kebutuhan untuk belajarnya prestasinya akan lebih baik dibandingkan dengan anak yang fasilitas belajarnya kurang memadai.

e). Pengertian orang tua.

Anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua. Bila anak sedang belajar jangan diganggu dengan tugas-tugas di rumah. Kadang-kadang anak mengalami lemah semangat, orang tua wajib memberikan pengertian dan dorongan, membantu sedapat mungkin kesulitan yang dihadapi anak di sekolah. Kalau perlu menghubungi gurunya, untuk mengetahui perkembangan anaknya.

f). Latar belakang Kebudayaan.

Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Perlu ditanamkan kepada anak kebiasaan-kebiasaan yang baik seperti sopan santun, mengucap-kan salam jika masuk rumah, taat pada orang tua, selalu rajin

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

beribadah dan berdoa, dan mendorong semangat anak untuk belajar agar mencapai prestasi yang tinggi.

2) Faktor Sekolah

Yang termasuk faktor sekolah antara lain:

1). Metode Mengajar dan Media Pembelajaran

Metode mengajar adalah suatu cara yang harus dilalui di dalam proses pembelajaran. Metode mengajar mempengaruhi belajar siswa. Metode mengajar yang diterapkan guru kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang kurang baik pula. Metode mengajar yang kurang baik itu misalnya guru kurang persiapan, kurang menguasai bahan pelajaran sehingga guru dalam menyajikan pelajaran kurang jelas. Dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan metode yang berfariasi agar siswa merasa senang dan tidak bosan. Selain metode penggunaan media sangat diperlukan dalam pembelajaran, sebab dengan media pembelajaran materi pelajaran akan lebih muda untuk dikuasai siswa terutama yang bertipe visual.

b). Kurikulum.

Kurikulum diartikan sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai, dan mengembangkan bahan

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

pelajaran. Bahan pelajaran mempengaruhi belajar siswa. Kurikulum yang kurang baik berpengaruh tidak baik terhadap belajar siswa.

c). Hubungan Guru dengan siswa.

Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. Proses tersebut juuga dipengaruhi oleh hubungan antara guru dengan siswa. Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa secara akrab menyebabkan proses belajar mengajar itu kurang lancar, dan siswa merasa jauh dari guru, maka siswa segan berpartisipasi secara aktif dalam belajar.

d). Hubungan Siswa dengan Siswa.

Hubungan siswa dengan siswa akan mempengaruhi proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin, akan diasingkan dari kelompok, akibatnya makin parah masalahnya dan akan menganggu belajarnya. Akan tetapi siswa yang mempunyai kemampuan lebih dalam belajar maupun bertingkah laku baik dapat dimanfaatkan sebagai tutor sebaya. Oleh karena itu menciptakan hubungan yang baik antar siswa itu sangat diperlukan.

e). Disiplin 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

Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga belajar. Kedisiplinan sekolah mencakup kedisiplinan guru dalam mengajar dengan melaksanakan tata tertib sekolah. Seluruh warga sekolah mengikuti tata tertib dan bekerja dengan disiplin sesuai jadwal kegiatan dan waktu yang telah ditetapkan, sehingga semua warga sekolah memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.

f). Alat Pelajaran.

Alat pelajaran erat hubungannya dengan prestasi belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Yang termasuk dalam kelengkapan alat pelajaran dalam hal ini adalah alat peraga, buku pelajaran, buku penunjang termasuk perpustakaan sekolah, laboratorium, dan media lainnya.

g). Cara Belajar Siswa.

Banyak siswa melaksanakan cara belajar yang salah. Dalam hal ini perlu mendapat pembinaan dari guru. Dengan cara belajar yang tepat akan efektif pula hasil belajar siswa tersebut. Dalam pembagian waktu belajar, kadang-kadang siswa belajar terus-menerus karena akan ada tes. Cara belajar yang demikian kurang efektif karena

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

menyebabkan kelelahan. Cara belajar yang baik adalah dengan membuat perencanaan atau jadwal secara rutin, berkonsentrasi dalam menerima pelajaran, membaca dan merangkum, melakukan latihan-latihan dan mengerjakan tugas.

h). Tugas Rumah.

Tugas rumah juga mempengaruhi belajar siswa. Jika dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak diberikan tugas atau tugas di rumah ada kecenderungan siswa tidak mau belajar, sehingga tugas dirumah itu perlu diberikan supaya siswa mau belajar di rumah. Namun demikian dalam memberikan tugas di rumah jangan terlalu banyak yang menyebabkan anak merasa bosan, tidak mempunyai waktu bermain yang merupakan dunia anak. Tugas dirumah setelah dikerjakan anak hendaknya dikoreksi di sekolah sebab jika tidak dikoreksi dan diberikan nilai nantinya siswa tidak mengerjakan tugas bahkan tidak mau belajar.

3) Faktor Masyarakat.

Yang termasuk faktor masyarakat antara lain:

a). Kegiatan Siswa di Dalam Masyarakat.

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi jika siswa ambil bagian dalam kegiatan masyarakat yang terlalu banyak misalnya

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

berorganisasi, kegiatan sosial, keagamaan, dan lain-lain akan mengganngu kegiatan belajarnya jika kurang dapat mengatur waktu dengan baik. Sebab kegiatan-kegiatan di kampung atau masyarakat dalam waktu-waktu tertentu banyak menyita waktu sehingga tidak ada kesempatan untuk belajar karena memikul tanggung jawab.

b) Mas Media.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak terhadap perkembangan mas media. Hal ini dapat membawa pengaruh positif maupun negatif. Mas media yang baik akan memabawa pengaruh baik terhadap perkembangan anak, tetapi mas media yang kurang baik akan membawa pengaruh yang kurang baik pula terhadap perkembangan anak. Dengan adanya mas media anak dapat mengikuti perkembangan ilmu pengatahuan sehingga menambah wawasan dan cara berfikir ke depan. Yang termasuk mas media di sini antara lain radio, televisi, surat kabar, majalah, komik, dan lain sebagainya.

c). Teman Bergaul.

Pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada pengruh dari guru atau orang tua. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang jelek akan mempengaruhi yang bersifat buruk juga.

d). Bentuk Kehidupan Masyarakat.

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

Kehidupan masyarakat di sekitar siswa juga mempengaruhi terhadap belajar siswa. Masyarakat yang terdiri dari orang-orang tidak terpelajar, penjudi, pemabok, suka mencuri, dan mempunyai kebiasaan yang kurang baik akan berpengaruh jelek terhadap perkembangan siswa yang ada di situ. Oleh karena itu perlu mengusahakan lingkungan yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan siswa sehingga dapat belajar dengan baik dan pada akhirnya mendapatkan prestasi belajar yang baik pula.

Penelitian ini mengarah pada faktor yang datang dari luar siswa yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalan media *Anduk Card Playing* yang digunakan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

B. Media *Anduk Card Playing*

1. Pengertian *Anduk Card Playing*

Media merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya.[7]

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

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.[8]

Media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, *slide*, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk

menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.[9]

Anduk Card Playing diberi pengertian kartu permainan yang terdiri anak dan induk kartu. Kartu induk berisi tentang permasahan-permasalahan yang harus diselesaikan oleh siswa secara berkelompok. Kartu induk dibagi menjadi beberapa bagian dan diberi nomor. Masing-masing bagian berisi satu permasalahan. Anak kartu merupakan nomor yang harus dipilih oleh masing-masing kelompok untuk menentukan permasahan nomor berapa yang harus didiskusikan di kelompok tersebut.

[7]Anitah, Sri, W,dkk, *Op Cit*. h 11
[8]Sanjaya, Wina, *Startegi Pembelajaran*,Jakarta, Interpratama Ofset, 2007, h. 163

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

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud media *Anduk Card Playing* dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berupa kartu permainan anak dan induk yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat menyerap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu, memanipulasi keadaan peristiwa, atau obyek tertentu, menambah gairah dan motivasi belajar.[10]

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. Guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video. Atau, bagaimana proses perkembangan ulat menjadi kupu-kupu; proses perkembangan bayi dalam rahim dari mulai sel telur dibuahi hingga menjadi embrio dan berkembang menjadi bayi. Demikian juga dalam pelajaran agama guru dapat menjelaskan bagaimana

[9]Gerlach dalam Sanjaya, Wina, *Op Cit*, h 163
[10] Sanjaya, Wina, *Op Cit*, h 169

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

cara wudlu dan shalat yang baik melalui tayangan film, gambar, peragaan dan lain sebagainya.

b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah di-pahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk me-nyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia dapat disajikan melalui film.

Selain itu, media pembelajaran juga bisa membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Benda atau objek yang terlalu besar misalkan alat-alat perang, berbagai binatang buas, benda-benda langit, dan lain sebagainya. Untuk menampilkan objek tersebut guru dapat memanfaatkan *film slide,* foto-foto, atau gambar. Benda-benda yang terlalu kecil, misalkan, bakteri, jamur, virus dan lain sebagainya. Untuk mempelajari objek tersebut dapat memanfaatkan mikroskop, atau *microprojector.*

Untuk memanipulasi keadaan, media pembelajaran dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti seperti gerakan mobil, gerakan kapal terbang, gerakan-gerakan pelari atau gerakan yang sedang berolah raga; atau sebaliknya dapat mempercepat gerakan-gerakan yang lambat, seperti gerakan pertumbuhan tanaman, perubahan warna suatu zat, dan lain sebagainya.

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. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topik tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir atau tentang kotoran limbah industri dan lain sebaginya.

Berdasarkan beberapa fungsi di atas, maka media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut:

1). Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.

2). Media dapat mengatasi batas ruang kelas. Hal ini terutama untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh peserta. Dalam kondisi ini media dapat berfungsi untuk:

a) Menampilkan objek yang terlau besar untuk dibawa ke dalam kelas

b) Memperbesar serta memperjelas objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat oleh mata telanjang, seperti sel-sel butir darah/molekul bakteri dan sebagainya.

c) Mempercepat gerakan suatu proses yang terlalu lambat sehingga dapat dilihat dalam waktu yang lebih cepat.

d) Memperlambat proses gerakan yang terlalu cepat.

e) Menyederhanakan suatu objek yang terlalu kompleks.

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

f) Memperjelas bunyi-bunyian yang sangat lemah sehingga dapat ditangkap oleh telinga.

3) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan.

4) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.

5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.

6) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik.

7) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru. Kedelapan, media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.

8) Media dapat meberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

3. Klasifikasi dan Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya yaitu menurut sifatnya, daya jangkauannya, dan teknik pemakaiannya. Menurut sifatnya dibagi menjadi tiga yaitu audio, visual, dan audio visual. Menurut jangkauannya yaitu daya liput jelas dan terbatas. Menurut teknik pemakaiannya yaitu diproyeksikan dan tidak diproyeksikan.[11]

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke 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

1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya. *Anduk Card Playing* merupakan salah satu jenis media visual yang berbentuk kartu induk dan kartu anak.
3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual se-cara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti *film slide*, film, video, dan lain sebagainya.

c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

[11]Sanjaya, Wina, *Op Cit*, h 172

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) Media yang diproyeksikan seperti film, *slide, film strip,* transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alatproyeksi khusus *seperti film projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan *film slide, operhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

4. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran adalah media digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sesuai materi pelajaran, sesuai kebutuhan dan kondisi siswa, efektifitas dan efisien, serta kemampuan guru menggunakannya.[12]

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Media yang akan digunakan oleh guru hendaknya sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

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) Media yang akan digunakan hendaknya sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran. Contohnya untuk mem-belajarkan siswa memahami pertumbuhan jumlah penduduk di Indonesia, maka guru perlu mempersiapkan semacam grafik yang mencerminkan pertumbuhan itu.

c) Media pembelajaran hendaknya sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif. Demikian juga sebalik-nya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang, akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan me-lalui media visual. Setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda. Guru perlu memerhatikan setiap kemampuan dan gaya tersebut.

d) Media yang akan digunakan hendaknya memerhatikan efektivitas dan efisien. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memerhatikan efektivitas penggunanya.

3) Media yang digunakan hendaknya sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks ter-utama media-media mutakhir seperti media komputer, LCD, dan media elektronik lainnya

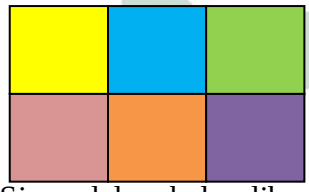
[12]Sanjaya, Wina, *Op Cit*, h 173

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

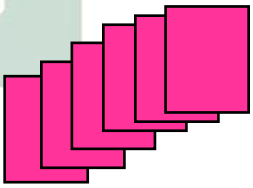
memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya. Media secanggih apa pun tidak akan bisa menolong tanpa kemampuan teknis mengoperasikannya. Oleh karena itulah sebaiknya guru mempelajari dahulu bagai-mana mengoperasikan dan memanfaatkan media yang akan di-gunakan. Hal ini perlu ditekankan, sebab sering guru melakukan kesalahan-kesalahan yang prinsip dalam menggunakan media pembelajaran yang pada akhirnya penggunaan media bukan menambah kemudahan siswa belajar, malah sebaliknya mempersulit siswa belajar.

5. Cara Bermain *Anduk Card Playing*

a. Kartu anak dan kartu induk disipkan, Kartu induk besarnya 50x50 cm berisi permasalahan-permasalahan yang akan diselesaikan oleh masing-masing kelompok dan diberi nomor permasalahan. Kartu anak berukuran 5x10 cm berisi nomor permasalahan.



Kartu Induk



Kartu Anak

b. Siswa dalam kelas dibagi menjadi 6 kelompok

c. Masing-masing kelompok memilih ketua dan penulis

d. Masing-masing ketua kelompok ke depan untuk memilih anak kartu

e. Cara memilih kartu dengan cara mencabut kartu yang dipegang oleh guru secara terbalik

f. Setelah mendapat kartu dan nomor permasalahan, maka ketua kelompok tersebut menulis permasalahan dari kartu induk.

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. Setelah semua ketua kelompok mendapatkan permasalahan, kembali ke kelompok masing-masing untuk berdiskusi tentang permasalah tersebut.
h. Hasil diskusi ditulis pada buku kemudian secara bergantian mempresentasikan hasil diskusinya.
i. Kelompok lain menanggapi kelompok yang presentasi
j. Semua selesai, disimpulkan bersama guru dan dicatat di bukunya masing-masing.

C. Kerangka Berpikir

Kemampuan mendeskripsikan merupakan salah satu hasil dari belajar. Hasil belajar juga disebut prestasi belajar yang merupakan hasil penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau kecakapan/ketrampilan yang dinyatakan dalam bentuk nilai.[13]

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan mendeskripsikan adalah kecakapan siswa yang merupakan hasil belajar dalam memaparkan atau menggambarkan dengan kata-kata secara jelas dan terinci tentang perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang yang diwujudkan dalam bentuk nilai.

Hasil belajar yang dimiliki siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor dari luar dan dari dalam sebagaimana di ungkapkan oleh Abu Ahmadi yaitu "Hasil belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil intraksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik faktor dari dalam maupun faktor dari lingkungan."[14]

[13]Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru,* (Surabaya, UN, 2012), h. 24
[14]Abu Ahmadi dan Supriana, *Psikologi Belajar,*(Jakarta, Rineka Cipta, 2004), h. 138

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

Media *Anduk Card Playing* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kecakapan siswa dalam mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan *Anduk Card Playing* siswa akan aktif mengikuti pembelajaran

dengan cara berdiskusi dengan kelompok, menuliskan hasil diskusi, dan mempresentasikan, sehingga kemampuannya meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Anduk Card Palying dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang dalam penjajahan Belanda dan Jepang.

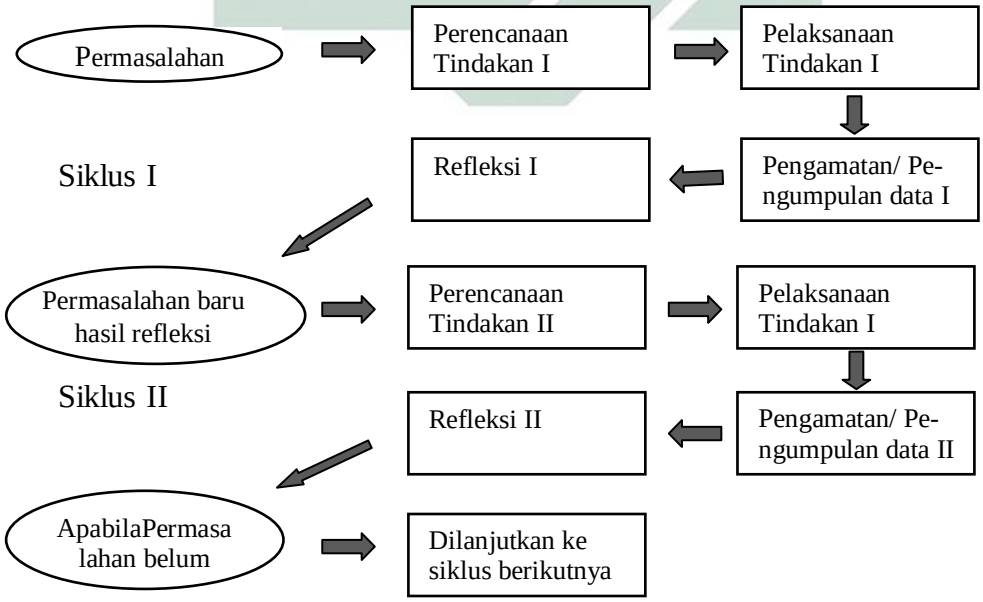
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*Action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki praktik pembelajaran di kelasnya. PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar di kelasnya.[1] (Suhardjono, 2010:58). Prosedur penelitian tindakan kelas ini mengikuti prinsip dasar yang dikembangkan oleh *Kemmis*. Prosedur penelitian menggunakan sistem siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan relleksi[2] (Arikunto, 2010:16). [2]

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan sebanyak dua siklus dengan gambaran 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

Gambar 3.1 Bagan Rancangan Penelitian Tindakan Kelas
Sumber: Suhardjono,[3] (2010:74)

Berdasarkan bagan tersebut di atas maka pelaksanaan PTK dimulai dari siklus I yang terdiri empat kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Apabila sudah diketahui keberhasilan dan hambatan maka guru menentukan rancangan untuk siklus 2.

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II adalah mengulangi kesuksesan pada siklus 2 dengan berbagai tambahan perbaikan dari tindakan terdahulu yang ditujukan untuk memperbaiki hambatan atau kesulitan yang ditemukan pada siklus 1.

B. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksankan di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum I Melirang Bungah Gresik. Sebagai subyek penelitian adalah kelas V yang jumlahnya 30 siswa terdiri dari 20 perempuan dan 10 laki-laki. Alasan pemilihan subyek peneltian adalah peneliti merupakan Guru Madrsah Ibtidaiyah Miftahul Ulum I Melirang Bungah Gresik.

Permasalahan yang dihadapi subyek penelitian adalah kemampuan dalam mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang mata pelajaran IPS Kelas V.

C. Variabel Yang Diselidiki

Variabel yang diselidiki dalam penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut:

[1]Suhadjono, *Penelitian Tingakan Kelas*, Jakarta, Sinar Grafika Ofset, 2010. h. 58
[2]Arikunto, Suharsimi, *Penelitian Tndakan Kelas*, Jakarta Sinar Grafika Ofset, 2010.h. 16
[3]Suhadjono, *Penelitian Tingakan Kelas*, Jakarta, Sinar Grafika Ofset, 2010. h. 74

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. Kemampuan mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

   Kemampuan mendeskripsikan merupakan salah satu hasil dari belajar. Hasil belajar juga disebut prestasi belajar yang merupakan hasil penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau kecakapan/ketrampilan yang dinyatakan dalam bentuk nilai.

   Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan mendeskripsikan adalah kecakapan siswa yang merupakan hasil belajar dalam memaparkan atau menggambarkan dengan kata-kata secara jelas dan terinci tentang perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang yang diwujudkan dalam bentuk nilai.

2. Media *Anduk Card Playing*

   Anduk Card Playing adalah Anak dan Induk Kartu Permainan yang digunakan dalam pembelajaran agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran melalui diskusi kelompok, mencatat, dan mempresentasikan sehingga kecakapan mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang meningkat.

D. Rencana Tindakan

Rencana tindakan penelitian ini adalah menggunakan sistem siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari empat kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan,

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

pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini direncanakan dua siklus. Adapaun rencana kegiatan pada masing-masing siklus adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencaan siklus I ini adalah sebagai berikut:

1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2) Menentukan pokok bahasan atau materi pelajaran
3) Menyiapkan sumber belajar
4) Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran (*Anduk Card Playing*)
5) Menyusun lembar kerja siswa
6) Membuat format penilaian
7) Menyusun kriteria penyekoran dan penilaian

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan tindakan siklus I adalah menyusun skenario/langkah-langkah pembelajaran yaitu sebagai berikut:

Kegiatan Awal

1) Guru memeriksa kesiapan 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

2) Guru memotivasi siswa dengan cara menunjukkan gambar-gambar pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.
3) Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab tentang Pahlawan.
4) Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai.

Kegiatan Inti

5) Guru mempersipakan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran. (*Anduk Card Playing*)
6) Guru menjelaskan pokok-pokok materi dan cara melakukan kegiatan serta mengerjakan tugas.
7) Guru membagi kelas mmenjadi 6 kelompok
8) Masing-masing kelompok memilih ketua dan penulis
9) Masing-masing ketua kelompok ke depan untuk memilih anak kartu Yang dipegang oleh guru secara terbalik.
10) Setelah mendapat kartu dan nomor permasalahan, maka ketua kelompok tersebut menulis permasalahan dari kartu induk.
11) Setelah semua ketua kelompok mendapatkan permasalahan, kembali ke kelompok masing-masing untuk berdiskusi tentang permasalah tersebut.
12) Guru berkeliling ke kelompok-kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan.
13) Siswa menuliskan hasil diskusi pada lembar kerja yang disediakan.

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

14) Masing-masing kelompok mempresetasikan hasil kerja kelompok dan kelompok lain menanggapi.
15) Siswa membuat kesimpulan dengan bimbingan guru.
16) Siswa menuliskan kesimpulan pada buku catatan masing-masing

Kegiatan Akhir

17) Guru mengulas kembali tentang materi pelajaran secara singkat
18) Guru melakukan penilaian
19) Guru melakukan refleksi dan informasi tindak lanjut.

c) Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan oleh guru sebagai peneliti sekaligus sebagai pengamat. Kegiatan yang diamati adalah kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pada tahap ini guru mengenali, merekam, dan mendokumentasikan seluruh kegiatan dan hasil perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Hasil observasi ini digunakan untuk menentukan atau menyempurnakan kegiatan selanjutnya. Kegiatan siswa yang diobservasi adalah partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran, menjawab pertanyaan, bertanya, dan mengerjakan tugas dengan benar dan tepat waktu.

Kegiatan selanjutnya adalah mengerjakan tes hasil belajar dengan mengerjakan soal-soal tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa

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

penjajahan Belanda dan Jepang. Masing-masing siswa mengerjakan 10 soal tes hasil belajar. Hasil tes tersebut dinilai dengan menggunakan kriteria penilaian.

d) Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir siklus 1. Kegiatan yang dilakukan dalam refleksi adalah sebagai berikut:

1) Mengumpulkan data-data hasil observasi yaitu tentang partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas dengan benar dan tepat waktu.
2) Mengumpulkan data-data tentang tes hasil belajar.
3) Menganalisis data hasil belajar siswa dengan cara mengoreksi dan memberikan nilai pada masing-masing siswa, selanjutnya mengitung jumlah siswa yang tuntas belajar dan yang tidak tuntas dengan membandingkan dengan nilai KKM IPS yaitu 70 kemudin dipersentase dengan cara siswa yang tuntas dibagi seluruh siswa dikali 100%, dan mencari rata-rata nilai yang diperoleh siswa, kemudian dibandingkan dengan kriteria rata-rata yaitu 70.
4) Berasarkan hasil analisis tersebut di atas maka dapat diketahui keberhasilan dan kekurangan pelaksanaan tindakan yang dilakukan.

Keberhasilan yang dicapai diidentifikasi untuk pelaksanaan pembelajaran selanjutnya, sedangkan kekurangan-kekurangan diidentifikasi

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

untuk dilakukan perbaikan atau penyempurnaan pelaksanaan tindakan selanjutnya. Pada tahap ini ditetapkan apakah perlu dilaksanakan tindakan siklus selanjutnya atau tidak. Jika perlu, maka disusun perencenaan siklus selanjutnya.

2. Siklus 2

Siklus 2 dilaksanakan masih menggunakan media *Anduk Card Playing*. Pelaksanaan siklus 2 direncanakan sebagaimana dalam siklus 1 yaitu melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, obsevasi, dan refleksi. Kekurangan-kekurangan pada siklus 1 akan disempurnakan dalam pelaksanaan siklus 2.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Data Penelitian

Data pada Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut:

a. Data tentang partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.
b. Data tentang kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran.
c. Hasil Belajar siswa.

1. Cara Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan memperoleh data tentang kegiatan

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

peneliti (guru) dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Anduk Card Playing*.

b. Metode Tes

Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa tentang kemampuan mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

F. Indikator Kinerja

Indikator kinerja pada Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang mendapat nilai sesuai KKM Mata Pelajaran IPS 70 adalah minimal 23 siswa.
2. Ketuntasan belajar adalah 75%
3. Nilai rata-rata kelas 70,00

Berdasarkan indikator kinerja tersebut dapat dijelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas ini dikatakan berhasil apabila siswa yang mendapat nilai 70 atau lebih sebanyak 75% dari seluruh siswa dan nilai rata-rata kelas minimal 70.

G. Tim Peneliti dan Tugasnya

Tim peneliti dan tugasnya dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Sugiono sebagai peneliti
2. Taufiqur Rohman teman sejawat sebagai observer

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

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian akan dijabarkan secara rinci berdasarkan tindakan yang telah dilakukan. Pada bagian ini ditampilkan data-data sebelum dan sesudah penelitian pada siklus 1 dan siklus 2. Adapun rincian data-data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Data Sebelum Dilakukan Penelitian

Data awal dalam penelitian ini diperoleh sebelum penelitian ini dilaksanakan. Data tersebut diperoleh dari 30 siswa adalah sebagai berikut:

a. Data Hasil Observasi Partisipasi Siswa dalam pembelajaran

Tabel 4.1
Tabel Data Hasil Observasi Partisipasi Siswa.

No	Nama Siswa	Kegiatan yang diobservasi			
		1	2	3	4
1	AHMAD FARID NURDIANSYAH	1	0	1	1
2	AHMAD FERI FERDIANSYAH	0	1	0	0
3	AHMAD LATHIF UBAIDILLAH	0	0	0	0
4	DURROTUN NAFISAH	1	1	1	1
5	EDY AHADIANTO	0	0	1	0
6	FADIA ARIKA NAFILIYAH	1	0	0	0
7	FARAH NABILA	1	1	1	1
8	FARAH YULINAR RIZKYA	0	0	1	1
9	INTAN CAHAYA DEWI	1	1	0	0
10	M. FAHRUDDIN AL FIRDAUS	0	0	0	0

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

11	M. FERDI CANDRA FIRMANSYAH	0	0	0	0
12	M. RAGIL LAKSAMANA JAYA	0	1	1	1
13	M. RAMANDHIKA ALFI K	1	1	1	1
14	MAZIDATUL ILMIYAH	0	1	1	0
15	MOHAMMAD MAULANA AFIF	1	0	1	1
16	MOHAMMAD ROHMATAN LIL ALAMIN	1	1	1	1
17	MUHAMMAD FIKRI NUR HADI	0	0	1	0
18	MUHAMMAD SAYYID IQBAL	1	0	0	0
19	NUR FAIZATUR RAHMA	1	1	1	1
20	NUR LAILI MAULIDA RAHMAH	0	0	1	1
21	PUTRI AMELIA SHOLICHAH	1	1	0	0
22	RAHMA SUCI WULANDARI	0	0	0	0
23	RAHMAH MAULIDA AULIYAH	0	0	0	0
24	RISTA DWI SAFITRI	1	1	1	1
25	SAFFANA RAISA RAHMANIA	0	0	1	0
26	VIRRO EL ESYA FARADISA	1	0	0	0
27	MUHAMMAD WAHYU RIZKI ARTA	1	1	1	1
28	ERNAWATI	0	0	1	1
29	HILMI DZAKI AL HAIBAH	1	1	0	0
30	MI'ATU KHABBAH	0	0	0	0

Lanjutan:

No	Nama Siswa	Kegiatan yang diobservasi			
		1	2	3	4
1	AHMAD FARID NURDIANSYAH	1	0	1	1
2	AHMAD FERI FERDIANSYAH	0	1	0	0
3	AHMAD LATHIF UBAIDILLAH	0	0	0	0
4	DURROTUN NAFISAH	1	1	1	1
5	EDY AHADIANTO	0	0	1	0
6	FADIA ARIKA NAFILIYAH	1	0	0	0

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	FARAH NABILA	1	1	1	1
8	FARAH YULINAR RIZKYA	0	0	1	1
9	INTAN CAHAYA DEWI	1	1	0	0
10	M. FAHRUDDIN AL FIRDAUS	0	0	0	0
11	M. FERDI CANDRA FIRMANSYAH	0	0	0	0
12	M. RAGIL LAKSAMANA JAYA	0	1	1	1
13	M. RAMANDHIKA ALFI K	1	1	1	1
14	MAZIDATUL ILMIYAH	0	1	1	0
15	MOHAMMAD MAULANA AFIF	1	0	1	1
16	MOHAMMAD ROHMATAN LIL ALAMIN	1	1	1	1
17	MUHAMMAD FIKRI NUR HADI	0	0	1	0
18	MUHAMMAD SAYYID IQBAL	1	0	0	0
19	NUR FAIZATUR RAHMA	1	1	1	1
20	NUR LAILI MAULIDA RAHMAH	0	0	1	1
21	PUTRI AMELIA SHOLICHAH	1	1	0	0
22	RAHMA SUCI WULANDARI	0	0	0	0
23	RAHMAH MAULIDA AULIYAH	0	0	0	0
24	RISTA DWI SAFITRI	**1**	1	1	1
25	SAFFANA RAISA RAHMANIA	0	0	1	0
26	VIRRO EL ESYA FARADISA	1	0	0	0
27	MUHAMMAD WAHYU RIZKI ARTA	1	1	1	1
28	ERNAWATI	0	0	1	1
29	HILMI DZAKI AL HAIBAH	1	1	0	0
30	MI'ATU KHABBAH	0	0	0	0

Keterangan:

1. Siswa melakukan diskusi
2. Siswa melakukan tanya jawab
3. Siswa menuliskan hasil diskusi
4. Siswa presentasi

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

Kode 1 : melaksanakan kegiatan 0 : tidak melaksanakan kegiatan

b. Data Hasil Penilaian

Tabel 4.2
Data Hasil Penilaian Kemampuan Mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang

Lanjutan:

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
01	Ahmad Farid Nurdiansyah	80	Tuntas
02	Ahmad Feri Ferdiansyah	80	Tidak tuntas
03	Ahmad Lathif Ubaidillah	60	Tidak tuntas
04	Durrotun Nafisah	80	Tuntas
05	Edy Ahadianto	40	Tidak tuntas
06	Fadia Arika Nafiliyah	60	Tidak tuntas
07	Farah Nabila	60	Tidak tuntas
08	Farah Yulinar Rizkya	80	Tuntas
09	Intan Cahaya Dewi	80	Tuntas
10	M. Fahruddin Al Firdaus	50	Tidak tuntas
11	M. Ferdi Candra Firmansyah	50	Tidak tuntas
12	M. Ragil Laksamana Jaya	90	Tuntas
13	M. Ramandhika Alfi K	80	Tuntas
14	Mazidatul ilmiyah	50	Tidak tuntas
15	Mohammad Maulana Afif	50	Tidak tuntas
16	Mohammad Rohmatan Lil Alamin	50	Tidak tuntas
17	Muhammad Fikri Nur Hadi	90	Tuntas
18	Muhammad Sayyid Iqbal	80	Tuntas
19	Nur Faizatur Rahma	50	Tidak tuntas
20	Nur Laili Maulida Rahmah	50	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

21	Putri Amelia Sholichah	50	Tidak tuntas
22	Rahma Suci Wulandari	60	Tidak tuntas
23	Rahmah Maulida Auliyah	80	Tuntas
24	Rista Dwi Safitri	70	Tuntas
25	Saffana Raisa Rahmania	60	Tidak tuntas
26	Virro El Esya Faradisa	60	Tidak tuntas
27	Muhammad Wahyu Rizki Arta	80	Tuntas
28	Ernawati	40	Tidak tuntas
29	Hilmi Dzaki Al Haibah	60	Tidak tuntas
30	Mi'atu Khabbah	80	Tuntas

KKM : 70

Keterangan:
1. Siswa yang mendapat nilai 70 atau lebih adalah 15 siswa.
2. Ketuntasan belajar 15/30 x 100% = 50%
3. Nilai rata-rata kelas 66,82

2. Data Siklus I

a. Data Hasil Observasi Partisipasi Siswa

Tabel 4.3
Tabel Data Hasil Observasi Partisipasi Siswa

No	Nama Siswa	Kegiatan yang diobservasi			
		1	2	3	4
1	AHMAD FARID NURDIANSYAH	1	0	1	1
2	AHMAD FERI FERDIANSYAH	0	1	0	0
3	AHMAD LATHIF UBAIDILLAH	0	0	0	0
4	DURROTUN NAFISAH	1	1	1	1
5	EDY AHADIANTO	0	0	1	0
6	FADIA ARIKA NAFILIYAH	1	0	0	0

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	FARAH NABILA	1	1	1	1
8	FARAH YULINAR RIZKYA	0	0	1	1
9	INTAN CAHAYA DEWI	1	1	0	0
10	M. FAHRUDDIN AL FIRDAUS	0	0	0	0
11	M. FERDI CANDRA FIRMANSYAH	0	0	0	0
12	M. RAGIL LAKSAMANA JAYA	0	1	1	1
13	M. RAMANDHIKA ALFI K	1	1	1	1
14	MAZIDATUL ILMIYAH	0	1	1	0
15	MOHAMMAD MAULANA AFIF	1	0	1	1
16	MOHAMMAD ROHMATAN LIL ALAMIN	0	0	1	0
17	MUHAMMAD FIKRI NUR HADI	1	0	0	0
18	MUHAMMAD SAYYID IQBAL	1	1	1	1
19	NUR FAIZATUR RAHMA	0	0	1	1
20	NUR LAILI MAULIDA RAHMAH	1	1	0	0
21	PUTRI AMELIA SHOLICHAH	0	0	0	0
22	RAHMA SUCI WULANDARI	0	0	0	0
23	RAHMAH MAULIDA AULIYAH	0	1	1	1
24	RISTA DWI SAFITRI	1	1	1	1
25	SAFFANA RAISA RAHMANIA	0	1	1	0
26	VIRRO EL ESYA FARADISA	1	0	1	1
27	MUHAMMAD WAHYU RIZKI ARTA	0	1	1	1
28	ERNAWATI	1	1	1	1
29	HILMI DZAKI AL HAIBAH	0	1	1	0
30	MI'ATU KHABBAH	1	0	1	1

Keterangan:

1. Siswa melakukan diskusi
2. Siswa melakukan tanya jawab
3. Siswa menuliskan hasil diskusi
4. Siswa presentasi

Kode 1 : melaksanakan kegiatan 0 : tidak melaksanakan kegiatan

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. Data Keterlaksanaan Kegiatan Peneliti

Tabel 4.4
Tabel Keterlaksanaan Kegiatan Guru/Peneliti

Siklus : 1
Tanggal Pelaksanaan : 8 Oktober 2014

No	Kegiatan	Keterlaksanaan	
		ya	tidak
I	**Kegiatan Awal**	√	
1	Guru memeriksa kesiapan siswa	√	
2	Guru Memotivasi siswa	√	
3	Guru melakukan apersepsi	√	
4	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√
II	**Kegiatan Inti**		
5	Guru menyiapkan media yang akan digunakan (Anduk Card Playing	√	
6	Guru memberikan penjelasan tentang pokok-pokok materi dan cara melakukan kegiatan serta mengerjakan tugas	√	
7	Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok	√	
8	Guru memberi kesempatan kepada masing-masing kelompok menentukan ketua dan penulis	√	
9	Guru memerintahkan ketua kelompok mengambil anak kartu	√	
10	Guru memberi kesempatan kepada ketua kelompok untuk mencari permasalahan pada induk kartu sesuai nomor pada anak kartu	√	
11	Guru memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi		√
12	Guru berkeliling kepada kelompok-kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan		√
13	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menuliskan hasil diskusi pada lembar kerja siswa	√	
14	Guru memberi kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya	√	
15	Guru memberi kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi	√	
16	Guru membimbing siswa membuat kesimpulan dengan cara tanya jawab		√
17	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menuliskan kesimpulan pada bukunya masing-masing		√

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

III	Kegiatan Akhir		
18	Guru mengulas kembali tentang materi yang telah dipelajari siswa tentang sifat-sifat benda	√	
19	Guru melakukan penilaian	√	
20	Guru melakukan refleksi dan memberikan informasi tindak lanjut		√
	Jumlah	14	6

c. Data Hasil Penilaian

Tabel 4.5

Data Hasil Penilaian Kemampuan Mendeskripsikan Perjuangan Pahlawan pada Masa Penjajahan Belanda dan Jepang

No	Nama Siswa	Nilai	Ket
1	Ahmad Farid Nurdiansyah	80	Tuntas
2	Ahmad Feri Ferdiansyah	70	Tuntas
3	Ahmad Lathif Ubaidillah	70	Tuntas
4	Durrotun Nafisah	80	Tuntas
5	Edy Ahadianto	50	Tidak tuntas
6	Fadia Arika Nafiliyah	90	Tuntas
7	Farah Nabila	80	Tuntas
8	Farah Yulinar Rizkya	70	Tuntas
9	Intan Cahaya Dewi	80	Tuntas
10	M. Fahruddin Al Firdaus	70	Tuntas
11	M. Ferdi Candra Firmansyah	60	Tidak tuntas
12	M. Ragil Laksamana Jaya	70	Tidak tuntas
13	M. Ramandhika Alfi K	90	Tuntas
14	Mazidatul ilmiyah	80	Tuntas
15	Mohammad Maulana Afif	50	Tidak tuntas
16	Mohammad Rohmatan Lil A.	60	Tidak tuntas
17	Muhammad Fikri Nur Hadi	50	Tidak tuntas
18	Muhammad Sayyid Iqbal	80	Tuntas
19	Nur Faizatur Rahma	80	Tuntas
20	Nur Laili Maulida Rahmah	90	Tuntas
21	Putri Amelia Sholichah	50	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

22	Rahma Suci Wulandari	70	Tuntas
23	Rahmah Maulida Auliyah	80	Tuntas
24	Rista Dwi Safitri	70	Tuntas
25	Saffana Raisa Rahmania	70	Tuntas
26	Virro El Esya Faradisa	60	Tidak tuntas
27	Muhammad Wahyu Rizki Arta	80	Tuntas
28	Ernawati	50	Tidak tuntas
29	Hilmi Dzaki Al Haibah	60	Tidak tuntas
30	Mi'atu Khabbah	80	Tuntas
	Jumlah	**2120**	**Tuntas 20**
	Rata-rata	**70,67**	**Tidak Tuntas 10**

KKM : 70

Keterangan:

1. Siswa yang mendapat nilai 70 atau lebih adalah 20 siswa.
2. Ketuntasan belajar 20/30 x 100% = 66%
3. Nilai rata-rata kelas 70,67

2. Data Siklus II

a. Data Hasil Observasi Partisipasi Siswa

Tabel 4.6

Tabel Data Hasil Observasi Partisipasi Siswa.

No	Nama Siswa	Kegiatan yang diobservasi			
		1	2	3	4
1	Ahmad Farid Nurdiansyah	1	1	1	1
2	Ahmad Feri Ferdiansyah	1	1	1	1
3	Ahmad Lathif Ubaidillah	0	1	1	0
4	Durrotun Nafisah	1	1	1	1
5	Edy Ahadianto	1	1	1	1
6	Fadia Arika Nafiliyah	1	0	1	0
7	Farah Nabila	1	1	1	1
8	Farah Yulinar Rizkya	0	1	1	1
9	Intan Cahaya Dewi	1	1	0	1
10	M. Fahruddin Al Firdaus	1	1	1	1
11	M. Ferdi Candra Firmansyah	1	0	0	1
12	M. Ragil Laksamana Jaya	1	1	1	1
13	M. Ramandhika Alfi K	1	1	1	1
14	Mazidatul ilmiyah	1	1	1	0
15	Mohammad Maulana Afif	1	0	1	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

16	Mohammad Rohmatan Lil Alamin	1	1	1	1
17	Muhammad Fikri Nur Hadi	1	1	1	1
18	Muhammad Sayyid Iqbal	1	1	1	1
19	Nur Faizatur Rahma	0	1	1	0
20	Nur Laili Maulida Rahmah	1	1	1	1
21	Putri Amelia Sholichah	1	0	0	1
22	Rahma Suci Wulandari	1	1	1	1
23	Rahmah Maulida Auliyah	1	1	1	1
24	Rista Dwi Safitri	1	1	1	1
25	Saffana Raisa Rahmania	0	1	1	1
26	Virro El Esya Faradisa	1	1	1	1
27	Muhammad Wahyu Rizki Arta	1	0	1	1
28	Ernawati	1	1	0	0
29	Hilmi Dzaki Al Haibah	1	1	1	1
30	Mi'atu Khabbah	1	1	1	1
	Jumlah	26	25	26	25

Keterangan:

1. Siswa melakukan diskusi
2. Siswa melakukan tanya jawab
3. Siswa menuliskan hasil diskusi
4. Siswa presentasi

Kode 1 : melaksanakan kegiatan 0 : tidak melaksanakan kegiatan

b. Data Keterlaksanaan Kegiatan Guru

Tabel 4.7
Tabel Keterlaksanaan Kegiatan Guru

Siklus : 2
Tanggal Pelaksanaan : 22 Oktober 2014

No	Kegiatan	Keterlaksanaan	
		ya	tidak
I	**Kegiatan Awal**	√	
1	Guru memeriksa kesiapan siswa	√	
2	Guru Memotivasi siswa	√	
3	Guru melakukan apersepsi	√	
4	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
II	**Kegiatan Inti**		
5	Guru menyiapkan media yang akan digunakan (Anduk Card Playing	√	
6	Guru memberikan penjelasan tentang pokok-pokok materi dan cara melakukan kegiatan serta mengerjakan tugas	√	

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	Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok	√	
8	Guru memberi kesempatan kepada masing-masing kelompok menentukan ketua dan penulis	√	
9	Guru memerintahkan ketua kelompok mengambil anak kartu	√	
10	Guru memberi kesempatan kepada ketua kelompok untuk mencari permasalahan pada induk kartu sesuai nomor pada anak kartu	√	
11	Guru memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi	√	
12	Guru berkeliling kepada kelompok-kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan	√	
13	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menuliskan hasil diskusi pada lembar kerja siswa	√	
14	Guru memberi kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya	√	
15	Guru memberi kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi	√	
16	Guru membimbing siswa membuat kesimpulan dengan cara tanya jawab	√	
17	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menuliskan kesimpulan pada bukunya masing-masing	√	
III	**Kegiatan Akhir**		
18	Guru mengulas kembali tentang materi yang telah dipelajari siswa tentang sifat-sifat benda	√	
19	Guru melakukan penilaian	√	
20	Guru melakukan refleksi dan memberikan informasi tindak lanjut	√	
	Jumlah	20	0

c. Data Hasil Penilaian

Tabel 4.8
Data Hasil Penilaian Kemampuan Mendeskripsikan Perjuangan Pahlawan pada Masa Penjajahan Belanda dan Jepang

No	Nama Siswa	Nilai	Ket
1	Ahmad Farid Nurdiansyah	90	Tuntas
2	Ahmad Feri Ferdiansyah	80	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

3	Ahmad Lathif Ubaidillah	70	Tuntas
4	Durrotun Nafisah	90	Tuntas
5	Edy Ahadianto	70	Tuntas
6	Fadia Arika Nafiliyah	100	Tuntas
7	Farah Nabila	80	Tuntas
8	Farah Yulinar Rizkya	80	Tuntas
9	Intan Cahaya Dewi	80	Tuntas
10	M. Fahruddin Al Firdaus	70	Tuntas
11	M. Ferdi Candra Firmansyah	80	Tuntas
12	M. Ragil Laksamana Jaya	70	Tuntas
13	M. Ramandhika Alfi K	100	Tuntas
14	Mazidatul ilmiyah	80	Tuntas
15	Mohammad Maulana Afif	60	Tidak tuntas
16	Mohammad Rohmatan Lil Alamin	70	Tuntas
17	Muhammad Fikri Nur Hadi	60	Tidak tuntas
18	Muhammad Sayyid Iqbal	90	Tuntas
19	Nur Faizatur Rahma	80	Tuntas
20	Nur Laili Maulida Rahmah	100	Tuntas
21	Putri Amelia Sholichah	80	Tuntas
22	Rahma Suci Wulandari	70	Tuntas
23	Rahmah Maulida Auliyah	80	Tuntas
24	Rista Dwi Safitri	80	Tuntas
25	Saffana Raisa Rahmania	70	Tuntas
26	Virro El Esya Faradisa	70	Tuntas
27	Muhammad Wahyu Rizki Arta	80	Tuntas
28	Ernawati	60	Tidak tuntas
29	Hilmi Dzaki Al Haibah	60	Tidak tuntas
30	Mi'atu Khabbah	80	Tuntas
	Jumlah	**2330**	**Tuntas 26**
	Rata-rata	**77,67**	**Tidak Tuntas 4**

KKM : 70

Keterangan:
1. Siswa yang mendapat nilai 70 atau lebih adalah 26 siswa.
2. Ketuntasan belajar 16/30 x 100% = 87%
3. Nilai rata-rata kelas 77,67

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. Pembahasan

1. Sebelum Penelitian

Kemampuan mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang sangat kurang. Hal ini berdasarkan data hasil observasi awal bahwa siswa tidak berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga setelah dilakukan penilaian pada akhir kompetensi dasar maka diperoleh data bahwa siswa yang mendapat nilai 70 atau lebih adalah 15 siswa, ketuntasan belajar 15/30 x 100% = 50%, dan nilai rata-rata kelas 66,82.

Keadaan inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran IPS Kompetensi Dasar Kemampuan mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

2. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian ini dilakukan pada minggu pertama bulan Oktober 2014. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Menentukan pokok bahasan atau materi pelajaran, Menyiapkan sumber belajar, Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, Menyususn lembar kerja siswa, Membuat format penilaian, Membuat lembar observasi kegiatan siswa, Membuat lembar observasi

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

kegiatan pembelajaran guru, Menyusun kriteria penyekoran dan penilaian. Tahap perencanaan ini semua yang dibutuhkan dalam penelitian telah disipkan.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus 1 sesuai dengan rencana tindakan yaitu tanggal 8 Oktober 2014. Siswa kelas V yang hadir dalam pelaksanaan siklus 1 ini adalah 30 siswa.

Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 ini berlangsung sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran sebagaimana dalam RPP yang telah disusun meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Materi pelajaran yang dibahas dalam kegiatan ini adalah masa penjajahan Belanda dan jepang.

Proses pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok sehingga masing-masing kelompok ada 5 siswa. Masing-masing ketua kelompok mengambil anak kartu dan mencari permasahan pada induk kartu selanjutnya dibawa ke kelompok untuk didiskusikan. Hasil diskusi ditulis pada lembar kerja yang telah disediakan. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya secara bergantian. Kelompok lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan terhadap kelompok yang presentasi. Selanjutnya guru bersama siswa membuat kesimpulan melalui tanya jawab. Pada akhir kegiatan guru mengulas kembali tentang materi pelajaran dan melakukan penilaian dan refleksi.

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. Tahap Observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung observer melaksanakan pengamatan terhadap kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan pengamatan terhadap kegiatan peneliti dalam melaksanakan tindakan.

Kegiatan siswa dalam pembelajaran yang merupakan perwujudan dari partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diwujudkan dengan diskusi kelompok, tanya jawab, mencatat hasil diskusi, dan melakukan presentasi. Peneliti juga diamati atau mengidentifikasi kegiatan pembelajaran yang dilaksankan.

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan siklus 1 masih ada beberapa hal yang menjadi catatan yaitu:

1. Keberhasilannya adalah ada peningkatan dalam mengikuti pembelajaran dan nilai rata-rata kelas telah mencapai 70.
2. Kekurangannya adalah belum semua siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, karena masih banyak yang belum siswa aktif berdiskusi, melakukan tanya jawab, mencatat hasil diskusi, dan melakukan presentasi. kegiatan peneliti belum semua terlaksana yaitu tidak menyampaikan tujuan pada kegiatan awal, tidak berkeliling dan membimbing siswa yang mengalami kesulitan, tidak membimbing siswa dalam membuat kesimpulan, tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuliskan hasil kesimpulan.

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. Tahap Refleksi

Tahap refleksi ini disajikan data-data hasil penelitian selanjutnya dibandingkan dengan kriteria keberhasilan penelitian untuk mengetahui tingkat keberhasilnnya.

Berdasarkan hasil pengamatan siswa yang melakukan diskusi secara aktif 18 siswa, yang melakukan tanya jawab 20 siswa, yang . menuliskan hasil diskusi 20 siswa, dan yang mampu mempresentasikan 19 siswa.

Keterlaksanaan kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan media *Anduk Card Playing* diperoleh data dari 20 kegiatan yang direncanakan hanya 16 terlaksanan dan 4 kegiatan tidak terlaksana.

Pada akhir pembelajaran tentang mendiskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang diperoleh data siswa yang mendapat nilai 70 atau lebih adalah 20 siswa, ketuntasan belajar 20/30 x 100% = 66%, nilai rata-rata kelas 70,67.

Data-data tesebut jika dibandingkan dengan kriteria keberhasilan adalah sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Tabel Tingkat keberhasilan siklus 1

Kegiatan	Data diperoleh	Kriteria Ke berhasilan	Keterangan
1. Siswa mendapat nilai 70 atau lebih	20	23	Belum Berhasil
2. Siswa yang Tuntas Belajar	66%	75%	Belum Berhasil
3. Nilai rata-rata kelas	70,67%	70,00%	Berhasil

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

Berdasarkan data tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan siklus 1 penelitian ini belum berhasil dan perlu dilakukan tindakan siklus 2. Hal ini disebabkan siswa yang mendapat nilai 70 atau lebih hanya 20 dan tingkat ketuntasan belajar baru 66%.

2. Siklus 2

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian ini dilakukan pada minggu ke dua bulan Oktober 2014. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Menentukan pokok bahasan atau materi pelajaran, Menyiapkan sumber belajar, Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, Menyususn lembar kerja siswa, Membuat format penilaian, Membuat lembar observasi kegiatan siswa, Membuat lembar observasi kegiatan pembelajaran guru, Menyusun kriteria penyekoran dan penilaian. Tahap perencanaan ini semua yang dibutuhkan dalam penelitian telah disipkan.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus 2 sesuai dengan rencana tindakan yaitu tanggal 22 Oktober 2014. siswa kelas V yang hadir dalam pelaksanaan siklus 2 ini adalah 30 siswa.

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 ini berlangsung sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran sebagaimana dalam RPP yang telah disusun

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

meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Materi pelajaran yang dibahas dalam kegiatan ini adalah mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

Masing-masing ketua kelompok mengambil anak kartu dan mencari permasahan pada induk kartu selanjutnya dibawa ke kelompok untuk didiskusikan. Hasil diskusi ditulis pada lembar kerja yang telah disediakan. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya secara bergantian. Kelompok lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan terhadap kelompok yang presentasi. Selanjutnya guru bersama siswa membuat kesimpulan melalui tanya jawab. Pada akhir kegiatan guru mengulas kembali tentang materi pelajaran dan melakukan penilaian dan refleksi.

c. Tahap Observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung observer melaksanakan pengamatan terhadap kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan pengamatan terhadap kegiatan peneliti dalam melaksanakan tindakan.

Kegiatan siswa dalam pembelajaran yang merupakan perwujudan dari partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diwujudkan dengan diskusi kelompok, tanya jawab, mencatat hasil diskusi, dan melakukan presentasi. Peneliti juga diamati atau mengidentifikasi kegiatan pembelajaran yang dilaksankan.

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

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan siklus 2 hampir semua siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yaitu aktif berdiskui, melakukan tanya jawab, menulis hasil diskusi, dan melakukan presentasi secara bergantian, selain itu kegiatan guru terlaksana semua, dan hasil belajar siswa sangat baik.

d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi ini disajikan data-data hasil penelitian selanjutnya dibandingkan dengan kriteria keberhasilan penelitian untuk mengetahui tingkat keberhasilnnya.

Berdasarkan hasil pengamatan siswa yang melakukan diskusi secara aktif 26 siswa, yang melakukan tanya jawab 25 siswa, yang . menuliskan hasil diskusi 26 siswa, dan yang mampu mempresentasikan 25 siswa.

Keterlaksanaan kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan media *Anduk Card Playing* diperoleh data dari 20 kegiatan yang direncanakan terlaksanan semua.

Pada akhir pembelajaran tentang mendiskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang diperoleh data siswa yang mendapat nilai 70 atau lebih adalah 26 siswa, ketuntasan belajar 20/30 x 100% = 87%, nilai rata-rata kelas 77,67.

Data-data tesebut jika dibandingkan dengan kriteria keberhasilan adalah sebagaimana pada tabel 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 4.10
Tabel Tingkat keberhasilan siklus 2

Kegiatan	Data diperoleh	Kriteria Ke berhasilan	Keterangan
1. Siswa mendapat nilai 70 atau lebih	26	23	Berhasil
2. Siswa yang Tuntas Belajar	87%	75%	Berhasil
3. Nilai rata-rata kelas	77,67%	70,00%	Berhasil

Berdasarkan data tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan siklus 2 penelitian ini sudah berhasil dan tidak perlu dilakukan tindakan siklus selanjutnya.

3. Perbandingan data sebelum dan sesudah dilaksanakan penelitian

a. Data Kemampuan Siswa

Tabel 4.11

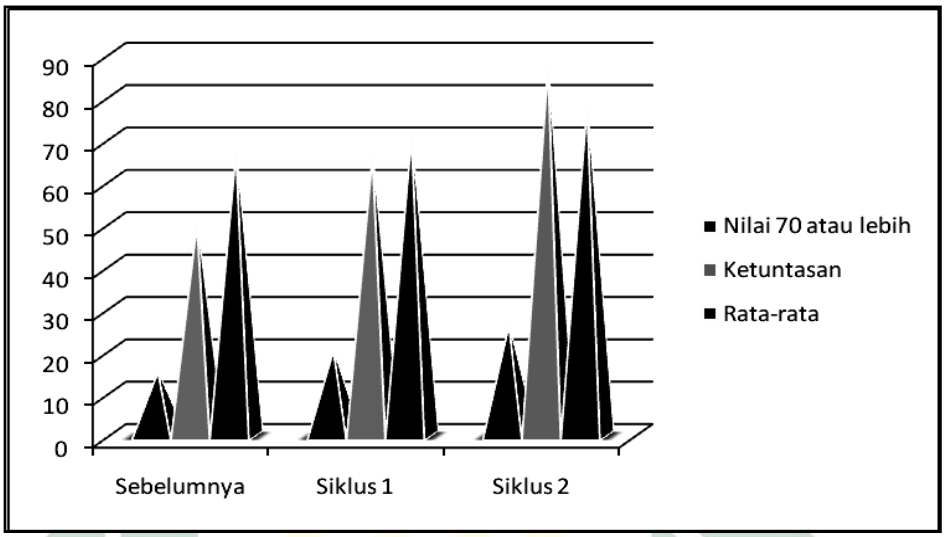
Tabel Data Kemampuan Sebelum, Siswa siklus 1, dan 2.

No	Hasil Belajar Siswa	Sebelumnya	Siklus 1	Siklus 2
1	Nilai 70 atau lebih	15	20	26
2	Ketuntasan	50	66	87
3	Rata-rata	66,82	70,67	77,67

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 tersebut dapat ditampilkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

Gambar 4.1 : Grafik Peningkatan Kemampuan 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

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakn dua siklus dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan siswa dalam mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang sebelum dilakukan Penelitian Tindakan Kelas adalah sangat kurang. Hal ini disebabkan pembelajaran masih dilakukan dengan konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar siswa.
2. Penggunaan *Anak dan Induk Card Playing* dilakukan dengan cara kelas dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing ketua kelompok dipanggil untuk memilih anak kartu yang berisi nomor permasahan, selanjutnya ketua kelompok mencari permasalahan yang ada pada induk kartu. Setelah ketemu ketua kelompok menulisnya dan membawa ke kelompok untuk didiskusikan. Hasil diskusi dicatat dan dipresentasikan.
3. Kemampuan siswa dalam mendeskripsikan perjuangan pahlawan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang sanagt baik. Hal dibuktikan dengan hasil penilaian uang dilakukan di akhir pembelajaran dengan data siswa yang mendapat nilai 70 atau lebih 26 siswa, tingkat ketuntasan belajar 87% dan rata-rata nilai 77,67.

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 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran hendaknya selalu didorong sehingga kemampuan siswa dapat ditingkatkan.
2. Guru hendaknya selalu melakukan inovasi pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran agar dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya menggunakan indikator/kriteria keberhasilan yang lebih banyak sehingga hasil penelitiannya lebih representatif.

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

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu dan Supriono, Widada. (2004), *Psikologi Belajar*, Jakarta, PT. Rineka Cipta.

Anita, Sri, W, dkk, (2008), *Strategi Pembelajaran di SD*, Jakarta, UT

Arikunto, Suharsimi, (2010), *Penelitian Tndakan Kelas*, Jakarta Sinar Grafika Ofset.

Depdiknas, 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta; Depdiknas.

Djamarah, Syaiful, Bahri, (2012), *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya, UN.

Sanjaya, Wina, (2007) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Strandar Proses Pendidikan*, Jakarta, Fajar Interpratama Ofset.

Sugiono, (2004), *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Surabaya, Unesa

Slameto, (2010), *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta, Rineka Cipta

Suhadjono, (2010), *Penelitian Tingakan Kelas*, Jakarta, Sinar Grafika Ofset.

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