

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini mendeskripsikan tentang keberadaan obyek penelitian dan hasil paparan ketika proses belajar mengajar berlangsung, yaitu ketika menerapkan metode *education games* berbasis alat peraga dakon yang telah peneliti terapkan di kelas IV SD Islam An-Nashr Kauman, Tulungagung. Supaya situasi pembelajaran dapat diikuti secara utuh, maka peneliti memaparkan semua proses yang terjadi selama berlangsungnya pembelajaran, mulai dari pembelajaran awal hingga peneliti menutup pembelajaran dari masing-masing pertemuan. Penelitian dimulai pada tanggal 19 Januari 2016 sampai 21 Januari 2016. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan dua kali pertemuan.

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Pra Tindakan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pertemuan dengan kepala sekolah dan wakil kurikulum untuk mengantarkan surat penelitian serta menentukan waktu penelitian yang akan berlangsung. Kemudian bertemu dengan guru bidang studi matematika kelas IV, tujuan pertemuan ini adalah peneliti meminta izin meminta izin untuk melakukan penelitian dikelas IV. Setelah mendapat izin dari pihak sekolah, peneliti menemui pengurus bidang tata usaha (TU) untuk meminta data-data profil sekolah kemudian peneliti mulai mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Hal penting

yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah membentuk kelompok belajar dan menentukan subjek penelitian.

Membentuk kelompok belajar peserta didik, peneliti menurutkan data awal peserta didik berupa nilai ulangan harian peserta didik mulai dari yang tertinggi sampai yang terendah. Daftar nama peserta didik yang sudah diurutkan tersebut dibagi menjadi empat kelompok akademik yaitu kelompok peserta didik kemampuan akademik tinggi, sedang I, sedang II, dan rendah. Agar kelompok belajar peserta didik yang diperoleh heterogen maka peneliti memilih seorang peserta didik dari setiap kelompok tersebut untuk dikelompokkan lagi menjadi kelompok belajar. Jadi setiap kelompok belajar peserta didik dari seorang berkemampuan tinggi, seorang peserta didik berkemampuan sedang I, seorang peserta didik berkemampuan sedang II, dan seorang peserta didik berkemampuan rendah. Selain berdasarkan kemampuan akademik, pembentukan kelompok juga berdasarkan jenis kelamin. Karena kelas IV terdiri dari 19 peserta didik maka terbentuk menjadi 4 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4 dan 5 peserta didik yang heterogen baik dari segi kemampuan akademik maupun jenis kelamin. Pembentukan kelompok dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.1 Pembentukan Kelompok Sesuai Akademis Masing-Masing Peserta Didik

Kriteria peserta didik	Inisial	Jenis kelamin	Nilai UH	Nama kelompok
Peserta didik berkemampuan akademik tinggi	TSA	P	70	1
	ISA	L	77	2
	DDA	P	78	3
	RRA	P	77	4
	AGG	L	74	5
Peserta didik berkemampuan	ELM	P	50	1
	IZZH	P	60	2

akademik sedang I	ZKI	L	45	3
	SLW	P	55	4
	SDI	L	65	5
Kriteria peserta didik	Inisial	Jenis kelamin	Nilai UH	Nama kelompok
Peserta didik berkemampuan akademik sedang II	NDA	P	40	1
	HSNA	P	34	2
	ABL	L	36	3
	FAHM	P	31	4
	ANGR	P	37	5
Peserta didik berkemampuan akademik rendah	KSNU	P	25	1
	SLA	L	23	2
	HRN	P	29	3
	SBRN	P	30	4

Berdasarkan data awal peserta didik tersebut, peneliti juga menentukan 4 peserta didik untuk menjadi subyek pengamatan yaitu: peserta didik berinisial DDA berjenis kelamin perempuan yang mewakili kelompok peserta didik berkemampuan akademik tinggi, peserta didik yang berinisial SDI berjenis kelamin laki-laki yang mewakili kelompok peserta didik yang berkemampuan akademik sedang I, peserta didik yang berinisial NDA berjenis kelamin perempuan yang mewakili kelompok peserta didik yang berkemampuan akademik sedang II, dan peserta didik yang berinisial SLA berjenis kelamin Perempuan yang mewakili kelompok peserta didik yang berkemampuan akademik rendah. Pengambilan 4 peserta didik tersebut bertujuan untuk mengetahui secara mendalam aktivitas peserta didik dan hasil peserta didik dengan diterapkannya metode *education games* berbasis alat peraga dakon.

Distribusi skor tes Individual Ulangan harian sebelum penelitian mata pelajaran matematika kelas IV SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung

Tabel 4.2 Skor Tes Individual Ulangan Harian Sebelum Penelitian¹

No	Interval Skor	Frakuensi	Status
1	96-100		
2	91-95		
3	86-90		
4	81-95		
5	76-80	2	Lulus
6	71-75	1	Lulus
7	66-70	1	Lulus
8	61-65	1	Tidak lulus
9	56-60	1	Tidak lulus
10	51-55	1	Tidak lulus
11	46-50	2	Tidak lulus
12	41-45	1	Tidak lulus
13	36-40	3	Tidak lulus
14	31-35	2	Tidak lulus
15	0-30	4	Tidak lulus

Berdasarkan tabel diatas dapat dikatakan bahwa ulangan harian sebelum diadakannya metode *education games* berbasis alat peraga dakon dari 19 orang peserta didik yang dinyatakan lulus sebanyak 4 orang atau sebesar 21,05% dan yang dinyatakan tidak lulus sebanyak 15 orang atau sebesar 83,33% . Dari pernyataan tersebut yang dinyatakan tidak lulus lebih dari 80%.

2. Siklus I

1) Perencanaan

Beberapa hal yang dilakukan peneliti pada tahap ini sebagai berikut :

- a) Menyiapkan rencana pembelajaran, lembar observasi, catatan lapangan, soal *education games*, soal tes 1, dapat dilihat pada lampiran.
- b) Menyiapkan daftar nama anggota kelompok belajar, dapat dilihat pada lampiran.

¹ Diambil dari kriteria di SD Islam An-Nashr tahun ajaran 2015-2016

c) Menyiapkan soal-soal yang akan dikerjakan peserta didik, dapat dilihat pada lampiran.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan oleh guru mata pelajaran matematika yang bertindak sebagai guru dan dibantu peneliti serta teman sejawat dari program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Tulungagung yang bertindak sebagai observer. Tindakan I dilaksanakan dalam 105 menit, berlangsung selama 1 kali pertemuan dengan rincian 30 menit atau satu jam pelajaran digunakan untuk shalat duha sebelum memulai pembelajaran dan 80 menit atau sama dengan 2 jam pelajaran.

Sebelum dilaksanakan penelitian pada pertemuan pertama, peneliti menemui guru mata pelajaran terlebih dahulu dengan tujuan untuk mendiskusikan rencana pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan I. Adapun rincian pelaksanaannya sebagai berikut.

Pertemuan I (18 Januari 2016)

Tahap pendahuluan dimulai dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan sedikit menyampaikan tujuan pembelajaran. Disamping itu guru juga menjelaskan metode *education games* berbasis alat peraga dakon. Setelah itu guru membentuk kelompok belajar peserta didik yang telah disusun peneliti sebelumnya dan meminta peserta didik supaya setiap jam pelajaran matematika posisi duduk harus berkelompok. Lebih lanjut guru memberikan motivasi kepada peserta didik berupa hadiah, yaitu dua kelompok yang memperoleh skor permainan tertinggi akan mendapatkan hadiah dan penghargaan. Guru juga

menjelaskan gambaran bahwa keberhasilan kelompok bergantung pada keberhasilan individu. Sehingga untuk menjadi kelompok yang terbaik, setiap anggota kelompok harus menyumbangkan skor games yang terbaik pula. Untuk itu, pada saat diskusi kelompok harus menjadi tutor sebaya yaitu peserta didik yang berkemampuan akademik tinggi harus membantu peserta didik yang berkemampuan akademik sedang dan rendah, sehingga merekapun bisa



memberikan yang terbaik untuk kelompoknya.

Gambar 4.1 : Penjelasan Mengenai Persyaratan Penggunaan Alat Peraga Dakon

Selanjutnya guru memulai tahap penyajian materi secara klasikal. Pada awalnya guru mengingatkan peserta didik tentang beberapa materi prasyarat yang telah dipelajari peserta didik sebelumnya, diantaranya adalah kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB).

Setelah peserta didik duduk berkelompok, guru menjelaskan tentang materi pada pertemuan tersebut, materinya yaitu tentang kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB). Setelah usai menjelaskan materi, guru memberikan soal-soal untuk dikerjakan pada setiap masing-masing kelompok. Setelah waktu yang disediakan untuk diskusi berakhir, guru meminta laporan dari masing-masing kelompok. Setelah waktu yang disediakan untuk diskusi berakhir, guru meminta laporan dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi bersama-sama. Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan hasil belajar yang telah dilakukan bersama-sama tersebut.

Pada tahap akhir yaitu guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Pada tahap ini ada 3 peserta didik yang bertanya tentang cara menghitung kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB). Setelah semua pertanyaan peserta didik dijawab guru dan semua peserta didik faham materi ini, maka guru memberikan pekerjaan rumah untuk dikerjakan bersama masing-masing kelompoknya.

Pertemuan II (19 januari 2016)

Pada pertemuan ini dilaksanakan *education games* berbasis alat peraga dakon. Pertemuan dimulai pada pukul 07.35-08.10 dan 08.10-08.45 WIB. Sebelum dilaksanakan *education games* berbasis alat peraga dakon, guru menjelaskan beberapa aturan *education games* berbasis alat peraga dakon yaitu dimulai dengan peserta didik bersama masing-masing kelompoknya duduk di sekeliling alat peraga dakon. Pada games 1 ini terdapat 5 peserta didik yang duduk di sekeliling

alat peraga dakon, dan peserta lainya melihat dari tempat duduknya masing-masing dengan kelompoknya. Kemudian peserta didik mengambil selembar kertas yang berisikan soal terdiri dari 4 soal, peserta didik harus mengerjakan ke empat soal tersebut pada satu lembar jawaban. Sehingga setelah mengerjakan seluruh soal menggunakan alat peraga dakon, peserta didik harus mengembalikan kondisi dakon seperti semula pada tempatnya.



Gambar 4.2 : Peserta Didik Melakukn *Education Games* Berbasis Alat Peraga Dakon

Pada saat *education games* berlangsung peserta didik terlihat antusias sekali dalam mengerjakan soal karena dituntut benar juga cepat. Kemudian setelah kelompok pertama selesai dengan batas waktu yang ditentukan maka dilanjutkan dengan kelompok selanjutnya dan seterusnya. Kemudian guru dan semua peserta didik membahas jawaban dari masing-masing soal tersebut secara bersama-sama. Apabila jawaban dapat dijawab dengan benar, maka kelompok akan mendapat satu poin yang berupa gambar smile. Peserta didik yang menjawab dengan benar

dan banyak akan mendapat poin yang lebih banyak pula. Gambar smile dapat dilihat pada lampiran.

Setelah waktu *education games* yang disediakan berakhir dan sampai semua soal sudah dijawab dan di bahas secara bersama-sama, maka akan dilakukan penghitungan jumlah poin keseluruhan pada masing-masing kelompok. Kemudian guru mengumumkan tiga kelompok terbaik pertama yang menjadi juara I dan II yang akan mendapat hadiah. Soal untuk *education games* berbasis alat peraga dakon dapat dilihat pada lampiran.

Pada saat *education games* berbasis alat peraga dakon berlangsung guru mata pelajaran, peneliti dan teman sejawat masing-masing menjadi fasilitator di sekitar alat peraga dakon. Hasil poin masing-masing kelompok dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Poin Kelompok Pada Education Games Berbasis Alat Peraga Dakon Siklus I

Kelompok 1	Poin	Kelompok 2	Poin
TSA ELM AAG NDA KSNU	80	ISA IZZH SDI SLA HSNA	55
Kelompok 3	Poin	Kelompok 4	Poin
DDA ZKI ABL ANGR NHR	60	RRA SLW SBRN FAHM	40

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa kelompok yang menjadi juara yaitu kelompok 1 dan 3

Kemudian yang terakhir yaitu tahap evaluasi, dimana pada tahap ini peserta didik bukan lagi berkelompok dan berdiskusi, melainkan tugas masing-masing individu, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam 2 pertemuan tersebut. Peserta didik akan diberi soal tes I dengan jumlah soal sebanyak 5 soal.

Sebelum tes I dimulai guru menugaskan pada peserta didik supaya duduk kembali pada tempatnya masing-masing. Selanjutnya guru meminta supaya peserta didik tenang karena sebentar lagi akan diadakan tes. Guru memberikan 5 menit kepada peserta didik untuk belajar kembali. Setelah itu peneliti mulai membagikan soal kesetiap peserta didik. Soal tes I dan perolehan skor dapat dilihat pada lampiran. Distribusi skor tes individu siklus I sebagaimana disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.4 Tes Individual Siklus I Kelas IV SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung²

No	Interval Skor	Frekuensi	Status
1	96-100		
2	91-95		
3	86-90	2	Lulus
4	76-80	5	Lulus
5	71-75	3	Lulus
6	66-70	5	Lulus
7	61-65		
8	56-60	2	Tidak Lulus
9	51-55	1	Tidak Lulus
10	46-50	1	Tidak Lulus
11	41-45		Tidak Lulus
12	36-40		Tidak Lulus
13	31-35		
14	0-30		

² Diambil dari kriteria penilaian di SD Islam An-Nashr tahun ajaran 2015-2016

Berdasarkan tabel diatas dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan keberhasilan kelas, jika dibandingkan dengan hasil ulangan sebelumnya, tingkat keberhasilan kelas pada siklus ini adalah 58%, yakni dari 19 peserta tes, yang dinyatakan lulus sebanyak 15 orang. Sedangkan yang gagal sebanyak orang peserta didik atau sebatas 42%. Siklus ke-2 akan dilanjutkan karena tingkat keberhasilan kelas pada siklus ini tidak mencapai 78%. Dilihat dari beberapa jawaban tes peserta didi yang diberikan, kebanyakan peserta didik salah pada soal cerita untuk membedakan antara kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB).

a. Hasil observasi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama kegiatan pembelajaran nampak bahwa peserta didik sangat senang belajar dalam kelompok yang di membuat games. Mereka aktif berdiskusi dalam menyelesaikan masah. Mereka sudah ada rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Hasil observasi dua orang pengamat terhadap kegiatan guru dan peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.1 dan tabel 4.2. format observasi tindakan secara lebih rinci dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.5 Hasil Observasi Pengamatan Terhadap Kegiatan Guru Pada Siklus I

Tahap	Indikator	PGMT I	PGMT II
AWAL	1. Melakukan aktivitas rutin sehari-hari	5	5
	2. Menyampaikan tujuan	4	5
	3. Memotivasi peserta didik	4	4
INTI	1. Menyampaikan materi pengantar	5	5
	2. Pengorganisasian peserta didik dalam penggunaan metode <i>education games</i> berbasis alat peraga dakon	5	5
	3. Menanyakan alasan peserta didik dalam menggunakan alat peraga dakon	4	5
Tahap	Indikator	PGMT I	PGMT II

AKHIR	1. Melakukan evaluasi	5	5
	2. Memberian tes pada akhir tindakan	5	5
	3. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	5	5
JUMLAH		60	62

Jika skor maksimal 65 maka berdasarkan data observasi yang dilakukan peneliti (PGMT I) terhadap aktivitas guru mata pelajaran, diperoleh presentase nilai rata-rata 89,1%. Sedangkan berdasarkan observasi yang dilakukan oleh teman sejawat (PGMT II), diperoleh presentase nilai rata-rata adalah 98,6%. Berarti taraf keberhasilan aktivitas guru berdasarkan observasi kedua pengamat termasuk dalam kategori “sangat baik”. format hasil observasi pengamat terhadap kegiatan peserta didik pada siklus I secara lebih rinci dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.6 Hasil observasi pengamat terhadap kegiatan peserta didik pada siklus I

Tahap	Indikator	T	SI	SII	R
AWAL	1. Melakukan aktivitas rutin sehari-hari	5	5	4	5
	2. Menyelidiki sarana yang dibutuhkan	5	5	5	4
INTI	1. Menyampaikan materi pengantar	4	4	5	5
	2. Pengorganisasian peserta didik dalam penggunaan metode <i>education games</i> berbasis alat peraga dakon	4	4	3	4
AKHIR	1. Melakukan evaluasi	4	5	4	3
	2. Memberian tes pada akhir tindakan	4	4	5	4
Jumlah		51	56	50	55

Jika skor maksimal 60 maka berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas peserta didik diperoleh presentase:

Peserta didik berkemampuan akademik tinggi (T) 89,3%, peserta didik berkemampuan akademik sedang (SI) adalah 94,6%, peserta didik berkemampuan akademik sedang II (SII) adalah 80,1%, dan peserta didik berkemampuan akademik rendah (R) adalah 85,9%. Berarti taraf keberhasilan

aktivitas peserta didik berdasarkan observasi pengamat termasuk dalam kategori “baik” dan “sangat baik”.

Mencatat informasi yang terjadi dilapangan dalam hal ini adalah informasi yang tidak dicatat dalam lembar observasi maka peneliti membuat catatan lapangan. Hasil catatan lapangan selama pelaksanaan siklus I dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.7 Hasil catatan lapangan pada siklus I

<p>Guru</p> <p>Terlalu cepat dalam berbicara ketika menyampaikan sesuatu (materi)</p> <p>Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik yang berkemampuan akademik tinggi cenderung mengerjakan soal kelompok secara individu 2. Peserta didik dalam mengikuti pembelajaran walaupun masih ada beberapa peserta didik yang kurang peduli terhadap pembelajaran tersebut. 3. Pelaksanaan <i>education games</i> berbasis alat peraga dakon kurang efektif 4. Pada saat <i>education games</i>, ada satu kelompok yang saling bekerjasama selayaknya diskusi dalam kelompok
--

Hasil catatan lapangan ini akan dijadikan bahan pertimbangan dalam melakukan refleksi untuk menentukan langkah-langkah selanjutnya.

3) Refleksi

Refleksi pada siklus I dilakukan untuk menentukan apakah siklus I sudah mencapai indikator keberhasilan tindakan atau belum. Jika belum maka akan dicari kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus I yang selanjutnya akan diperbaiki pada siklus II. Berdasarkan pada hasil penelitian, guru bidang studi, dan teman sejawat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik terlibat aktif

dalam diskusi kelompok. Berdasarkan lembar observasi kegiatan guru dan peserta didik, diketahui bahwa kegiatan guru dan peserta didik sudah mencapai kriteria sangat baik dan baik. Dari segi hasil belum memenuhi kriteria keberhasilan yaitu meskipun terjadi peningkatan presentase peserta didik yang tuntas belajar yaitu 32,43% menjadi 80% tetapi belum mencapai kriteria ketuntasan belajar secara klasikal.

Berdasarkan uraian data diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I belum berhasil. Dengan demikian perlu dicari kelemahan yang ada pada tindakan I untuk kemudian dapat ditentukan perbaikan-perbaikannya. Berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dengan guru mata pelajaran dan teman sejawat, perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II sebagai berikut ;

Tabel 4.8 : Perbaikan Dari Siklus I Ke Siklus II

No	Kekurangan siklus I	Rencana perbaikan pada siklus II
1	Peserta didik yang akademik tinggi lebih cenderung individual	Membuat peserta yang akademiknya tinggi menjadi bergabung dengan kelompoknya
2	Masih ada beberapa peserta didik yang tidak mempedulikan pembelajaran	Membuat peserta didik agar mempedulikan pada pembelajaran yang dilakukan
3	Pelaksanaan <i>educations games</i> berbasis alat peraga dakon kurang efektif	Membuat pelaksanaan <i>educations games</i> berbasis alat peraga dakon kurang efektif dengan memberi masukan-masukan yang dapat menyemangati peserta didik
4	Pada saat <i>education games</i> ada dua kelompok yang masih belum bekerja sama dengan kelompoknya	Membuat peserta didik agar dapat bekerja sama dengan kelompoknya dengan memberikan poin-poin saat <i>education games</i>

3.Siklus II

1) Perencanaan

Pada tahap ini beberapa hal yang dilakukan peneliti adalah :

- a) Menyiapkan rencana pembelajaran, lembar observasi, catatan lapangan, angket respon peserta didik, soal *education II*, soal tes II, dan kunci jawaban dapat dilihat pada lampiran.
 - b) Menyiapkan soal-soal untuk latihan sebelum *education games* berbasis alat peraga dakon dimulai. Dapat dilihat pada lampiran.
- 2) Pelaksanaan

Tingkat II berlangsung selama 105 menit yang dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Untuk rincian sebagai berikut:

Guru mata pelajaran memulai tahap pendahuluan dengan mengucapkan salam, menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengingatkan peserta didik tentang metode *education games* berbasis alat peraga dakon yang akan dilaksanakan. Guru mata pelajaran juga memberikan motivasi pada kelompok untuk berlomba-lomba menjadi kelompok yang terbaik, terutama yang pada permainan I belum menjadi 2 kelompok terbaik. Untuk memotivasi peserta didik



juga guru memberikan hadiah untuk juara I dan II pada siklus I.

Gambar 4.3 : Peberian Motivasi Kepada Peserta Didik

Kemudian guru memberikan contoh bagaimana cara mengerjakan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB), sebelum guru meminta peserta didik untuk mengerjakan soal tersebut, tetapi setelah beberapa saat tidak ada yang maju kedepan, guru mulai mengarahkan peserta didik untuk dapat mengerjakan soal tersebut.

Setelah guru merasa bahwa peserta didik sudah bisa menggunakan alat peraga dakon, guru memberikan soal-soal pada setiap kelompok. Sebelum diskusi dimulai guru mengingatkan bahwa diakhir pembelajaran setiap kelompok harus menyerahkan laporan hasil diskusi. Setelah waktu yang disediakan untuk berdiskusi habis, maka setiap kelompok harus menyerahkan hasil diskusi yang telah didiskusikan. Kemudian akan dilanjutkan dengan *educations games*, sebelum permainan dimulai, guru meminta peserta didik duduk di sekeliling alat peraga dakon. Kemudian peneliti memberikan perlengkapan permainan pada setiap alat peraga dakon yaitu berupa satu lembar soal dan lembaran jawaban. Selanjutnya guru menjelaskan aturan permainan yaitu setiap peserta didik mengerjakan soal yang dikerjakan dilembaran jawaban. Setelah selesai dijawab, masing-masing perwakilan kelompok menaruh alat tulis diatas meja agar tidak ada yang curang dalam hasil jawaban peserta didik kemudian memperhatikan jawaban yang akan dibacakan peneliti dan meembahasnya bersama-sama. Begitu seterusnya sampai waktu yang disediakan berakhir atau semua soal sudah dikerjakan bersama.

Setelah selesai memberikan penjelasan, peneliti mempersilahkan peserta didik untuk mengambil lembar soal berikutnya. Pada saat permainan terlihat sekali antusias mereka dalam mengerjakan soal karena selain dituntut benar juga dituntut cepat. Siapa yang cepat dan benar dalam mengerjakan soal akan mendatangkan poin yang lebih banyak. Setelah waktu *educations games* berbasis alat peraga dakon berakhir guru memberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum difahami. Kemudian peneliti meminta peserta didik untuk menghitung poinnya masing-masing individu dilanjutkan dengan poin kelompok. Setelah menghitung poin selesai dilakukan, peneliti meminta lembar jawaban dikumpulkan dimeja paling depan. Kemudian peneliti mengumumkan kelompok yang menang juara I dan II. Ketiga kelompok tersebut adalah 1 dan 2.

Jumlah poin dari masing-masing kelompok dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.9 Hasil poin kelompok pada *educations games* berbasis alat peraga dakon siklus II

Kelompok 1	Poin	Kelompok 2	Poin
TSA ELM AAG NDA KSNU	80	ISA IZZH SDI SLA HSNA	75
Kelompok 3	Poin	Kelompok 4	Poin
DDA ZKI ABL ANGR NHR	60	RRA SLW SBRN FAHM	40

Dan yang terakhir adalah tes evaluasi II dengan banyaknya soal 4 butir. Soal tes II dapat dilihat pada lampiran dan perolehan skor tes peserta didik dapat dilihat pada lampiran. Distribusi skor tes individu siklus II sebagaimana disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.10 Distribusi skor tes individual siklus II mata pelajaran matematika kelas IV SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung

No	Interval Skor	Frakuensi	Status
1	96-100	2	Lulus
2	91-95	2	Lulus
3	86-90	2	Lulus
4	81-95	2	Lulus
5	76-80	2	Lulus
6	71-75	5	Lulus
7	66-70	3	Lulus
8	61-65		
9	56-60	1	Tidak lulus
10	51-55		
11	46-50		
12	41-45		
13	36-40		
14	31-35		
15	0-30		

Berdasarkan tabel diatas dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan keberhasilan kelas, jika dibandingkan dengan hasil tes pada siklus I sebelumnya, tingkat keberhasilan kelas pada siklus ini adalah 97.14%, yakni dari 19 peserta tes, yang dinyatakan lulus sebanyak 18 orang peserta didik. Sedangkan yang gagal sebanyak 1 orang peserta didik atau sebesar 2.82%, karena skor tesnya kurang dari 42,5%. Jadi pada siklus II ini seluruh peserta didik dinyatakan telah mencapai kriteria ketuntasan belajar secara klasikal.

3) Hasil observasi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama kegiatan pembelajaran nampak bahwa peserta didik sangat senang dalam belajar kelompok. Mereka aktif berdiskusi dalam menyelesaikan masalah dan mereka sudah mempunyai rasa tanggungjawab terhadap keberhasilan kelompok. Hasil observasi dua orang pengamat terhadap kegiatan guru dan peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.9 dan tabel 4.10. format observasi tindakan secara lebih rinci dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.11 Hasil observasi pengamatan terhadap kegiatan guru pada siklus II

Tahap	Indikator	PGMT I	PGMT II
AWAL	1.Melakukan aktivitas rutin sehari-hari	5	5
	2.Membangkitkan pengetahuan prasyarat peserta didik	5	5
INTI	1.Pengorganisasian peserta didik dalam penggunaan metode <i>education games</i> berbasis alat peraga dakon	5	5
	2.Membantu peserta didik memahami <i>education games</i> berbasis alat peraga dakon	5	5
AKHIR	1. Melakukan evaluasi	5	5
	2.Memberian tes pada akhir tindakan	5	5
	3.Mengakhiri kegiatan pembelajaran	5	5
JUMLAH		61	63

Jika skor maksimal 65 maka berdasarkan data observasi yang dilakukan peneliti (PGMT I) terhadap aktifitas guru, diperoleh persentase nilai rata-rata 91.4%. sedangkan observasi yang dilakukan oleh teman sejawat (PGMT II), diperoleh presentase nilai rata-rata 97.5%. berarti taraf keberhasilan aktivitas guru berdasarkan observasi kedua pengamat termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Format observasi tindakan secara lebih rinci dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.12 Hasil observasi pengamat terhadap kegiatan peserta didik pada siklus II

Tahap	Indikator	T	SI	SII	R
AWAL	1. Melakukan aktivitas rutin sehari-hari	5	5	4	5
	2. Menyampaikan tujuan	3	4	4	3
	3. Memotivasi peserta didik	3	3	3	4
INTI	1. Menyampaikan materi pengantar	4	4	5	5
	2. Pengorganisasian peserta didik dalam penggunaan metode <i>education games</i> berbasis alat peraga dakon	4	4	3	4
AKHIR	1. Melakukan evaluasi	5	5	4	3
	2. Memberian tes pada akhir tindakan	4	5	5	4
	3. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	5	5	4	3
Jumlah		52	57	51	55

Jika skor maksimal 65 maka berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas peserta didik diperoleh presentase: peserta berkemampuan akademik tinggi (T) adalah 94.9%, peserta didik berkemampuan akademik sedang I (SI) adalah 96,8%, peserta didik berkemampuan akademik sedang II (SII) adalah 66.0%, dan peserta didik berkemampuan akademik rendah (R) adalah 88,1%. Berarti taraf keberhasilan aktivitas peserta didik berdasarkan observasi pengamat termasuk dalam kategori “Baik Dan Sangat Baik”.

Untuk mencatat informasi yang tidak dapat dicatat dalam lembar observasi maka peneliti membuat catatan lapangan. Hasil catatan lapangan pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.12

Tabel 4.13 Hasil catatan lapangan pada siklus II

<p>Guru</p> <p>a. Masih agak terlalu cepat dalam berbicara ketika menyampaikan sesuatu kepada anak-anak</p> <p>Peserta didik</p> <p>1. Waktu diskusi tidak sesuai yang direncanakan</p> <p>2. Ada peserta didik yang berdiskusi dengan kelompok lain</p> <p>3. Pada saat permainan, ada peserta didik yang berusaha mencontoh jawaban peserta didik lain</p>
--

Hasil catatan lapangan ini digunakan sebagai pertimbangan pada saat melakukan refleksi.

4) Hasil wawancara

Setelah pelaksanaan *education games* berbasis alat peraga dakon pada siklus I, peneliti melakukan wawancara dengan subyek penelitian untuk mengetahui kerjasama dalam kelompok, motivasi peserta didik terhadap pembelajaran, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian pertanyaan dalam pedoman wawancara terdiri dari tiga bagian, yaitu kerjasama, motivasi, dan pemahaman. Pedoman wawancara dapat dilihat pada lampiran.

Untuk kriteria kerjasama, hasil wawancara menunjukkan bahwa semua subyek merasa senang bekerjasama dalam kelompok. Keempat subyek yang berinisial A, B, C, dan D menyatakan bahwa belajar kelompok lebih mereka sukai daripada belajar secara individual. Berikut ini petian alasan masing-masing subyek penelitian mengapa mereka lebih menyukai belajar secara kooperatif.

A : “saya senang belajar dengan cara kelompok, karena saya dapat membantu teman-teman sekelompok saya yang kurang faham dengan materi pelajaran yang dilakukan oleh bu Santi”

B : “kalau belajar kelompok, saya bisa kerja sama dengan teman-teman”

C : “saya senang belajar kelompok, karena saya memperoleh nilai yang bagus.”

D : “suka nu, karena keadaan kelas jadi ramai, dan nilainya bagus-bagus.”

Dalam kerjasama, peserta didik membedakan masalah kemampuan dan jenis kelamin. Hal ini dilakukan agar dapat memupuk keakraban, saling menghargai dan pekerjaan kelompok dapat diselesaikan dengan cepat. Sehubungan dengan motivasi terhadap pembelajaran menggunakan metode *educations games* berbasis alat peraga dakon, semua subyek mengatakan bahwa mereka senang belajar menggunakan permainan edukatif karena dapat saling menghargai ketika bekerjasama dan dapat saling membantu antar teman dan kelompok. Keempat subyek mengatakan setuju jika pembelajaran materi lain jua diajarkan dengan pembelajaran menggunakan metode *education games* berbasis alat peraga dakon. Alasan dengan bekerjasama mereka dapat menjalin persaudaraan yang erat, saling menghormati dan menghargai satu sama lain.

Selanjutnya sehubungan dengan pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB) dengan menggunakan metode *education games* berbasis alat peraga dakon keempat subyek mengatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi. Alasannya karena jika ada yang kurang mengerti atau kurang jelas bisa langsung bertanya pada teman sekelompok yang sudah faham. Berdasarkan wawancara, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat suka belajar menggunakan metod *education games* berbasis alat peraga dakon karena dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas dan dapat saling membantu. Selain itu, mereka juga lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

5) Refleksi

Refleksi pada siklus II dilakukan untuk menentukan apakah siklus II sudah berhasil atau belum. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, guru mata pelajaran, dan teman sejawat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Berdasarkan lembar observasi kegiatan guru dan peserta didik dilakukan bahwa kegiatan guru dan peserta didik sudah mencapai kriteria sangat baik dan baik. Dari segi hasil juga sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu selain terjadi peningkatan persentase peserta didik yang tuntas belajar yaitu dari 80% menjadi 97.14% juga telah mencapai kriteria ketuntasan belajar secara klasikal.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah berhasil. Dan berdasarkan rencana semula bahwa pemberian tindakan hanya dilaksanakan pada dua siklus jadi penelitian berakhir pada siklus II.

B. Refleksi Masing-Masing Siklus

1. Siklus I

Beberapa refleksi yang diperoleh pada siklus I sebagai berikut :

- a) Subyek penelitian aktif bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan soal-soal.
- b) Subyek penelitian merasa senang dengan pembelajaran menggunakan metode *education games* berbasis alat peraga dakon karena tidak malu bertanya kepada teman, melatih berfikir dengan cepat, dan dapat menumbuhkan sikap saling menghormati dan menghargai pendapat orang lain.

- c) Hasil belajar yang diukur melalui tes akhir siklus I belum menunjukkan hasil yang diinginkan karena belum mencapai kriteria ketuntasan belajar secara klasikal.

2. Siklus II

Beberapa refleksi yang diperoleh pada siklus II sebagai berikut :

- a. Subyek penelitian aktif bekerjasama dalam permainan untuk menyelesaikan soal-soal.
- b. Peserta didik belajar matematika secara kelompok sehingga termotivasi untuk menguasai materi pelajaran matematika secara detail.
- c. Pemberian soal yang tidak terlalu menuntut peserta didik menjadikan mereka lebih aktif berdiskusi dalam kelompok dan bertanya kepada guru.
- d. Hasil belajar peserta didik yang diukur melalui tes akhir siklus II sudah menunjukkan hasil yang diinginkan yaitu telah mencapai kriteria ketuntasan belajar secara klasikal walaupun ada beberapa anak yang lulus dengan nilai minim.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penerapan Metode Education Games Berbasis Alat Peraga Dakon Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan FPB Dan KPK Peserta Didik Kelas IV Di SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung

Penerapan metode *education games* berbasis alat peraga dakon dalam pembelajaran matematika peserta didik kelas IV SD Islam An-Nasher Kauan Tulungagung ada 2 tahap yaitu tahap pra kegiatan pembelajaran dan detail kegiatan pembelajaran.

a. Pra kegiatan pembelajaran menggunakan metode *education games* berbasis alat peraga

- 1) Persiapan dilakukan untuk mempersiapkan materi yaitu kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB). Peneliti mempersiapkan soal-soal dengan kunci jawabannya dan juga mempersiapkan soal-soal permainan dengan kunci jawabannya. Selain mempersiapkan pembuatan soal-soal, peneliti juga membagi peserta didik dalam beberapa kelompok, yaitu mengelompokkan peserta didik menjadi 4 kelompok yang berkemampuan akademik heterogen. Pembentukan kelompok tersebut dilakukan dengan menggunakan hasil tes peserta didik belum dilakukan penelitian, kelompok yang dibentuk diusahakan berimbang baik dalam hal kemampuan akademik maupun jenis kelamin dan rasnya (pembentukan kelompok dapat dilihat pada tabel 4.1)
- 2) Membagi peserta didik kedalam papan dakon, pada kelompok terdiri 4-5 peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dan berasal dari kelompok berlainan.

b. Detail Kegiatan Pembelajaran

- 1) Penyajian kelas pada tahap pembukaan guru mata pelajaran menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi (persyaratan belajar). Saat pembelajaran kelas ini peneliti sudah mempersiapkan soal-soal yang harus dikerjakan dalam kelompok dan soal-soal permainan. Dan pada tahap perkembangan guru mata pelajaran memberikan penjelasan materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan

faktor persekutuan terbesar (FPB) secara detail sampai peserta didik tidak ada yang bertanya lagi.

- 2) Belajar kelompok, guru mata pelajaran membacakan anggota kelompok dan meminta peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik yang anggotanya memiliki kemampuan akademik yang heterogen. Guru mata pelajaran memerintahkan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal) yang bertujuan untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan. Pada saat *education games* berbasis alat peraga dakon, setiap kelompok mendiskusikan jawaban dan memperbaiki pemahaman yang salah tentang suatu materi, tiap anggota kelompok melakukan yang terbaik untuk kelompoknya dan dalam kelompok melakukan yang terbaik untuk membantu sesama anggota. Jika ada suatu kelompok yang tidak bisa mengerjakan soal atau memiliki pertanyaan yang terkait dengan soal tersebut, maka teman sekelompoknya mempunyai tanggungjawab untuk menjelaskan soal atau pertanyaan tersebut. Jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa mengerjakan maka peserta didik bisa meminta bimbingan guru. Setelah belajar kelompok selesai guru mata pelajaran meminta kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok.
- 3) Validasi kelas, guru mata pelajaran meminta tiap-tiap kelompok untuk menjawab soal-soal yang sudah didiskusikan sesama kelompoknya dan guru

menyimpulkan jawaban dari masing-masing kelompok untuk didiskusikan bersama.

- 4) *Education games*, sebelum permainan dilakukan, guru mata pelajaran dibantu dengan peneliti membagi peserta didik kedalam papan dakon. Setelah masing-masing peserta didik berada disekeliling papan dakon berdasarkan kelompoknya masing-masing kemudian guru membagikan satu lembar soal, lembar jawaban. Semua soal untuk masing-masing kelompok adalah sama. Pada tahap awal permainan, tiap kelompok mengerjakan soal no. 1 dan dikerjakan secara bersama-sama. Setelah selesai menjawabnya, semua peserta didik harus menaruh alat tulisnya di samping papan dakon dan mendengarkan kunci jawaban yang akan dibacakan oleh peneliti, kemudian bagi bagi jawaban yang benar akan mendapat 1 poin yang akan dikumpulkan sebanyak-banyaknya dan pada tahap terakhir akan dijumlahkan dari masing-masing kelompok. Kemudian dilanjutkan kesoal yang ke-2 dan begitu selanjutnya. Setelah usai permainan, masing-masing kelompok mengumumkan poin-poin yang diperoleh dari kelompoknya. Kelompok yang mendapat poin terbanyak maka dialah yang akan menjadi juaranya. Juara yang diambil yaitu juara I dan II.
- 5) Penghargaan kelompok, peneliti mengumumkan tiga kelompok yaang mempunyai poin tertinggi diantara kelompok yang lain yang akan mendapatkan hadiah dan piagam penghargaan dari peneliti. Kelompok yang mendapat poin terbanyak pada siklus I adalah kelompok 2 dan 3 sedangkan pada siklus II yaitu kelompok 4 dan 3.

Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan metode *education games* berbasis alat peraga dakon pada siklus I dan siklus II, peserta didik aktif dalam bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah dan juga mereka merasa senang dengan pembelajaran menggunakan metode *education games* berbasis alat peraga dakon karena tidak malu bertanya kepada teman, melatih berfikir dengan cepat, dan dapat menumbuhkan sikap saling menghormati dan menghargai pendapat orang lain sehingga dapat termotivasi untuk menguasai materi pelajaran matematika secara detail.

Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, pemberian pertanyaan, dan hasil tes atas persiapan pembelajaran menggunakan metode *education games* berbasis alat peraga dakon pada mata pelajaran matematika, sebagaimana dijabarkan pada bab IV telah menunjukkan bahwa hipotesis yang dirumuskan di bab pendahuluan yang berbunyi, “Jika penerapan metode education game berbasis alat peraga dakon digunakan pada pembelajaran matematika pokok bahasan FPB dan KPK dengan baik, maka hasil belajar peserta didik kelas IV SDI An Nashr Kauman Tulungagung akan meningkat” teruji.

Data-data secara kuantitatif menunjukkan bahwa berdasarkan hasil tes individual pada sebelum penelitian, siklus I, dan siklus II terjadi peningkatan yang signifikan.

2. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung Dengan Diterapkannya Metode Education Games Berbasis Alat Peraga Dakon.

Hasil tes akhir siklus menunjukkan hasil belajar matematika peserta didik meningkat setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *education games* berbasis alat peraga dakon jika dilihat dari banyaknya peserta didik yang tuntas belajar. Dari data awal diketahui 32.43% peserta didik yang tuntas belajar dan setelah pelaksanaan siklus I peserta didik yang tuntas belajar naik menjadi 80%. Pada siklus II semua peserta didik naik menjadi 97.14%, meskipun masih ada beberapa peserta didik yang mendapatkan hasil yang minim. Sedangkan jika dilihat dari kriteria ketuntasan belajar secara klasikal maka pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Karena hanya 80% peserta didik yang tuntas belajar tetapi pada siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal karena terdapat $\geq 85\%$ peserta didik yang tuntas belajar.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi di kelas IV tersebut sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang diterapkan yaitu metode *education games* berbasis alat peraga dakon. Karena faktor eksternal yang datang dari sekolah yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah metode pembelajaran yang digunakan. Hal-hal yang ada dalam metode *education games* berbasis alat peraga dakon berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik diantaranya adalah pembentukan kelompok yang heterogen. Pembentukan kelompok secara heterogen dari segi kemampuan akademik bertujuan agar peserta didik tidak hanya belajar dari guru tetapi bisa belajar dari anggota kelompoknya yang berkemampuan akademik lebih tinggi. Dan diharapkan peserta didik dapat lebih memahami materi dengan penjelasan dari temannya sendiri.

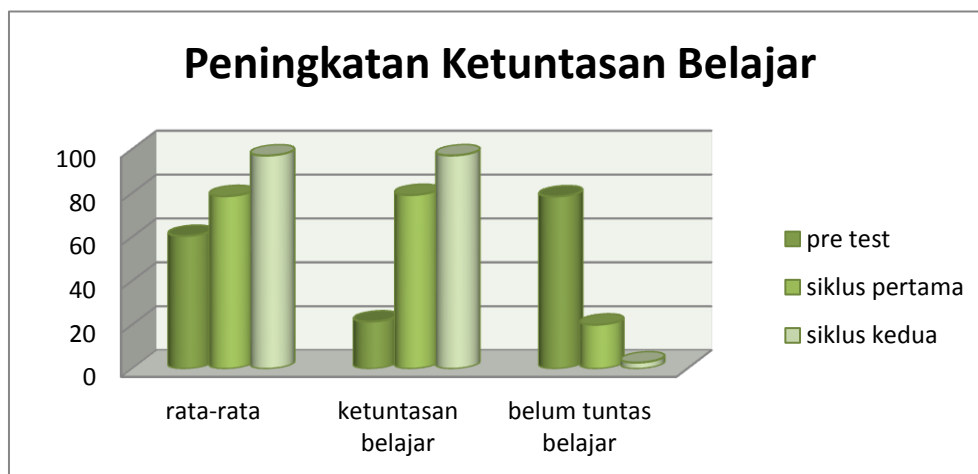
Selain yang telah disebutkan keuntungan kelompok heterogen adalah :

- a. Meningkatnya relasi dan interaksi antar peserta didik, dan
- b. Memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu peserta didik berkemampuan tinggi, guru mendapatkan satu asisten untuk setiap empat peserta didik.

Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Kriteria	Pre test	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata kelas	60,05	78,63	97,14
2	Peserta didik tuntas belajar	21,50%	79,15%	97,18%
3	Peserta didik belum tuntas belajar	78,50%	20,85%	2,82%
4	Hasil observasi aktivitas peneliti		89,34%	97,9%
5	Hasil observasi aktivitas peserta didik		80,8%	96,8%

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, penerapan *metode education games* berbasis alat peraga dakon bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan belajar dari *pre test* ke siklus pertama dan ke siklus kedua seperti pada gambar 5.1 berikut:



Gambar 4.4 Grafik Peningkatan Ketuntasan Belajar

Presentasi dan diskusi kelas juga berperan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan diskusi, mereka dapat saling mengetahui hasil kelompok, mungkin hasilnya sama tetapi cara penyelesaiannya berbeda. Ini berarti pengalaman belajar peserta didik bertambah, demikian juga pada saat diskusi kelas, guru dapat mengetahui apakah konsep-konsep yang telah dipelajari dapat dipahami oleh peserta didik. Apabila terjadi kesalahpahaman terhadap satu konsep, guru dapat segera meluruskan kesalahan tersebut.

Adapun ketidak berhasilan siklus I mencapai kriteria ketuntasan belajar secara klasikal diduga karena soal permainan tidak dibahas, dikoreksi, dan dinilai sendiri oleh peserta didik sehingga motivasi belajar peserta didik berkurang. Hal ini sesuai dengan pendapat Alfi mulanya menyala-nyala dapat berkurang bahkan hilang sama sekali karena guru kurang memberikan informasi tentang angka penilaian yang mereka berikan. Dijelaskan lebih lanjut oleh Alfi bahwa evaluasi secara transparan (dikoreksi dan dinilai sendiri oleh peserta didik dengan bimbingan guru) mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena mereka menyadari kesalahan-kesalahan yang mereka lakukan dan cara-cara yang seharusnya mereka lakukan.

Berdasarkan hal ini maka penskoran permainan pada siklus II dilakukan sendiri oleh peserta didik dengan bimbingan guru dan hasilnya ternyata sesuai dengan yang diharapkan, peserta didik termotivasi untuk belajar sehingga hasil belajar meningkat.

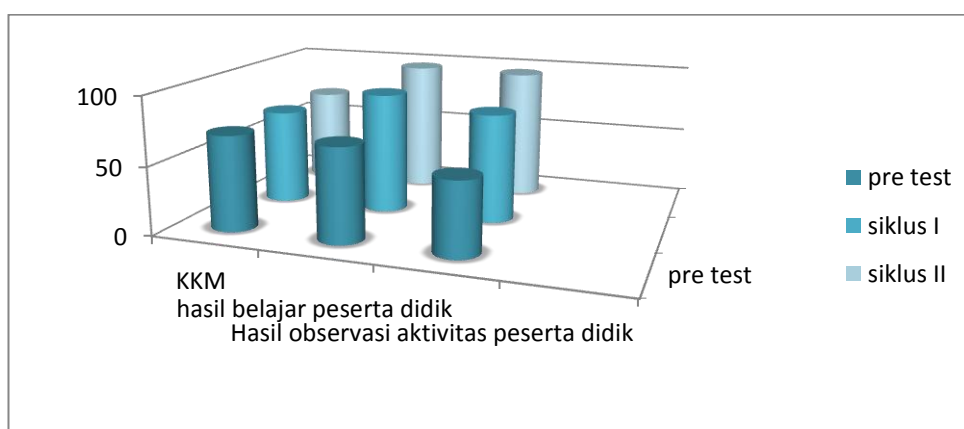
Meskipun penerapan metode *education games* berbasis alat peraga dakon dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Islam An-Nashr tetapi

masih terdapat beberapa peserta didik yang hasilnya hampir mendekati nilai minimal. Hal ini disebabkan karena mereka cenderung pasif ketika berlangsung diskusi kelompok. Hal ini diketahui peneliti dari hasil wawancara dikelas peserta didik yang berkemampuan akademik tinggi.

Peserta didik tersebut mengatakan bahwa anggota yang tidak tuntas belajar diakibatkan karena dia tidak mau bertanya jika ada materi yang belum dipahami padahal anggota kelompok lain selalu mengajaknya untuk ikut berdiskusi, bertanya dan menyampaikan pendapat. Pendapat lainnya adalah karena mereka diduga tidak mau memutuskan perhatian pada pelajaran. Ada diantara mereka yang sering membuat ramai kelas karena senang mengganggu teman-temannya yang lain. Sehingga pada saat tes banyak soal yang dijawab dengan salah.

Tabel 4.15 Perolehan KKM

No	Kriteria	Pre test	Siklus I	Siklus II
1.	KKM	70	70	70
2.	Hasil belajar peserta didik	69	89	97
3.	Hasil observasi aktivitas peserta didik	54	80	96



Gambar 4.5 Perolehan KKM