

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan perpaduan yang harmonis antara kegiatan pengajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, interaksi antara guru dan siswa, maupun interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Diharapkan dengan adanya interaksi tersebut, siswa dapat membangun pengetahuan secara aktif, pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta dapat memotivasi siswa sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan.

UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (permen no 22 tahun 2003) Bab I pasal 1 ayat (1) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara¹.

Dalam pembelajaran atau proses belajar guru berperan sebagai perencana dan pemeran maksudnya pada gurulah tugas dan tanggung jawab merencanakan dan melaksanakan pengajaran di sekolah. Guru sebagai tenaga profesional harus memiliki delapan standar yang diantaranya

¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1

kemampuan mengaplikasikan berbagai strategi pembelajaran dalam bidang pengajaran, kemampuan dalam memilih dan menerapkan model pengajaran yang efektif dan efisien, melibatkan siswa berpartisipasi aktif, dan membuat suasana belajar yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang telah diterapkan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pembelajaran akan tercapai keberhasilanya apabila seorang guru merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang tepat, dengan pembelajaran yang terprogram akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan, siswa tidak cepat jemu dan bosan, sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang sangat vital. Mengajar adalah proses bimbingan kegiatan belajar, bahwakegiatan hanya bermakna apabila terjadi kegiatan murid². Semakin intensif pengalaman yang dihayati oleh siswa, semakin tinggi kualitas proses belajar-mengajar. Intensitas pengalaman belajar dapat dilihat dari tingginya keterlibatan siswa dalam hubungan belajar-mengajar dengan guru dan obyek belajar/bahan ajar. Yang sekarang sering kita temui Pengajaran lebih cenderung guru aktif, sedangkan siswa pasif sehingga keterlibatan siswa dalam belajar sangat rendah dan siswa hanyalah sebagai obyek, sementara guru aktif dan mendominasi.

Peningkatan di bidang akademik merupakan tujuan yang ingin dicapai baik oleh pihak pemerintah, masyarakat sebagai konsumen. Faktor utama yang menentukan peningkatan mutu akademik siswa adalah

² Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003), h.27

mengelola kegiatan belajar mengajar oleh guru. Guru dalam peningkatan mutu pendidikan harus selalu berusaha meningkatkan potensi dirinya dalam pembelajaran. Mutu Pendidikan dikatakan baik jika hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan. Dominasi guru dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa terjadi dalam proses pembelajaran di dalam kelas.³

Dalam Proses pembelajaran selama ini siswa hanya mendapatkan system belajar menggunakan model yang biasa dan tidak ada hal baru. Sedangkan jika siswa tidak mendapatkan model baru dalam pembelajaran maka siswa akan mudah merasa bosan dan tidak ada keinginan untuk aktif belajar. Oleh sebab itu pada pembelajaran siswa pra siklus atau dikenal dengan sebelum proses pembelajaran menggunakan model tertentu siswa hanya diberikan buku belajar di suru mencatat ataupun merangkum biasa pula di berikan LKS dan siswa disuru mengerjakan tugas di dalam LKS tersebut. Tanpa memberikan pemahaman tentang materi secara mendalam ataupun praktek materi tersebut dalam bentuk soal yang menarik.⁴

Berdasarkan pengamatan penulis ternyata masih banyak dijumpai permasalahan dalam proses pembelajaran guru masih berperan dominan, minat dan respon siswa dalam mengikuti pelajaran masih sangat kurang. Hal ini terlihat dari kecenderungan siswa yang lebih banyak diam tanpa memperhatikan dan bila diberi pertanyaan atau soal masih kesulitan untuk menjawab. Hal tersebut juga terjadi di MTs Muhammadiyah 1 Way Bungur dari 23 siswa pada kelas VIII pada tahun pelajaran 2019/2020 masih kurang dari 50 % nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal

³ *Ibid.*, h.29

⁴ *Ibid.*, h.31

(KKM). Untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak siswa kelas VIII dengan model pembelajaran *Cooperative learning Tipe Teams Games Turnamens* (TGT) yang selanjutnya disiapkan. Dengan model pembelajaran *Teams Games Turnamens* tersebut diharapkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam meningkat menjadi lebih dari 85% nilai siswa diatas nilai KKM dengan nilai KKM 75.

Menurut Trianto⁵ Pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Banyak ahli berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak sekali variasi. Salah satu di antaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamens* (TGT). Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Untuk itu, dengan menerapkan model pembelajaran TGT, diharapkan dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak.

⁵ Trianto, *Model Model Pembelajaran Inofatif*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), h.83

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENS* PADA SISWA DALAM MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK KELAS VIII MTS MUHAMMADIYAH 1 WAY BUNGUR TAHUN PELAJARAN 2019/2020 (Penelitian Dilakukan Pada Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Way Bungur)”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian Latar Belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana Perbelajaran Aqidah Akhlak sebelum di terapkan model pembelajaran *Cooperative learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?
- 2) Bagaimana penarapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Aqidah Akhlak ?
- 3) Bagaimana pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Way Bungur Tahun Pelajaran 2019/2020?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Penelitian ini diharapkan dapat untuk meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak agar dapat memenuhi standar yang telah di

tentukan.

b. Tujuan Khusus

- 1) Untuk memberikan penjelasan terhadap proses perbelajarannya sebelum di terapkan model pembelajaran *Cooperative learning* Tipe *Teams Games Turnament* (TGT) dan setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Turnament* tersebut;
- 2) Untuk menjelaskan penerapan model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) di dalam kelas;
- 3) Untuk memaparkan pengaruh model *Teams Games Turnament* (TGT) terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Way Bungur Tahun Pelajaran 2019/2020;
Sesuai dengan tujuan penelitian masalah yang telah dipaparkan, maka Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Aqidah Akhlak menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Turnament*) pada siswa kelas VIII Muhammadiyah 1 Way Bungur Tahun Pelajaran 2019/2020.

2. Kegunaan Penelitian

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis :

a. Manfaat Teoritis

- 1) Sebagai sumbangan pemikiran yang dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi lembaga pendidikan.

- 2) Model *Cooperative Learning* tipe *TGT (Teams Games Tournaments)* dapat menjadi bahan rujukan dalam pemilihan model pembelajaran bagi guru Pendidikan Agama Islam khususnya dan guru bidang studi yang lain pada umumnya.
- 3) Menjadi rujukan bagi peneliti untuk kegiatan penelitian berikutnya yang sesuai.

b. Manfaat Praktis

- 1) Sebagai informasi bagi para pelaku pendidikan tentang model *cooperative learning* tipe *TGT (Teams Games Tournaments)* pada siswa Sekolah Menengah Pertama, Sehingga dapat menjadi acuan dalam peningkatan mutu pendidikan.
- 2) Sebagai bahan pertimbangan bagi para guru agama untuk menentukan model yang tepat saat mengajar mata pelajaran Aqidah Akhlak.

D. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang dihadapai berkenaan dengan judul di atas, maka masalah ini di batasi pada :

- 1) Subjek Penelitian, dalam penelitian ini penulis hanya membatasi masalah hanya pada hasil belajar Siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Way Bungur Tahun Pelajaran 2019/2020.
- 2) Tempat Penelitian, bertempat di MTs Muhammadiyah 1 Way Bungur, Kab. Lampung Timur.
- 3) Strategi pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah *Teams Games Tournament*, yang meliputi (1) Penyajian Kelas, (2) Kelompok,

- (3) Permainan, (4) Kompetisi/Turnamen, dan (5) Pengakuan Kelompok.
- 4) Penelitian ini hanya dibatasi pada mata pelajaran Aqidah Akhlaknya.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian kuantitatif, dengan demikian bisa dipahami sebagai variabel yang memiliki nilai satuan yang dapat dinyatakan dengan angka, misalnya berat badan. Sedangkan variabel kualitatif adalah variabel yang sulit atau tidak bisa dinyatakan dengan angka, misalnya keindahan.⁶

Variabel yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah jenis variabel bebas (independen) sehingga penilaian dalam penelitian bersifat melihat dari Hasil belajar siswa adalah berhasil meningkat atau tidak. Dan kesenangan Siswa dalam belajar lebih meningkat atau malah menurun. Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel yang melihat dari Aktivitas siswa dan Hasil belajar siswa, dengan standar KKM yang ada dapat tercapai atau tidak.⁷

Variable dalam penelitian ini menekankan kepada bagaimana hasil pembelajaran siswa dalam pelaksanaan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournamens* (TGT) di kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Way Bungur dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak.

F. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini menggambarkan adanya prosedur-prosedur yang memungkinkan penulis dapat menguji hipotesis, sehingga dapat mencapai

⁶ Kartini Kartono, *Teori Kepribadian* (Bandung: Alumni, 1980), h. 534

⁷ Kartini Kartono, h. 535

simpulan mengenai hubungan atau adanya saling mempengaruhi antara variabel bebas dan variabel terikat pada penelitian ini, maka dari itu peneliti memberikan hipotesis yaitu :

1. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Turnamens*) dapat meningkatkan minat belajar materi Aqidah Akhlak siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Way Bungur.
2. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Turnamens*) siswa kelas VIII menjadi lebih aktif dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Muhammadiyah 1 Way Bungur.

G. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).⁸ Secara sederhana *action research* dapat diartikan sebagai kegiatan penelitian untuk mendapatkan kebenaran dan manfaat praktis, dengan cara melakukan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif, “kolaborasi adalah adanya kerjasama antara berbagai disiplin ilmu, keahlian, dan profesi dalam memecahkan masalah, merencanakan, melaksanakan kegiatan dan melakukan penelitian akhir.”

Arikunto dan kawan-kawan mengatakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah: Sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Dikarenakan ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, maka ada tiga pengertian yang dapat diterangkan. Yaitu (1) penelitian (2) tindakan (3) kelas. Dengan menggabungkan tiga kata tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan

⁸ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.83

belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.⁹

Penelitian ini menggunakan PTK dengan pertimbangan adanya permasalahan yang terjadi di kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Way Bungur yaitu rendahnya hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Tujuan dari pelaksanaan PTK adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Turnament (TGT)* dengan tujuan meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Way Bungur.

1. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Way Bungur Tahun Pelajaran 2019/2020. Siswa kelas VIII berjumlah 21 siswa.

2. Langkah-Langkah Penelitian

Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

- (1) Membuat rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Menggunakan Model *Teams Game Tournament (TGT)*;
- (2) Mempersiapkan sarana dan media (dalam Pembelajaran);
- (3) Mempersiapkan lembar observasi dan catatan lapangan (setiap Pembelajaran);
- (4) Memberikan soal LKS, *pre test* dan *post test* (setiap siklus disusun

⁹ Suharimi Arikunto, *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: RinekaCipta, 2006), h.63

oleh peneliti);

- (5) Pembentukan Kelompok belajar;
- (6) Mempersiapkan instrumen *games* dan *tournament*;
- (7) Mempersiapkan *Reward* (hadiah);

Pada setiap siklus: siswa dibagi menjadi kelompok kecil. Terdiri dari 5 kelompok yang beranggotakan 5-6 siswa. Setiap kelompok siswa di campur dengan berbeda kemampuan dan daya tanggap pada siklus I dan siklus selanjutnya masih dalam kelompok yang sama. Pembentukan kelompok menggunakan data nilai Mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII pada pra siklus, yang dilakukan sebelum siklus I dan siklus II.

Dari hasil pra siklus itu, nilai siswa diurutkan dari yang tertinggi sampai yang terendah. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang mana masing-masing terdiri dari siswa yang mempunyai kemampuan yang berbeda-beda.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti mendesain model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dengan tiga tahap kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Kegiatan pendahuluan terdiri dari apresiasi dan motivasi serta pelaksanaan tes awal (*pre-test*). Kegiatan inti meliputi pembentukan kelompok belajar, diskusi kelompok, permainan (*game*) pertandingan (*tournament*) dan test akhir (*post-test*). Selama pembelajaran berlangsung, guru dalam mengajar menggunakan RPP yang telah disusun oleh peneliti. Peneliti

bertugas sebagai observer dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

c. Observasi (*Observing*)

Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru sebagai pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui jalannya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* apakah siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi data yang telah diperoleh. Yaitu meliputi lembar observasi dan catatan lapangan kemudian peneliti melakukan refleksi. Setelah melakukan evaluasi terhadap hasil yang diperoleh dengan cara melakukan penilaian terhadap proses selama pembelajaran berlangsung, mengidentifikasi masalah yang muncul berkaitan dengan hal-hal yang telah dilakukan berupa kekurangan/kelemahan selanjutnya merencanakan suatu perbaikan. Setelah melakukan refleksi kemudian peneliti merumuskan perencanaan untuk siklus selanjutnya.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam hal ini, peneliti menggunakan beberapa metode untuk menggali informasi yang dibutuhkan. Metode yang dipakai oleh

peneliti untuk mendapatkan informasi tersebut antara lain sebagai berikut¹⁰:

a. Metode Tes

Tes adalah merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

Metode tes adalah seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penentuan skor angka.¹¹

Dalam metode tes siswa diberikan dua tes :

1) Tes Tertulis

Tes tertulis siswa diberikan soal-soal untuk dikerjakan sehingga siswa mengerjakan soal tersebut dengan baik itu tes *abcd* maupun *essay* sehingga siswa melajar memahami dari proses tes tersebut dengan mengerjakannya.

2) Tes Lisan

Tes lisan siswa diberikan ujian lisan untuk melihat perkembangan siswa lebih meningkat memahami atau tidak agar siswa mendapat pelatihan ingatan/ mempertajam ingatan mereka untuk prakteknya. Bermanfaat untuk melatih daya tangkap siswa terhadap belajar menggunakan metode pembelajaran.

¹⁰ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 170

¹¹ *Ibid.*, h. 171

Metode tes oleh peneliti digunakan untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang telah melakukan pembelajaran Aqidah Akhlak melalui metode *Teams Games Tournament* sebagai evaluasi setelah proses pembelajaran berlangsung.

b. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger agenda, dan sebagainya.¹²

3) Dokumen Primer

Dokumen primer adalah dokumen yang ditulis oleh orang yang langsung mengalami suatu peristiwa, misalnya : autobiografi, hasil wawancara, hasil observasi, dll.

4) Dokumen Sekunder

Dokumen sekunder adalah dokumen yang ditulis berdasarkan oleh laporan/cerita orang lain, misalnya: biografi, hasil penelitian, dll.

Metode dokumentasi ini digunakan peneliti untuk mengetahui dan mendapatkan daftar nama siswa kelas VIII yang menjadi sampel penelitian *Classroom Action Research*.

c. Metode Observasi

Metode observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatan-

¹² Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2006), h. 158.

pencatatan terhadap keadaan atau prilaku objek sasaran tentang keaktifan dan kesiapan siswa dalam menerima pelajaran.

Sebagai metode ilmiah, observasi dapat diartikan sebagai pengamatan yang meliputi pemusatkan perhatian terhadap subjek dengan menggunakan seluruh alat indranya.¹³

Metode pengumpulan data observasi terbagi menjadi dua kategori, yakni :

1) *Participant observation*

Dalam *participant observation*, peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan sehari-hari orang atau situasi yang diamati sebagai sumber data.

2) *Non Participant observation*

Berlawanan dengan *Participant observation*. *Non Participant observation* merupakan observasi yang penelitiannya tidak ikut secara langsung dalam kegiatan dan proses yang sedang diamati.

Metode observasi ini peneliti gunakan untuk mengetahui kondisi riil yang terjadi dilapangan dan dapat menangkap gejala sesuatu kenyataan sebanyak mungkin mengenai apa yang diteliti. Metode ini juga digunakan untuk memperoleh data tentang letak geografis, sarana dan prasarana tentang pembelajaran di MTs Muhammadiyah 1 Way Bungur.

¹³ Yatim Riyanto, *Metodologi Penelitian suatu Tindakan Dasar*, (Surabaya: Sie Surabaya, 1996), Cet. 4, h. 40

d. Metode Analisis Data

Apabila datanya telah terkumpul, data diklasifikasikan menjadi dua kelompok data yaitu data kuantitatif yang berbentuk angka dan data kualitatif yang dinyatakan dengan kata-kata atau simbol. Data-data kualitatif yang berbentuk kata-kata tersebut disisihkan sementara, karena akan sangat berguna untuk menyertai dan melengkapi gambaran yang diperoleh dari analisis data kuantitatif.¹⁴

Dalam menganalisis data untuk mendapatkan hasil belajar digunakan data keaktifan dan kerjasama siswa serta hasil belajar itu sendiri. Dan cara metodenya dan penilaiannya adalah seperti dibawah ini:

1. Data Keaktifan Dan Kerjasama Siswa

Adapun perhitungan prosentase keaktifan dan kerjasama siswa dalam mengikuti pembelajaran adalah sebagai berikut :

$$\text{Prosentase (\%)} = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan : n : skor yang telah diperoleh setiap siswa

N : Jumlah seluruh skor

Kriteria penafsiran variable penelitian ini ditentukan :

- >75 % : keaktifan dan kerjasama tinggi
- 60 % - 75 % : keaktifan dan kerjasama sedang
- <60 % : keaktifan dan kerjasama sedang

2. Data Mengenai Hasil Belajar

¹⁴ *Ibid*, h. 213.

Data mengenai hasil belajar diambil dari kemampuan kognitif siswa dalam memecahkan masalah dan dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai ketuntasan belajar¹⁵:

a. Menghitung Rata-rata

Untuk menghitung nilai rata-rata menggunakan rumus : $\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$

Keterangan : X : rata-rata nilai

$\sum x$: jumlah seluruh nilai

N : jumlah siswa

b. Menghitung Ketuntasan Belajar

1) Ketuntasan Belajar Individu

Data yang telah diperoleh dari hasil belajar siswa dapat ditentukan ketuntasan belajar individu menggunakan analisis deskriptif persentase dengan perhitungan :

$$\sum \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{nilai maksimum}} \times 100\%$$

Siswa dikatakan tuntas belajar secara individu apabila nilai mereka mencapai 75.

2) Ketuntasan Belajar Klasikal

Data yang telah diperoleh dari hasil belajar siswa dapat ditentukan ketuntasan belajar klasikal menggunakan analisis deskriptif persentase dengan perhitungan :

$$\sum \frac{\text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\text{seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

¹⁵ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung ; Transito, 1996), h. 67

Keberhasilan kelas dilihat dari jumlah siswa yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal 75 dan sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa di kelas tersebut.

4. Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan tindakan ini akan dilihat dari indikator proses dan indikator hasil belajar. Indikator proses yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah jika ketuntasan belajar siswa terhadap materi mencapai 85%. Dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs Muhammadiyah 1 Way Bungur, apabila nilai siswa ≤ 75 maka dianggap siswa tersebut belum tuntas dalam pembelajaran. Apabila nilai siswa ≥ 75 maka dianggap mampu mengerjakan soal-soal evaluasi yang diberikan oleh guru (peneliti).

Mulyasa¹⁶ mengatakan pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas dari segi proses apabila seluruh siswa atau setidak-tidaknya sebagian besar (85%) siswa secara aktif baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran di samping itu menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat yang besar dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku positif pada diri sendiri siswa seluruhnya atau setidak-tidaknya sebagian besar (85%).

¹⁶ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, (Surabaya : Kencana, 2009), h.241