

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

Teori merupakan konsep yang dapat dibentuk secara sistematis, dan dapat didefinisikan untuk menjelaskan fenomena yang terjadi. Suatu teori merupakan suatu hal yang penting dalam mendukung jalannya penelitian, berikut kajian teori yang digunakan dalam penelitian.

##### **1. Hasil Belajar**

Hasil Belajar yang tidak terpisah dari proses belajar ini perlu adanya pemaparan lebih detail. Berikut akan dipaparkan mengenai teori-teori hasil belajar secara lebih detail yang berkaitan dengan pengertian hasil belajar.

###### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil Belajar tidak terpisah dari proses belajar karena hasil belajar muncul karena adanya aktivitas belajar. Dengan kata lain “Hasil belajar adalah tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan belajar” (Suprijono, 2012, hlm. 5) menyatakan “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan”. Selain itu Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan terjadi pada siswa setelah melalui proses belajar mengajar (Sudjana 2009, hlm. 3). Perubahan tingkah laku tersebut mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dapat dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian.

Soedijarto (Purwanto, 2011, hlm. 46) menyatakan “Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan”. Sejalan dengan pendapat tersebut (Uno, 2008, hlm. 213) menyatakan “Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang dicapai setelah

melaksanakan proses belajar di mana perubahan perilaku tersebut meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan perilaku tersebut disebabkan karena pencapaian penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses pembelajaran. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai dari hasil test evaluasi siswa yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran matematika dengan menerapkan permainan menggunakan model *example non example*.

b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Perlunya penilaian hasil belajar tentunya memiliki tujuan. (Sudjana, 2011, hlm. 4) mengemukakan setidaknya ada empat tujuan dari penilaian yaitu:

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya.
- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program Pendidikan, pengajaran serta strategi pelaksanaannya.
- 4) Memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Pihak yang dimaksud meliputi pemerintah, masyarakat, dan para orang tua siswa.

Tujuan hasil belajar dapat didagnostis, seleksi, kenaikan kelas, dan penempatan. (Siregar, 2010, hlm. 145) menjelaskan tujuan penilaian hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Diagnostis, menentukan letak kesulitan-kesulitan siswa dalam belajar, bisa terjadi pada keseluruhan bidang yang dipelajari oleh siswa atau pada bidang-bidang tertentu saja.

- 2) Seleksi, menentukan mana calon siswa yang dapat diterima di sekolah tertentu dan mana yang tidak dapat diterima. Seleksi dilakukan guna menjaring siswa yang memenuhi syarat tertentu.
- 3) Kenaikan kelas, menentukan naik atau lulus tidaknya siswa setelah menyelesaikan suatu program pembelajaran tertentu.
- 4) Penempatan, menempatkan siswa sesuai dengan kemampuan/potensi mereka.

Tujuan hasil belajar untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa, untuk mengetahui kecakapan, motivasi dan bakat, untuk menentukan kenaikan kelas. Hal tersebut diutarakan (Arifin, 2011, hlm. 15) menyatakan tujuan penilaian hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diberikan.
- 2) Untuk mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat dan sikap siswa terhadap program pembelajaran.
- 3) Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar siswa dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.
- 4) Untuk mendiagnostik keunggulan dan kelemahan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 5) Untuk seleksi yaitu memilih dan menentukan siswa yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu.
- 6) Untuk menentukan kenaikan kelas.
- 7) Untuk menempatkan siswa sesuai dengan potensi yang di milikinya.

Secara umum, tujuan penilaian hasil belajar adalah menilai pencapaian kompetensi peserta didik, memperbaiki proses pembelajaran dan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan belajar siswa dan secara khusus tujuan penilaian hasil belajar yaitu untuk mengetahui kemajuan dan hasil belajar siswa, mendiagnosis kesulitan belajar, memberikan umpan balik atau perbaikan proses belajar mengajar, penentuan kenaikan kelas dan memotivasi belajar siswa dengan cara mengenal dan memahami diri dan merangsang untuk melakukan usaha perbaikan.

c. Pendekatan Penilaian Hasil Belajar

Pendekatan dalam penilaian yang dapat digunakan dalam melakukan penilaian hasil belajar memiliki beberapa perbedaan yaitu:

1) Penilaian Acuan Norma atau *norm-referenced assessment*

Penilaian yang mengacu kepada norma (Penilaian Acuan Norma atau *norm-referenced assessment*) merupakan penilaian yang mengacu kepada norma, interpretasi hasil penilaian peserta didik dikaitkan dengan hasil penilaian seluruh peserta didik yang dinilai dengan alat penilaian yang sama. Jadi hasil seluruh peserta didik digunakan sebagai acuan. Dari pengertian ini dapat disimpulkan bahwa Penilaian Acuan Norma adalah penilaian yang dilakukan dengan mengacu pada norma kelompok, nilai-nilai yang diperoleh siswa diperbandingkan dengan nilai-nilai siswa yang lain yang termasuk di dalam kelompok itu. Berikut ini beberapa ciri dari Penilaian Acuan Normatif:

- a) Penilaian Acuan Normatif digunakan untuk menentukan status setiap peserta didik terhadap kemampuan peserta didik lainnya. Artinya, Penilaian Acuan Normatif digunakan apabila kita ingin mengetahui kemampuan peserta didik di dalam komunitasnya seperti di kelas, sekolah, dan lain sebagainya.
- b) Penilaian Acuan Normatif menggunakan kriteria yang bersifat “relative”. Artinya, selalu berubah-ubah disesuaikan dengan kondisi dan atau kebutuhan pada waktu tersebut.
- c) Nilai hasil dari Penilaian Acuan Normatif tidak mencerminkan tingkat kemampuan dan penguasaan siswa tentang materi pengajaran yang ditekankan, tetapi hanya menunjuk kedudukan peserta didik (peringkatnya) dalam komunitasnya (kelompoknya).
- d) Penilaian Acuan Normatif memiliki kecenderungan untuk menggunakan rentangan tingkat penguasaan seseorang terhadap kelompoknya, mulai dari yang sangat istimewa sampai dengan yang mengalami kesulitan yang serius.
- e) Penilaian Acuan Normatif memberikan skor yang menggambarkan penguasaan kelompok.

2) Penilaian Acuan Kriteria atau *criterion referenced assessment*

Penilaian yang mengacu kepada kriteria merupakan penilaian yang mengacu kepada kriteria atau patokan, interpretasi hasil penilaian bergantung pada apakah

atau sejauh mana seorang peserta didik mencapai atau menguasai kriteria atau patokan yang telah ditentukan. Kriteria atau patokan itu dirumuskan dalam kompetensi atau hasil belajar. Penilaian acuan patokan (PAP) biasanya disebut juga *criterion evaluation* merupakan pengukuran yang menggunakan acuan yang berbeda. Berikut ini beberapa ciri dari Penilaian Acuan Kriteria:

- a) Dalam pengukuran ini siswa dikomperasikan dengan kriteria yang telah ditentukan terlebih dahulu dalam tujuan instruksional, bukan dengan penampilan siswa yang lain.
- b) Keberhasilan dalam prosedur acuan patokan tergantung pada penguasaan materi atas kriteria yang telah dijabarkan dalam item-item pertanyaan guna mendukung tujuan instruksional.
- c) Setiap individu dapat diketahui apa yang telah dan belum dikuasainya.
- d) Bimbingan individual untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran dapat dirancang, demikian pula untuk memantapkan apa yang telah dikuasainya dapat dikembangkan.
- e) Guru dan setiap peserta didik (siswa) mendapat manfaat dari adanya PAP. Melalui PAP berkembang upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melaksanakan tes awal (*Pre test*) dan tes akhir (*Post test*) dimana perbedaan hasil tes akhir dengan test awal merupakan petunjuk tentang kualitas proses pembelajaran.
- f) Dapat digunakan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan, misalnya kurang terkontrolnya penguasaan materi, terdapat siswa yang diuntungkan atau dirugikan, dan tidak dipenuhinya nilai-nilai kelompok berdistribusi normal.
- g) PAP ini menggunakan prinsip belajar tuntas (*mastery learning*).

Dalam pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi, pendekatan penilaian yang digunakan adalah penilaian yang mengacu kepada kriteria atau patokan. Dalam hal ini prestasi peserta didik ditentukan oleh kriteria yang telah ditetapkan untuk penguasaan suatu kompetensi. Meskipun demikian, kadang kadang dapat digunakan penilaian acuan norma, untuk maksud khusus tertentu sesuai dengan kegunaannya, seperti untuk memilih peserta didik masuk rombongan belajar yang

mana, untuk mengelompokkan peserta didik dalam kegiatan belajar, dan untuk menyeleksi peserta didik yang mewakili sekolah dalam lomba antar-sekolah.

d. Macam Penilaian Hasil Belajar

Macam penilaian dari hasil belajar siswa memiliki beberapa teknik dan instrumen yang digunakan untuk penilaian kompetensi meliputi kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan, sebagai berikut:

1) Penilaian kompetensi sikap

Pendidik melakukan penilaian kompetensi sikap melalui beberapa macam kegiatan dalam pemberian penilaiannya sebagai berikut:

- a) Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indera, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan pedoman observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati.
- b) Penilaian diri merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian diri. Penggunaan teknik ini dapat memberi dampak positif terhadap perkembangan kepribadian seseorang.
- c) Penilaian antar peserta didik merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai terkait dengan pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian antar peserta didik.
- d) Jurnal merupakan catatan pendidik di dalam dan di luar kelas yang berisi informasi hasil pengamatan tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik yang berkaitan dengan sikap dan perilaku. Jurnal dapat memuat penilaian peserta didik terhadap aspek tertentu secara kronologis.

Instrumen yang digunakan untuk observasi, penilaian diri, dan penilaian antarpeserta didik adalah lembar pengamatan berupa daftar cek (*checklist*) atau skala penilaian (*rating scale*) yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan pendidik. Instrumen penilaian harus memenuhi persyaratan substansi/materi, konstruksi, dan bahasa. Persyaratan substansi merepresentasikan kompetensi yang dinilai, persyaratan konstruksi memenuhi persyaratan teknis

sesuai dengan bentuk instrumen yang digunakan, dan persyaratan bahasa adalah penggunaan bahasa yang baik dan benar serta komunikatif sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

2) Penilaian kompetensi Pengetahuan

Pendidik menilai kompetensi pengetahuan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Instrumen yang digunakan untuk tes tulis berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan uraian yang dilengkapi dengan pedoman penskoran. Instrumen tes lisan berupa daftar pertanyaan. Dan instrumen penugasan berupa pekerjaan rumah dan proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas.

3) Penilaian kompetensi Keterampilan

Pendidik menilai kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja dengan menggunakan tes praktik, proyek, dan penilaian portofolio. Instrumen yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang dilengkapi rubrik atau bentuk lainnya sesuai aspek yang dinilai.

a) Tes praktik

Tes Praktik adalah penilaian yang menuntut respon berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas atau perilaku sesuai dengan tuntutan kompetensi.

b) Proyek

Proyek adalah penilaian terhadap tugas-tugas belajar (*learning tasks*) yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan secara tertulis maupun lisan dalam waktu tertentu. Ada tiga hal yang perlu diperhatikan, yaitu Kemampuan pengelolaan yang meliputi pemilihan topik, mencari informasi dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan, Relevansi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, Keaslian, proyek yang dilakukan peserta didik merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan dan Penilaian produk atau portofolio adalah penilaian yang dilakukan dengan cara menilai kumpulan seluruh karya peserta didik dalam bidang tertentu yang bersifat reflektif-integratif untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi, dan/atau kreativitas peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Karya tersebut dapat berbentuk tindakan nyata yang mencerminkan kepedulian peserta didik terhadap lingkungannya.

e. Jenis Penilaian Hasil Belajar di SD

Sudjana, 2011, hlm. 5-7) berpendapat bahwa ada beberapa macam penilaian untuk menilai hasil belajar. Dari segi alatnya, penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi tes dan bukan tes (*nontest*). Tes ada yang diberikan secara lisan, ada tes secara tertulis dan ada tes tindakan. Soal-soal tes yang disusun ada yang dalam bentuk objektif, ada juga dalam bentuk esai atau uraian. Sedangkan bukan tes sebagai alat penilaian mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala, sosiometri, studi kasus dan lain-lain. Berikut beberapa jenis penilaian yang dapat dilakukan di Sekolah Dasar (SD) untuk mengukur hasil belajar siswa diantaranya:

1) Penilaian Tes

Sebagaimana dijelaskan dalam PP. Nomor 19 tahun 2005 bahwa penilaian hasil belajar oleh pendidik terdiri atas ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, dan ulangan kenaikan kelas.

a) Ulangan Harian

Ulangan Harian merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik secara periodik untuk menilai atau mengukur pencapaian kompetensi setelah menyelesaikan satu kompetensi dasar (KD) atau lebih. Ulangan Harian merujuk pada indikator dari setiap KD. Bentuk ulangan harian selain tertulis dapat juga secara lisan, praktik atau perbuatan, tugas dan produk. Frekuensi dan bentuk ulangan harian dalam satu semester ditentukan oleh pendidik sesuai dengan keluasan dan kedalaman materi. Sebagai tindak lanjut ulangan harian, yang diperoleh dari hasil tes tertulis, pengamatan, atau tugas diolah dan dianalisis oleh pendidik. Hal ini dimaksudkan agar ketuntasan belajar siswa pada setiap kompetensi dasar lebih dini diketahui oleh pendidik. Dengan demikian ulangan ini dapat diikuti dengan program tindak lanjut baik remedial atau pengayaan, sehingga perkembangan belajar siswa dapat segera diketahui sebelum akhir semester.

b) Ulangan Tengah Semester

Ulangan tengah semester merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah melaksanakan 8-9 minggu kegiatan pembelajaran. Cakupan ulangan tengah semester meliputi seluruh indikator yang merepresentasikan seluruh KD pada periode tersebut. Bentuk Ulangan Tengah Semester selain tertulis dapat juga secara lisan, praktik atau

perbuatan, tugas dan produk. Sebagai tindak lanjut ulangan tengah semester, nilai ulangan tersebut diolah dan dianalisis oleh pendidik. Hal ini dimaksudkan agar ketuntasan belajar siswa dapat diketahui sedini mungkin. Dengan demikian ulangan ini dapat diikuti dengan program tindak lanjut baik remedial atau pengayaan, sehingga kemajuan belajar siswa dapat diketahui sebelum akhir semester.

c) Ulangan Akhir Semester

Ulangan akhir semester adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik di akhir semester satu. Cakupan ulangan akhir semester meliputi seluruh indikator yang merepresentasikan semua KD pada semester satu. Ulangan akhir semester dapat berbentuk tes tertulis, lisan, praktik/perbuatan pengamatan, tugas, produk. Sebagai tindak lanjut ulangan akhir semester adalah mengolah dan menganalisis nilai ulangan akhir semester. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa. Dengan demikian ulangan ini dapat diikuti dengan program tindak lanjut baik remedial atau pengayaan, sehingga kemajuan belajar siswa dapat diketahui sebelum akhir tahun pelajaran.

d) Ulangan Kenaikan Kelas

Ulangan kenaikan kelas adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik di akhir semester genap untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik di akhir semester genap. Cakupan ulangan kenaikan kelas meliputi seluruh indikator yang merepresentasikan KD pada semester tersebut. Ulangan kenaikan kelas dapat berbentuk tes tertulis, lisan, praktik atau perbuatan, pengamatan, tugas dan produk. Sebagai tindak lanjut ulangan kenaikan kelas adalah mengolah dan menganalisis nilai ulangan kenaikan kelas. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa. Dengan demikian ulangan ini dapat diikuti dengan program tindak lanjut baik remedial atau pengayaan, sehingga kemajuan belajar siswa untuk yang bersifat esensial dapat diketahui sedini mungkin sebelum menamatkan sekolah.

e) Ujian Sekolah

Ujian sekolah adalah kegiatan penilaian pencapaian kompetensi peserta didik yang dilakukan oleh satuan pendidikan untuk memperoleh pengakuan atas prestasi belajar peserta didik dan merupakan salah satu syarat kelulusan dari satuan pendidikan. Mata pelajaran yang diujikan adalah kelompok mata pelajaran ilmu

pengetahuan dan teknologi yang tidak diujikan pada ujian nasional, kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia, serta kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian yang diatur dalam Permendiknas yang dikeluarkan oleh Depdiknas untuk tahun yang bersangkutan dan Prosedur Operasional Standar (POS) ujian sekolah yang diterbitkan oleh BSNP.

f) Ujian Nasional

Ujian Nasional adalah kegiatan penilaian pencapaian kompetensi peserta didik yang dilakukan oleh pemerintah untuk memperoleh pengakuan atas prestasi belajar peserta didik dan merupakan salah satu syarat lulus dari satuan pendidikan. Pelaksanaan Ujian Nasional (UN) mengikuti Permendiknas yang dikeluarkan setiap tahun oleh Depdiknas dan Prosedur Operasional Standar (POS) yang diterbitkan oleh BSNP.

2) Penilaian *Non Tes*

Berdasarkan sasarannya, penilaian hasil belajar dapat diklasifikasi atas penilaian individual dan penilaian kelompok.

- a) Penilaian individual adalah penilaian yang dilakukan untuk menilai pencapaian kompetensi atau hasil belajar secara perorangan. Penilaian individual perlu memperhatikan nilai universal seperti disiplin, jujur, tekun, cermat, teliti, tanggungjawab, rendah hati, sportif, etos kerja, toleran, dan lain-lain.
- b) Penilaian kelompok adalah penilaian yang dilakukan untuk menilai pencapaian kompetensi atau hasil belajar secara kelompok. Penilaian kelompok perlu memperhatikan nilai universal seperti kerjasama, menghargai pendapat orang lain, kedamaian, cinta dan kasih sayang, toleran, dan lain-lain.

Dilihat dari fungsinya penilaian dibedakan menjadi lima jenis yaitu penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian diagnostik, penilaian selektif, dan penilaian penempatan.

1) Penilaian Formatif

Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan guru pada saat berlangsungnya proses pembelajaran untuk melihat tingkat keberhasilan proses

belajar-mengajar itu sendiri. Dengan demikian, penilaian formatif berorientasi kepada proses belajar-mengajar untuk memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya.

#### 2) Penilaian Sumatif

Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yakni akhir caturwulan, akhir semester, dan akhir tahun. Tujuannya adalah untuk melihat hasil yang dicapai oleh para siswa, yakni seberapa jauh kompetensi siswa dan kompetensi mata pelajaran dikuasai oleh para siswa. Penilaian ini berorientasi kepada produk, bukan kepada proses.

#### 3) Penilaian Diagnostik

Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial (*remedial teaching*), menemukan kasus-kasus, dll. Soal-soalnya disusun sedemikian rupa agar dapat ditemukan jenis kesulitan belajar yang dihadapi oleh para siswa.

#### 4) Penilaian Selektif

Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya tes atau ujian saringan masuk ke sekolah tertentu.

#### 5) Penilaian Penempatan

Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu. Dengan perkataan lain, penilaian ini berorientasi kepada kesiapan siswa untuk menghadapi program baru dan kecocokan program belajar dengan kemampuan siswa.

### f. Kriteria Penilaian Hasil Belajar di SD

#### 1) Belajar Tuntas

Ketuntasan Belajar merupakan capaian minimal dari kompetensi setiap muata pelajaran yang harus dikuasai peserta didik dalam kurun waktu belajar tertentu. Ketuntasan aspek sikap (KI-1 dan KI-2) ditunjukkan dengan perilaku baik peserta didik. Jika perilaku peserta didik belum menunjukkan kriteria baik maka dilakukan

pemberian umpan balik dan pembinaan sikap secara langsung dan terus-menerus sehingga peserta didik menunjukkan perilaku baik.

Ketuntasan belajar aspek pengetahuan (KI-3) dan keterampilan (KI-4) ditentukan oleh satuan pendidikan. Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diberi kesempatan untuk perbaikan (*remedial teaching*), dan peserta didik tidak diperkenankan melanjutkan pembelajaran kompetensi selanjutnya sebelum kompetensi tersebut tuntas. Kriteria ketuntasan dijadikan acuan oleh pendidik untuk mengetahui kompetensi yang sudah atau belum dikuasai peserta didik. Melalui cara tersebut, pendidik mengetahui sedini mungkin kesulitan peserta didik sehingga pencapaian kompetensi yang kurang optimal dapat segera diperbaiki.

## 2) Otentik

Penilaian dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi secara holistik. Aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan dinilai secara bersamaan sesuai dengan kondisi nyata. Penilaian dilaksanakan untuk mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik yang dikaitkan dengan situasi nyata bukan dunia sekolah. Oleh karena itu, dalam melakukan penilaian digunakan berbagai bentuk dan teknik penilaian. Penilaian otentik tidak hanya mengukur apa yang diketahui oleh peserta didik, tetapi lebih menekankan mengukur apa yang dapat dilakukan oleh peserta didik.

## 3) Berkesinambungan

Penilaian berkesinambungan dimaksudkan sebagai penilaian yang dilakukan secara terus menerus dan berkelanjutan selama pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran yang utuh mengenai perkembangan hasil belajar peserta didik, memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil terus menerus dengan menggunakan berbagai bentuk penilaian.

## 4) Menggunakan bentuk dan teknik penilaian yang bervariasi

Penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan menggunakan berbagai Teknik penilaian yang sesuai dengan karakteristik kompetensi yang akan diukur atau dinilai. Berbagai metode atau teknik penilaian dapat digunakan, seperti tes tertulis, tes lisan, penugasan, penilaian kinerja (praktik dan produk), penilaian proyek, portofolio, dan pengamatan atau observasi.

5) Berdasarkan acuan kriteria

Penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan menggunakan acuan kriteria. Kemampuan peserta didik tidak dibandingkan terhadap kelompoknya, tetapi dibandingkan terhadap ketuntasan yang ditetapkan. Kriteria ketuntasan ditetapkan oleh satuan pendidikan dengan mempertimbangkan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, karakteristik mata pelajaran, dan kondisi satuan pendidikan.

## 2. Permainan Edukasi Melalui Model *Example Non Example*

Pada pembahasan mengenai pengertian permainan edukasi melalui model *Example Non Example* akan dijelaskan mengenai apa saja teori-teori yang mendukung terjadinya penelitian dengan Model *example non example*

### a. Pengertian Permainan Edukasi melalui Model *Example Non Example*

Model *Example Non Example* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. *Example Non Example* merupakan model pembelajaran dengan mempersiapkan gambar, diagram, atau tabel sesuai materi bahan ajar dan kompetensi, sajian gambar ditempel atau memakai LCD/OHP, dengan petunjuk guru siswa mencermati sajian, diskusi kelompok tentang sajian gambar tadi, presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan, evaluasi, dan refleksi (Roestiyah, 2001, hlm. 73). Model pembelajaran *Example Non Example* membelajarkan kepekaan siswa terhadap permasalahan yang ada di sekitar melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar/foto/kasus yang bermuatan masalah. Siswa diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari alternatif pemecahan masalah, dan menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif, serta melakukan tindak lanjut.

Permainan edukasi menurut Sudirman (1996, hlm. 113-182) menjelaskan bahwa Metode simulasi atau permainan merupakan cara penyajian pelajaran dengan menggunakan situasi tiruan atau berpura-pura atau melalui sebuah permainan dalam proses belajar untuk memperoleh suatu pemahaman tentang

hakikat suatu konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Menurut Abu Ahmad (Dalam Khobir, 2009, hlm. 196) “Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.”. (Ahmadi, 1991, hlm. 69-70). Menurut Wahono (ilmukomputer.com, 2007) permainan merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik permainan yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan kolaboratif membuat aktifitas ini digemari oleh banyak orang. Permainan merupakan sebuah permainan yang menarik dan menyenangkan. Permainan merupakan fenomena global. Permainan elektronik yang menggunakan media komputer, *phone* maupun konsol seperti *playstation* atau *x-box* sudah menjamur kemana-mana. Bisnis permainan juga sudah merambah kemana-mana, namun ironisnya konten dari permainan sebagian besar berisi hiburan dan sangat sedikit yang berkonten pendidikan (edukasi). Sebenarnya tanpa disadari permainan dapat mengajarkan banyak ketrampilan dan permainan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendidikan (Buckingham dan Scalon, 2002). Menurut Foreman, 2009 permainan merupakan *potential learning environments*. Bermain permainan merupakan sebuah literatur baru dalam pendidikan.

Dari beberapa definisi mengenai permainan edukasi dan Model *Example Non Example* dapat disimpulkan bahwa permainan edukasi melalui Model *Example Non Example* merupakan media pelajaran menggunakan permainan dimana segala sesuatu dijadikan wahana, penghubung sehingga pesan yang disampaikan kepada peserta didik dapat tersampaikan dengan baik, yang dalam proses penyampaian pesan itu menggunakan permainan-permainan dan dalam penerapannya menggunakan Model *Example Non Example* dimana gambar sebagai media pembelajaran yang dapat membantu mendorong siswa lebih melatih diri dalam mengembangkan pola pikirnya.

*b. Tujuan Permainan Edukasi melalui Model Example Non Example*

Pemanfaatan permainan didalam pembelajaran saat ini cenderung mengalami perkembangan didalam dunia pendidikan khususnya dengan penggunaan model *Example Non Example* dengan permainan edukasi yang melibatkan permainan atau

permainan didalam proses pembelajaran yang dilakukan. Beberapa poin penting yang menjadi tujuan penerapan permainan juga dikemukakan pada forum *Computer Assisted Investing Special Interest Group (SIG CAI)* adalah sebagai berikut:

- 1) Jenis permainan yang menuntut strategi penyelesaian masalah dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- 2) Laki-laki dan perempuan yang dilatih bermain video permainan selama 1 (satu) bulan menunjukkan peningkatan pada tes ingatan, dan kemampuan melakukan berbagai tugas (*multi-task*).
- 3) Video permainan dapat membuat pemainnya mempertajam cara pikir mereka.
- 4) Menuntut anak untuk lebih kreatif.
- 5) Dan juga anak dituntut untuk belajar mengambil keputusan dari segala tindakan yang dilakukan.
- 6) Membangun semangat kerja sama atau teamwork ketika dimainkan dengan permainan lainnya secara *multiplayer*.
- 7) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan memecahkan masalah atau tugas. Membuat anak-anak merasa nyaman dan familiar dengan teknologi terutama anak perempuan, yang tidak menggunakan teknologi sesering anak laki-laki.
- 8) Melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta skill motorik.
- 9) Meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak saat mereka mampu menguasai permainan.

c. Fungsi Permainan Edukasi melalui Model *Example Non Example*

Pemanfaatan permainan didalam pembelajaran saat ini cenderung mengalami perkembangan didalam dunia pendidikan khususnya dengan penggunaan model *Example Non Example* dengan permainan edukasi yang melibatkan permainan atau permainan didalam proses pembelajaran yang dilakukan. Beberapa fungsi penerapan permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Menciptakan situasi belajar yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak.
- 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.

- 3) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini.
- 4) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

d. Karakteristik Permainan Edukasi melalui Model *Example Non Example*

Model *Example Non Example* juga merupakan model yang mengajarkan pada siswa untuk belajar mengerti dan menganalisis sebuah konsep. Konsep pada umumnya dipelajari melalui dua cara. Paling banyak konsep yang kita pelajari di luar sekolah melalui pengamatan dan juga dipelajari melalui definisi konsep itu sendiri. *Example and non example* adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Strategi yang diterapkan dari model pembelajaran ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan 2 hal yang terdiri dari *example dan non-example* dari suatu definisi konsep yang ada, dan meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada yaitu:

- 1) *Example* memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas.
- 2) *Non-example* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas.

Menurut Sudirman (1996, hlm. 113-182) menjelaskan bahwa metode simulasi atau permainan merupakan cara penyajian pelajaran dengan menggunakan situasi tiruan atau berpura-pura atau melalui sebuah permainan dalam proses belajar untuk memperoleh suatu pemahaman tentang hakikat suatu konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Jadi media pelajaran menggunakan game adalah segala sesuatu yang dijadikan wahana, penghubung sehingga pesan yang disampaikan kepada peserta didik dapat tersampaikan dengan baik, yang dalam proses penyampaian pesan itu menggunakan permainan-permainan yang menggunakan

teknologi yang dapat merangsang peserta didik didalam memainkannya dalam rangka mempelajari memahami ilmu pengetahuan yang diajarkan oleh guru atau pendidik.

Jadi media pelajaran menggunakan game adalah segala sesuatu yang dijadikan wahana, penghubung sehingga pesan yang disampaikan kepada peserta didik dapat tersampaikan dengan baik, yang dalam proses penyampaian pesan itu menggunakan permainan-permainan yang menggunakan teknologi yang dapat merangsang peserta didik didalam memainkannya dalam rangka mempelajari memahami ilmu pengetahuan yang diajarkan oleh guru atau pendidik dengan penerapan Model *Example Non Example* gimana dalam permainannya menggunakan sebuah gambar atau video sebagai salah satu alat peraganya.

e. Kelebihan dan kekurangan Permainan Edukasi melalui Model *Example Non Example*

Model *Example Non Example* memiliki kelebihan yang bisa menjadi keunggulan dalam penggunaannya. Menurut Buehl dalam (Apriani dkk, 2007, hlm. 219) mengemukakan kelebihan *example non example*, antara lain:

- 1) Siswa berangkat dari satu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih kompleks.
- 2) Siswa terlibat dalam satu proses *discovery* (penemuan), yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari *example* dan *non example*.
- 3) Siswa diberi sesuatu yang berlawanan untuk mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian *non example* yang dimungkinkan masih terdapat beberapa bagian yang merupakan suatu karakter dari konsep yang telah dipaparkan pada bagian *example*.
- 4) Siswa lebih berfikir kritis dalam menganalisa gambar yang relevan dengan Kompetensi Dasar (KD).
- 5) Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar yang relevan dengan Kompetensi Dasar (KD).
- 6) Siswa diberi kesempatan mengemukakan pendapatnya yang mengenai analisis gambar yang relevan dengan Kompetensi Dasar (KD).

Selain kelebihan, model *Example Non Example* juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan Model Pembelajaran *Example Non Example* (Depdiknas, 2007, hlm. 219) diantaranya:

- 1) Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar.
- 2) Memakan waktu yang banyak.

Menurut (Vitianingsih 2016, hlm. 25) permainan edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari permainan edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama permainan edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. *Massachussets Insitute of Technology* (MIT) berhasil membuktikan bahwa permainan sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek permainan yang dinamai *Scratch*. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa permainan edukasi dapat menunjang proses pendidikan. Permainan edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan beberapa kelebihan pembelajaran matematika dengan penerapan sebuah game menggunakan model *Example Non Example* adalah dimana siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran terasa tidak membosankan dan menyenangkan. Hanya saja yang menjadi keurangan adalah dimana dalam pelaksanaannya memakan waktu yang banyak.

### **3. Upaya Guru meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

Proses belajar mengajar merupakan salah satu komponen penting agar tercipta hasil belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Guru sebagai pengajar memiliki peranan yang penting dalam membangun lingkungan belajar yang nyaman bagi siswa-siswanya. Pembelajaran yang dilakukan guru seringkali hanya dengan menerangkan sambil membaca buku atau menulis di papan tulis dan memberikan tes harian sekalipun siswa belum paham materi yang akan dites.

Kondisi seperti ini mengakibatkan suasana kelas menjadi pasif dan mengakibatkan siswa merasa bosan, kurang termotivasi untuk belajar, kurang berusaha menyelesaikan latihan yang diberikan guru dan kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga siswa tidak mengoptimalkan seluruh potensi-potensi yang ada pada diri siswa dan mengakibatkan hasil belajar matematika siswa rendah. Beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa adalah:

- a. Guru memahami-materi materi ajar yang akan disampaikan dan model pembelajaran yang akan digunakan.
- b. Permainan yang digunakan sesuai dengan materi ajar serta tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- c. Memberikan kondisi belajar yang menyenangkan sekaligus menantang yang mempunyai potensi besar membentuk karakter anak menjadi seorang pembelajar sejati.
- d. Guru memahami semua materi yang akan disampaikan tanpa adanya ragu sehingga dalam penyampaian materi kepada siswa terasa nyaman.
- e. Model pembelajaran yang digunakan dirancang sematang mungkin sehingga dalam pelaksanaannya dapat tertata dengan rapi.

#### **4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran CTL**

Model Pembelajaran CTL menurut Sanjaya (2006) menyatakan bahwa belajar dalam CTL bukan hanya sekadar duduk, mendengarkan dan mencatat, tetapi belajar adalah proses berpengalaman secara langsung. Lebih jauh ia mengupas bahwa Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajarinya dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga siswa didorong untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Langkah Model CTL:

1. Modeling (pemusatan perhatian, motivasi, penyampaian kompetensi – tujuan, pengarahan – petunjuk, rambu-rambu, contoh);

2. Questioning (eksplorasi, membimbing, menuntun, mengarahkan, mengembangkan, evaluasi, inkuiri, generalisasi);
3. Learning community (seluruh siswa berpartisipasi dalam belajar kelompok dan individual, otak berpikir dan tangan bekerja, mengerjakan berbagai kegiatan dan percobaan);
4. Inquiry (identifikasi, investigasi, hipotesis, generalisasi, menemukan);
5. Constructivism (membangun pemahaman sendiri, mengkonstruksi konsep-aturan, analisis-sintesis);
6. Reflection (reviu, rangkuman, tindak lanjut);
7. Authentic assessment (penilaian selama proses dan se usai pembelajaran harus dilakukan secara objektif dan dilakukan dengan berbagai cara untuk mendapatkan hasil yang benar benar mewakili kompetensi siswa).

5. **Langkah-Langkah permainan melalui Model *Example Non Example***

Menurut (Suprijono, 2009, hlm. 125) Langkah-langkah model pembelajaran *example non example*, diantaranya:

- a. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Gambar-gambar yang digunakan tentunya merupakan gambar yang relevan dengan materi yang dibahas sesuai dengan Kompetensi Dasar.
- b. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui LCD/OHP. Pada tahap ini Guru dapat meminta bantuan siswa untuk mempersiapkan gambar dan membentuk kelompok siswa.
- c. Guru memberi petunjuk dan kesempatan kepada peserta didik untuk memperhatikan/menganalisa gambar. Peserta didik diberi waktu melihat dan menelaah gambar yang disajikan secara seksama agar detil gambar dapat dipahami oleh peserta didik, dan guru juga memberi deskripsi tentang gambar yang diamati.
- d. Guru membagi pembelajaran kedalam beberapa kelompok untuk pemberian tugas dan penilaian lainnya
- e. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas dan kertas yang digunakan sebaiknya disediakan guru.

- f. Tiap kelompok diberi kesempatan untuk membacakan hasil diskusinya dimana siswa dilatih untuk menjelaskan hasil diskusi mereka melalui perwakilan kelompok masing-masing.
- g. Mulai dari komentar/hasil diskusi peserta didik, guru mulai menjelaskan materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- h. Guru memberikan tugas mengenai materi yang telah disampaikan sebelumnya melalui kegiatan kelompok bermain sesuai petunjuk yang diberikan.
- i. Guru memberikan satu bintang untuk satu permainan yang telah dimenangkan oleh satu kelompok untuk dikumpulkan pada akhir semester sebagai penukaran reward pada kelompok yang terbaik.
- j. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

#### **6. Hasil yang Diinginkan**

Peneliti hendaknya memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam penerapan Permainan Edukasi dengan model *Example Non Example* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri Cintaasih Kabupaten Bandung Barat. Adapun hasil yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penerapan model pembelajaran berbasis Permainan dengan model *Example Non Example* cocok untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.
- b. Meningkatkan keterampilan siswa baik pada aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya.
- c. Hasil belajar yang dicapai dalam penerapan model pembelajaran berbasis permainan dengan model *Example Non Example* meningkat sebanyak 80%.
- d. Meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.
- e. Menjadi motivasi bagi guru untuk menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan.

## 7. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan bagi penulis dalam penelitian ini dimana penelitian ini juga menjadi salah satu contoh untuk melanjutkan penelitian yang akan dilaksanakan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan judul yang sama persis dengan judul yang dijadikan judul skripsi oleh penulis hanya saja penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi untuk memperkaya wawasan dan teori untuk bahan kajian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang menjadi salah satu referensi penulis:

a. Prisintia Wahyuni Utami, Muncaryo dan Sowiyah.

Judul yang diambil adalah “Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV”. Penerapan metode permainan dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Kartika II-5 Bandar Lampung dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa baik nilai rata-rata maupun ketuntasan hasil belajar setiap siklusnya.

Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian yang dilakukan Prisintia dkk menerapkan permainan dalam pembelajaran matematika tanpa adanya metode secara rinci sedangkan penelitian yang dilakukan penulis bukan hanya menerapkan sebuah permainan saja, melainkan adanya permainan dengan penggunaan model *Example Non Example* yang akan diterapkan saat pembelajaran.

b. Nike Oktavia.

Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bangun datar menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* di kelas V SD Negeri 42/IV Kota Jambi. Model pembelajaran *Example Non Example* pada pokok pembahasan Bangun Datar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa sudah sesuai dengan standar keuntasan yang diharapkan yaitu 6,5. Hasil rata-rata kelas belajar siswa setiap siklusnya adalah siklus I 5,4 (20%) meningkat menjadi 7,3 (80%) pada siklus II dan menjadi 84,3 (100%) pada siklus III. Dengan menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* hasil belajar siswa meningkat.

Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian yang dilakukan Nike menerapkan model *Example Non Example* saja tanpa adanya permainan dalam materi bangun datar sedangkan yang dilakukan penulis bukan hanya penggunaan Model *Example Non Example* saja melainkan adanya penerapan permainan juga dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Example Non Example* sehingga pembelajaran dibuat menjadi suatu hal yang menyenangkan.

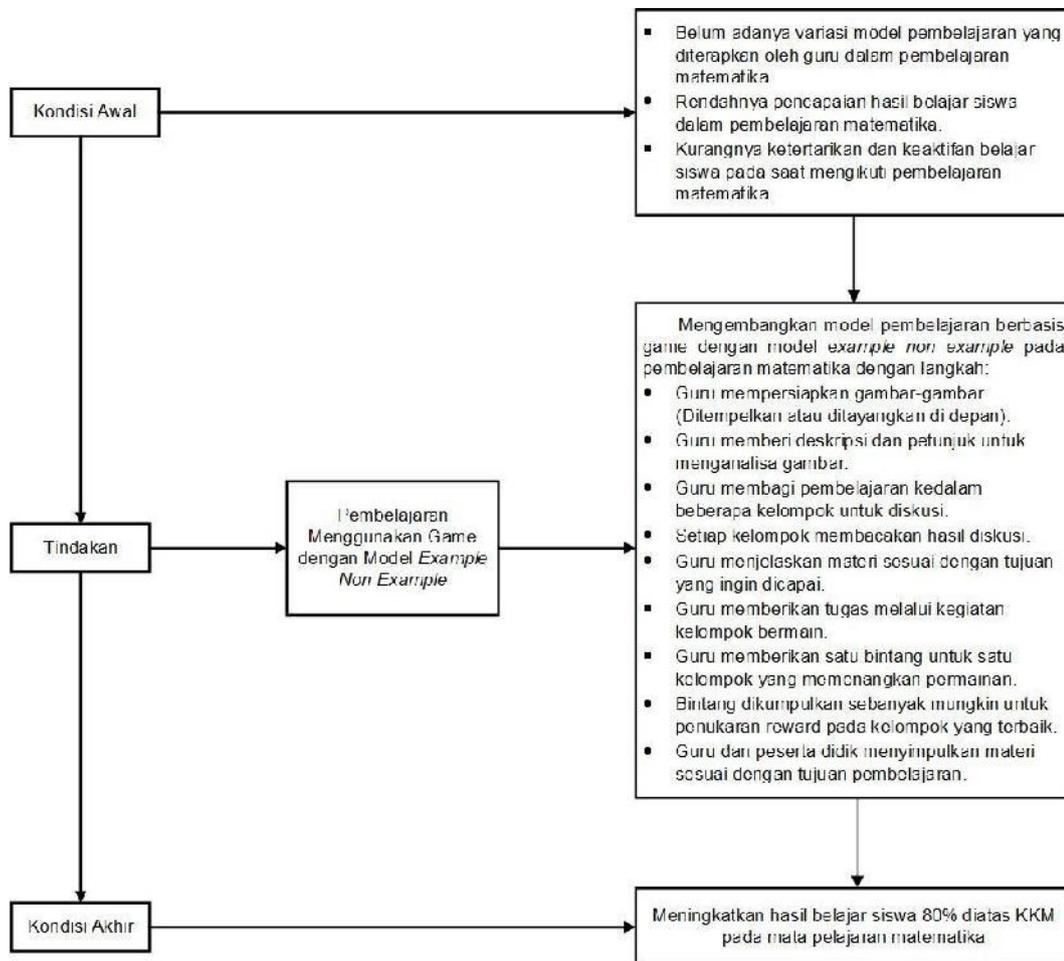
## **B. Kerangka Pemikiran**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan kondisi awal hasil belajar siswa pada kelas V SD Negeri Cintaasih Kabupaten Bandung Barat pada pembelajaran matematika. Permasalahan yang terjadi adalah hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran matematika karena kondisi siswa pasif atau belum dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran matematika dimana adanya keterbatasan guru dalam mengelola proses pembelajaran yang cenderung membuat siswa menjadi tidak banyak melakukan aktivitas belajar. Siswa tidak merasakan suasana belajar yang menarik dan gembira sehingga aktivitas di dalam kelas menjadi tidak terorganisir dan tidak kondusif. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini cenderung menggunakan buku sebagai sumber belajar dan menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan pembelajaran terpusat pada guru. Keadaan seperti ini pada kenyataan di lapangan sering terjadi, bahkan banyak sekali permasalahan-permasalahan di lapangan yang lain halnya dengan permasalahan yang penulis angkat itu di selesaikan melainkan terus dibiarkan sehingga dijadikan suatu hal yang tidak penting dan dianggap bukan suatu permasalahan.

Melihat permasalahan yang sudah diutarakan diatas, maka hadirnya model *Example Non Example* menjadi salah satu alternative penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai suatu perubahan dalam proses pembelajaran. Siswa akan berinteraksi dengan siswa lainnya, berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih menarik, gembira serta memberikan kebebasan berfikir kepada siswa yang tidak terbatas dan monoton.

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan model *Example Non Example* pada pembelajaran matematika SD

Negeri Cintaasih Kabupaten Bandung Barat. Adapun kerangka berfikir ini tersaji dalam gambar dibawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Dari kerangka berfikir yang telah dibuat oleh penulis, dapat menggambarkan proses penelitian yang akan dilakukan mulai dari kondisi awal, tindakan yang akan dilakukan hingga sampai pada kondisi akhir sebagai tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian yang dilakukan.

### C. Asumsi dan Hipotesis

Asumsi merupakan hasil abstraksi pemikiran yang oleh peneliti dianggap benar dan dijadikan sebagai pijakan untuk mengkaji satu atau beberapa gejala. Asumsi dianggap benar dan tidak perlu diuji, sedangkan hipotesis perlu diuji. Berikut asumsi dan hipotesis penulis:

## 1. Asumsi

Peneliti berasumsi bahwa dengan penerapan model *Example Non Example* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan alasan bahwa dengan menggunakan model *Example Non Example* diharapkan siswa dapat menjadikan pembelajaran lebih berkesan sehingga semua materi yang disampaikan bertahan lebih lama dalam ingatan siswa, menjadikan pengalaman menyenangkan yang susah untuk dilupakan, menarik bagi siswa, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa, serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. Selain itu dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri sehingga penerapan model *Example Non Example* ini dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa. Asumsi yang diajukan pada penelitian ini adalah:

- a. Guru dianggap memiliki pengetahuan dan keterampilan mengajar dengan menggunakan berbagai model pembelajaran.
- b. Sarana dan prasarana untuk menerapkan model *Example Non Example* berbasis game dianggap tersedia dan memadai.
- c. Peserta didik dalam penelitian ini dianggap telah memiliki kemampuan mengapresiasi hal abstrak menjadi konkret.

## 2. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah “Permainan edukasi dengan Model *Example Non Example* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cintaasih”.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

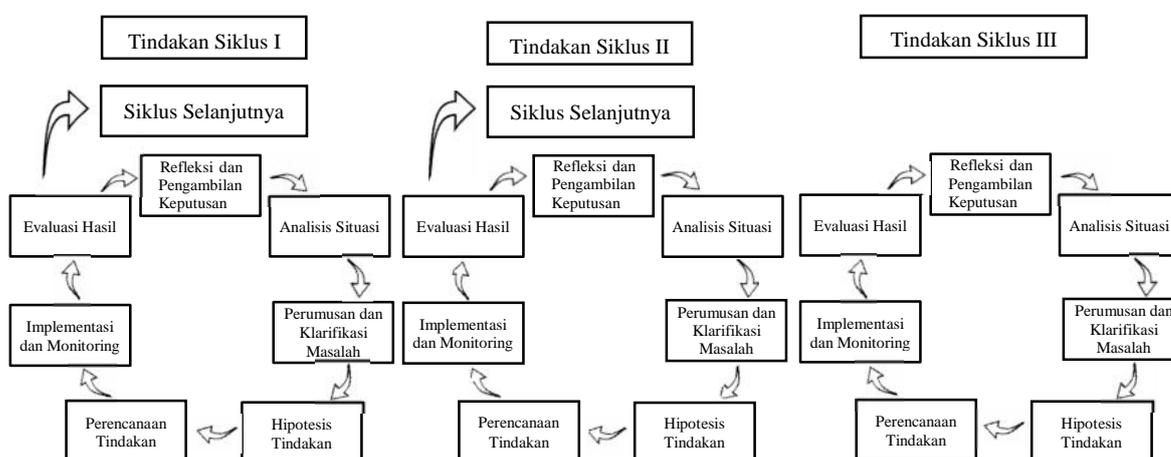
#### **A. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Arikunto dkk, 2012, hlm. 3). Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas karena dalam praktiknya, menggabungkan tindakan bermakna dengan prosedur penelitian dan ini merupakan salah satu upaya untuk mencegah masalah sekaligus mencari dukungan ilmiah. Tujuan utama PTK adalah untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar di dalam kelas. Tujuan itu dapat dicapai dengan melakukan tindakan alternatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Fokus penelitian ini terdapat pada tindakan yang direncanakan oleh guru, yang selanjutnya akan diterapkan pada peserta didik, kemudian dievaluasi apakah berhasil atau tidak (Arikunto dkk, 2009 hlm. 106-107). Adapun metode penelitian yang digunakan oleh penulis berupa metode kuantitatif dimana dalam penelitiannya suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui (Kasiram, 2008. Hlm. 149).

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Arikunto (2012, hlm. 3). mengenai penelitian tindakan kelas, dimana penelitian tersebut merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung dan ini sangat cocok diterapkan oleh penulis dalam penelitian yang akan dilakukan karena penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian yang dilakukan secara langsung oleh peneliti dalam tindakan apapun yang dilakukan saat melakukan pembelajaran di dalam kelas sehingga dalam proses pembelajarannya pun terlihat akan hasil yang didapatkan dari setiap siklusnya mulai dari siklus I sampai siklus III.

## B. Desain Penelitian

Desain Penelitian memiliki kejelasan yang komprehensif serta terorganisasi semua cakupan yang ada didalamnya dan dapat dipertanggungjawabkan hasil dari penelitiannya artinya semua cakupan harus terlaksana seefektif mungkin hingga pada akhirnya menciptakan siklus yang tetap dan pasti. Dari model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) oleh Mc Kernan, lebih menekankan model penelitian dengan “Proses Waktu”, artinya bahwa dalam penelitian tindakan yang penting jangan dilakukan dengan terlalu kaku dalam soal waktu karena hal ini mencakup pada menentukan fokus permasalahan, penyelesaian masalah yang rasional, dan kepemilikan penelitian yang demokratis. Model tersebut dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Sumber: Model Penelitian Tindakan Kelas. Herry, 2012.

Dari bagan di atas akan dijelaskan mengenai langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitiannya sebagai berikut:

### 1. Analisis Situasi

Analisis situasi merupakan tahap pengumpulan data sebelum merancang dan merencanakan penelitian bertujuan untuk mengumpulkan informasi mencakup apa saja yang akan dibutuhkan dalam penelitian.

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan semua informasi yang dibutuhkan mulai dari kegiatan pembelajaran, siapa saja pihak yang akan terlibat dalam

penelitian, mengkoordinasikan tindakan yang akan dilakukan, serta anggaran biaya yang diperlukan dalam melaksanakan penelitian.

## 2. Perumusan dan Klarifikasi Masalah

Rumusan masalah disusun dalam bentuk kalimat tanya, pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah sebuah pertanyaan yang menjadi arah kemana sebenarnya penelitian akan dibawa, dan apa saja sebenarnya yang ingin dikaji atau dicari oleh peneliti.

Rumusan masalah yang akan diselesaikan oleh peneliti berupa bagaimana penerapan Permainan Edukasi dengan model *Example Non Example* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri Cintaasih Kabupaten Bandung Barat dan peneliti akan mengklarifikasi masalah apa saja yang menjadi pokok permasalahan untuk berlanjutnya penelitian.

## 3. Hipotesis Tindakan

Setelah kebutuhan pemecahan tindakan teridentifikasi peneliti membuat hipotesis tindakan agar upaya pemecahan tindakan dapat dilakukan. Dimana hipotesis ini merupakan dugaan sementara dari peneliti sebelum melakukan penelitian dimana hipotesis yang digunakan adalah Permainan edukasi dengan Model *Example Non Example* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cintaasih.

## 4. Perencanaan Tindakan

Kegiatan Perencanaan (*Planning*) adalah langkah awal dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Langkah ini menjadi landasan bagi langkah-langkah berikutnya, dimana perencanaan yang akan disiapkan oleh peneliti berupa RPP, media pembelajaran yang akan digunakan saat penelitian, lembar observasi guru dan siswa, lembar soal, lembar penilaian, lembar instrument penelitian serta jadwal langkah-langkah penelitian mulai dari observasi sampai refleksi.

## 5. Implementasi dan Monitoring

Implementasi adalah proses untuk memastikan terlaksananya suatu kegiatan dan tercapainya kegiatan tersebut sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Monitoring merupakan aktifitas yang dilakukan pada saat itu dan terus menerus dilakukan dengan tujuan ingin mengetahui berjalannya suatu implementasi dimana

Informasi yang dikumpulkan dari monitoring digunakan untuk mengoreksi kegiatan yang sedang berlangsung.

Pada tahap ini peneliti akan mengimplementasikan semua kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya dan guru akan memonitor semua kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti apakah sudah sesuai dengan perencanaan pada RPP serta tujuan pembelajarannya atau belum sehingga akan menjadi bahan evaluasi untuk dilakukan pada kegiatan selanjutnya.

#### **6. Evaluasi Hasil**

Evaluasi hasil dilaksanakan sebelum mengambil keputusan terhadap pelaksanaan siklus yang telah berlangsung dan evaluasi ini dilakukan setelah melakukan kegiatan yang sudah direncanakan. Pada tahap ini peneliti mengoreksi semua hal yang menjadi kekurangan pada saat pembelajaran mulai dari kegiatan pembelajaran sampai akhir untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar yang didapatkan serta menjadi bahan pertimbangan untuk kegiatan selanjutnya.

#### **7. Refleksi dan Pengambilan Keputusan**

Refleksi adalah sebuah kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar berupa penilaian tertulis maupun lisan. Kegiatan refleksi yang akan dilakukan peneliti berupa kegiatan penilaian, kritik dan saran atau harapan yang disampaikan oleh anak didik kepada guru untuk membangun atas pembelajaran yang diterimanya dan setelah itu pengambilan keputusan yang akan menjurus pada kesimpulan “apakah melanjutkan pada pelaksanaan siklus selanjutnya? Atau, kembali untuk mengevaluasi kegiatan awal siklus yang dilakukan” disebabkan pelaksanaan siklus yang telah dilalui tidak terlaksana sebagaimana yang telah direncanakan dimana pelaksanaan siklus I merupakan pengembangan dari rencana yang telah dilakukan, dimana jika siklus I belum berhasil maka dilanjutkan kepada siklus II dengan tahap yang sama sesuai tahapan pertama sebagai perbaikan dari siklus I dan dilanjutkan ke siklus III untuk mengambil keputusan dari keberhasilan proses penelitian yang telah dilakukan.

Refleksi selanjutnya merupakan penilaian dari guru kelas terhadap peneliti mulai dari RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sampai kegiatan berlangsung

untuk mengetahui kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan serta penilaian terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang didapatkan.

## **C. Subjek dan Objek Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Cintaasih Kabupaten Bandung Barat tahun ajaran 2018-2019. Alasan pemilihan subjek penelitian yaitu karena kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum nasional sehingga dapat memudahkan keberlangsungan penelitian. Selain itu adanya hubungan baik dengan pihak sekolah karena menjalin kerjasama melakukan praktik pengalaman lapangan disekolah tersebut dan respon guru yang begitu baik sehingga dapat membantu dalam keberlangsungan penelitian ini. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada proses pembelajaran di kelas V SD Negeri Cintaasih hasil belajar siswa masih banyak yang perlu di kembangkan dan diperbaharui, dilihat dari perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa yang tidak signifikan dengan hasil pengamatan kinerja guru di sekolah tersebut. Peneliti berharap dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat menciptakan perubahan yang positif pada siswa serta Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai bisa tercapai dengan beberapa siklus yang akan dipakai pada saat penelitian.

### **2. Objek Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis mengambil objek penelitian di SD Negeri Cintaasih Kabupaten Bandung Barat berupa model *example non example* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas V dan hasil belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung.

## **D. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Observasi**

Observasi yang dilakukan dalam pengumpulan data terhadap kegiatan yang dilakukan berupa:

- a. Observasi yang dilakukan oleh guru kelas terhadap peneliti saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

- b. Observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa saat aktivitas pembelajaran berlangsung mulai dari perubahan sikap serta keterampilan siswa.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan dalam pengumpulan data terhadap kegiatan yang dilakukan berupa:

- Tes hasil belajar siswa sebelum adanya penerapan model pembelajaran *Example Non Example* melalui permainan edukasi.
- Tes hasil belajar siswa setelah adanya penerapan model pembelajaran *Example Non Example* melalui permainan edukasi.
- Lembar aktivitas belajar siswa saat pembelajaran.
- Lembar observasi penilaian guru terhadap peneliti saat pembelajaran.

## E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Tes

Dalam penelitian tindakan kelas ini soal tes berupa esai digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan penerapan model *Example Non Example* melalui permainan edukasi. Tes ini dilaksanakan pada dua tahap yaitu tes awal (pre-test) yang digunakan untuk mengecek kemampuan pemahaman dan hasil belajar siswa apakah sesuai dengan informasi yang diperoleh peneliti, dan tes akhir (post-test) tindakan dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum dan setelah diberikan tindakan. Kriteria penilaian dari hasil belajar tes ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rentang Hasil Penilaian Tes

No	Huruf	Angka	Angka	Angka	Predikat
		0-4	0-100	0-10	
1.	A	4	85-100	8,5-10	Sangat Baik
2.	B	3	70-84	7,0-8,4	Baik

No	Huruf	Angka	Angka	Angka	Predikat
3.	C	2	55-69	5,5-6,9	Cukup
4.	D	1	40-54	4,0-5,4	Kurang
5.	E	0	0-39	0-3,9	Sangat Kurang

Sumber: Oemar Hamalik, Teknik Pengukur Dan Evaluasi Pendidikan, (Bandung: Mandar maju,1989), hlm. 122

Soal test yang digunakan saat pembelajaran sebagai berikut:

### ***PRE TEST***

#### **A. Pertemuan I**

Tuliskan lambang bilangan atau nama bilangan bulat di bawah ini!

1. -543
2. 1565
3. 154
4. 24
5. -350

#### **Jawaban dan Penyelesaian**

1. Negatif lima ratus empat puluh tiga
2. Positif seribu lima ratus enam puluh lima
3. Positif seratus lima puluh empat
4. Positif dua puluh empat
5. Negatif tiga ratus lima puluh

#### **B. Pertemuan II**

1.  $48 + (-25) = \underline{\hspace{2cm}}$
2.  $-98 + 25 = \underline{\hspace{2cm}}$
3.  $51 + 198 = \underline{\hspace{2cm}}$
4.  $-51 + (-31) = \underline{\hspace{2cm}}$
5.  $-52 + (-48) = \underline{\hspace{2cm}}$

**Jawaban dan Penyelesaian**

1.  $48 + (-25)$   
 $48 - 25 = 23$
2.  $-98 + 25$   
 $98 - 25 = 73$
3.  $51 + 198 = 249$
4.  $-51 + (-31)$   
 $-51 - 31 = -82$
5.  $-52 + (-48)$   
 $-52 - 48 = -100$

**C. Pertemuan III**

1.  $400 - 218 + 354 = \underline{\hspace{2cm}}$
2.  $282 + 325 - 419 = \underline{\hspace{2cm}}$
3.  $847 - 628 + (-224) = \underline{\hspace{2cm}}$
4.  $843 - 895 + 351 = \underline{\hspace{2cm}}$
5.  $251 + 155 + (-545) = \underline{\hspace{2cm}}$

**Jawaban dan Penyelesaian**

1.  $400 - 218 + 354$   
 $382 + 354 = 736$
2.  $282 + 325 - 419$   
 $607 - 419 = 188$
3.  $847 - 628 + (-224)$   
 $219 - 224 = -5$
4.  $843 - 895 + 351$   
 $843 + 351 - 895$   
 $1.194 - 895 = 299$
5.  $251 + 155 + (-545)$   
 $406 - 545 = -139$

**D. Pertemuan IV**

1.  $7 \times 8 = \underline{\hspace{2cm}}$
2.  $9 \times 8 = \underline{\hspace{2cm}}$
3.  $-7 \times 8 = \underline{\hspace{2cm}}$
4.  $9 \times (-8) = \underline{\hspace{2cm}}$
5.  $5 \times (-6) = \underline{\hspace{2cm}}$

**Jawaban dan Penyelesaian**

1.  $7 \times 8 = 8+8+8+8+8+8+8 = 56$
2.  $9 \times 8 = 8+8+8+8+8+8+8+8+8 = 72$
3.  $-7 \times 8 = -7+-7+-7+-7+-7+-7+-7+-7+= -56$
4.  $9 \times (-8) = -8+-8+-8+-8+-8+-8+-8+-8+-8 = -72$
5.  $5 \times (-6) = -6+-6+-6+-6+-6 = -30$

**E. Pertemuan V**

1.  $108 : 12 = \underline{\hspace{2cm}}$
2.  $156 : (-13) = \underline{\hspace{2cm}}$
3.  $-210 : 15 = \underline{\hspace{2cm}}$
4.  $-288 : (-18) = \underline{\hspace{2cm}}$
5.  $-399 : (-21) = \underline{\hspace{2cm}}$

**Jawaban dan Penyelesaian**

1.  $108 : 12 = 120$
2.  $156 : (-13) = 12$   
+x- = - jadi hasilnya -12
3.  $-210 : 15 = 14$   
+x- = - jadi hasilnya -14
4.  $-288 : (-18) = 16$   
-x- = + jadi hasilnya 16
5.  $-399 : (-21) = 19$

## F. Pertemuan VI

1. Made membeli 12 buku tulis. Harga satu buku tulis Rp1.250,00. Bantulah Made menghitung harga seluruh buku tulis.
2. Di gudang Pak Jaya tersimpan 6.800 kilogram beras. Beras tersebut akan dikirim kepada 8 pengecer. Setiap pengecer menerima beras sama banyak. Bantulah Pak Jaya menentukan banyak beras yang harus dikirim kepada setiap pengecer.
3. Dalam rangka HUT Kemerdekaan RI diadakan lomba gerak jalan antar sekolah dasar. Ada 15 sekolah yang mengirimkan regu gerak jalan. Tiap regu terdiri atas 12 anak. Panitia menyediakan 45 bungkus permen untuk dibagikan. Setiap bungkus berisi 40 permen. Bantulah panitia menentukan jumlah permen yang harus diberikan kepada tiap peserta.
4. Pada bulan dana PMI seluruh siswa di sekolahku diminta sumbangan Rp500,00. Sekolahku terdiri atas 6 kelas dan tiap kelas ada 42 siswa. Bantulah panitia bulan dana PMI menghitung uang yang diperoleh dari sekolahku.
5. Hitunglah hasil percakapan di bawah ini!



### Jawaban dan Penyelesaian

1. Diketahui : Harga 1 buku 1.250  
Ditanya : Harga 12 Buku  
Jawab :  $12 \times 1.250 = 15.000$
2. Diketahui : Tersimpan 6.800kg Beras  
Ditanya : Akan dibagikan ke 8 pengecer  
Jawab :  $6.800 : 8 = 850\text{kg}$
3. Diketahui :  
15 sekolah  
1 sekolah = 12 Siswa

1bungkus = 40 permen

Ditanya : Permen untuk 1 siswa berapa

Jawab :

Jumlah seluruh siswa  $15 \times 12 = 180$  siswa

Jumlah permen  $40 \times 45 = 1.800$  permen

Jadi,  $1.800:180 = 10$  permen/siswa

4. Diketahui :

6 kelas dengan jumlah 1 kelas 42 siswa

Sumbangan 500/siswa

Ditanya : jumlah seluruh sumbangan

Jawab : 6 kelas x 42 siswa = 672

$672 \times 500 = 336.000$

5. Diketahui :

1 bola 1.250

1 pasang raket 10.500

Uang 45.000

Ditanya : apa saja yang dibeli?

Jawab :

4 pasang raket  $10.500 \times 4 = 42.000$

5 bola  $1.250 \times 5 = 6.250$

Jumlah pengeluaran  $42.000 + 6.250 = 48.250$

$48.250 - 45.000 = 3.250$ . Jadi mereka kekurangan uang 3.250

### ***POST TEST***

#### **A. Pertemuan I**

Tuliskan lambang bilangan atau nama bilangan bulat di bawah ini!

1. -3000
2. 4500
3. 245
4. 728
5. -23

**Jawaban dan Penyelesaian**

1. Negatif tiga ribu
2. Positif empat ribu lima ratus
3. Positif dua ratus empat puluh lima
4. Positif tujuh ratus dua puluh delapan
5. Negatif dua puluh tiga

**B. Pertemuan II**

1.  $-129 + 250 = \underline{\hspace{2cm}}$
2.  $-239 + (-153) = \underline{\hspace{2cm}}$
3.  $840 + (-211) = \underline{\hspace{2cm}}$
4.  $2.185 + 1.348 = \underline{\hspace{2cm}}$
5.  $-838 + 2.712 = \underline{\hspace{2cm}}$

**Jawaban dan Penyelesaian**

1.  $-129 + 250$   
 $250 - 129 = 121$
2.  $-239 + (-153)$   
 $-239 - 153 = -392$
3.  $840 + (-211)$   
 $840 - 211 = 639$
4.  $2.185 + 1.348 = 3533$
5.  $-838 + 2.712$   
 $2.712 - 838 = 1.874$

**C. Pertemuan III**

1.  $-815 - (-533) - 273 = \underline{\hspace{2cm}}$
2.  $-327 - 451 + 837 = \underline{\hspace{2cm}}$
3.  $945 - 4.205 + 2.420 = \underline{\hspace{2cm}}$
4.  $2.587 + 835 - 5.221 = \underline{\hspace{2cm}}$
5.  $-835 - 5.411 + 2.264 = \underline{\hspace{2cm}}$

**Jawaban dan Penyelesaian**

1.  $-815 - (-533) - 273$   
 $-815 + 533 = -282$
2.  $-327 - 451 + 837$   
 $778 + 837 = 1.615$
3.  $945 - 4.205 + 2.420$   
 $945 + 2.420 - 4.205$   
 $3365 - 4.205 = -840$
4.  $2.587 + 835 - 5.221$   
 $3.422 - 5.221 = -1.799$
5.  $-835 - 5.411 + 2.264$   
 $-6.246 + 2.264 = -3.982$

**D. Pertemuan IV**

1.  $7 \times (-8) =$
2.  $4 \times (-13) =$  \_\_\_\_\_
3.  $-12 \times (-7) =$  \_\_\_\_\_
4.  $-9 \times (-6) =$  \_\_\_\_\_
5.  $-14 \times (-13) =$  \_\_\_\_\_

**Jawaban dan Penyelesaian**

1.  $7 \times (-8) = -8 + -8 + -8 + -8 + -8 + -8 + -8 = -56$
2.  $4 \times (-13) = -13 + -13 + -13 + -13 = -52$
3.  $-12 \times (-7) = 12 + 12 + 12 + 12 + 12 + 12 + 12 = 84$ , -x- = + jadi hasilnya 84
4.  $-9 \times (-6) = 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 = 54$   
 -x- = + jadi hasilnya 54
5.  $-14 \times (-13) = 14 + 14 + 14 + 14 + 14 + 14 + 14 + 14 + 14 + 14 + 14 + 14 = 182$   
 -x- = + jadi hasilnya 182

**E. Pertemuan V**

1.  $108 : 12 =$  \_\_\_\_\_
2.  $156 : (-13) =$  \_\_\_\_\_

3.  $-210 : 15 = \underline{\hspace{2cm}}$
4.  $-288 : (-18) = \underline{\hspace{2cm}}$
5.  $-399 : (-21) = \underline{\hspace{2cm}}$

### **Jawaban dan Penyelesaian**

1.  $108 : 12 = 120$
2.  $156 : (-13) = 12$   
+x- = - jadi hasilnya -12
3.  $-210 : 15 = 14$   
+x- = - jadi hasilnya -14
4.  $-288 : (-18) = 16$   
-x- = + jadi hasilnya 16
5.  $-399 : (-21) = 19$

### **F. Pertemuan VI**

1. Made membeli 12 buku tulis. Harga satu buku tulis Rp1.250,00. Bantulah Made menghitung harga seluruh buku tulis.
2. Di gudang Pak Jaya tersimpan 6.800 kilogram beras. Beras tersebut akan dikirim kepada 8 pengecer. Setiap pengecer menerima beras sama banyak. Bantulah Pak Jaya menentukan banyak beras yang harus dikirim kepada setiap pengecer.
3. Dalam rangka HUT Kemerdekaan RI diadakan lomba gerak jalan antar sekolah dasar. Ada 15 sekolah yang mengirimkan regu gerak jalan. Tiap regu terdiri atas 12 anak. Panitia menyediakan 45 bungkus permen untuk dibagikan. Setiap bungkus berisi 40 permen. Bantulah panitia menentukan jumlah permen yang harus diberikan kepada tiap peserta.
4. Pada bulan dana PMI seluruh siswa di sekolahku diminta sumbangan Rp500,00. Sekolahku terdiri atas 6 kelas dan tiap kelas ada 42 siswa. Bantulah panitia bulan dana PMI menghitung uang yang diperoleh dari sekolahku.
5. Hitunglah hasil percakapan di bawah ini!



### Jawaban dan Penyelesaian

1. Diketahui : Harga 1 buku 1.250  
 Ditanya : Harga 12 Buku  
 Jawab :  $12 \times 1.250 = 15.000$
2. Diketahui : Tersimpan 6.800kg Beras  
 Ditanya : Akan dibagikan ke 8 pengecer  
 Jawab :  $6.800 : 8 = 850\text{kg}$
3. Diketahui : Jumlah sekolah 15 sekolah  
 1 sekolah = 12 Siswa  
 1bungkus = 40 permen  
 Ditanya : Permen untuk 1 siswa berapa  
 Jawab :  
 Jumlah seluruh siswa  $15 \times 12 = 180$  siswa  
 Jumlah permen  $40 \times 45 = 1.800$  permen  
 Jadi,  $1.800 : 180 = 10$  permen/siswa
4. Diketahui : 6 kelas dengan jumlah 1 kelas 42 siswa  
 Sumbangan 500/siswa  
 Ditanya : jumlah seluruh sumbangan  
 Jawab : 6 kelas x 42 siswa = 672  
 $672 \times 500 = 336.000$
5. Diketahui :  
 1 bola 1.250  
 1 pasang raket 10.500  
 Uang 45.000  
 Ditanya : apa saja yang dibeli

Jawab :

$$4 \text{ pasang raket } 10.500 \times 4 = 42.000$$

$$5 \text{ bola } 1.250 \times 5 = 6.250$$

$$\text{Jumlah pengeluaran } 42.000 + 6.250 = 48.250$$

$$48.250 - 45.000 = 3.250$$

Jadi mereka kekurangan uang 3.250

## 2. Lembar Observasi

Instrumen Observasi yang digunakan berupa *Check List* yaitu pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi. *Check List* digunakan untuk mengamati partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana guru melaksanakan kegiatan pembelajaran.

### a. Lembar Observasi Siswa

Lembar observasi siswa ini didalamnya terdapat beberapa kriteria penilaian proses belajar siswa mulai dari aspek afektif, kognitif dan psikomotorik.

#### 1) Observasi sikap siswa selama kegiatan

Penilaian ini dilakukan terhadap sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berilah tanda centang (  ) pada kolom “Sudah” atau “Belum” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya pada tabel 3.2 Perubahan Tingkah Laku.

Tabel 3.2 Perubahan Tingkah Laku

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku					
		Percaya Diri		Kerjasama		Disiplin	
		Sudah	Belum	Sudah	Belum	Sudah	Belum
1							
2							
3							
4							
5							

Sumber: Lembar RPP Peneliti

### b. Lembar Observasi Guru

Lembar observasi guru ini didalamnya terdapat beberapa kriteria penilaian terhadap apa yang dilakukan oleh guru pada saat proses belajar mengajar. Berilah

tanda centang (  ) pada kolom “Ada” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya pada tabel 3.3 Lembar Observasi Guru .

Tabel 3.3 Lembar Observasi Guru

Aspek Yang Diamati	Ada	Tidak	Catatan	Saran Perbaikan
<b>A. Identifikasi</b>				
Nama Sekolah				
Kelas/ Semester				
Tema				
Subtema				
Pertemuan ke				
Alokasi Waktu				
<b>B. Kompetensi Inti</b>				
<b>C. Perumusan Tujuan Pembelajaran</b>				
1. Tujuan realistis dapat dicapai melalui proses pembelajaran				
2. Relevan antara KI, KD dan Indikator				
3. Mencakup pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan				
4. Mengandung unsur proses dan hasil pembelajaran				
5. Mengandung Audience Behavior Condition Degree				
<b>D. Kompetensi Dasar</b>				
1. Kompetensi Dasar Sikap Spiritual (KD dari KI-1)				
2. Kompetensi Dasar Sikap Sosial (KD dari KI-2)				
3. Kompetensi Dasar Pengetahuan (KD dari KI-3)				
4. Kompetensi Dasar Pengetahuan (KD dari KI-4)				
<b>E. Indikator</b>				
1. Indikator dari Kompetensi Dasar Sikap Spiritual (KD dari KI-1)				
2. Indikator dari Kompetensi Dasar Sikap Sosial (KD dari KI-2)				
3. Indikator dari Kompetensi Dasar Pengetahuan (KD dari KI-3)				
4. Indikator dari Kompetensi Dasar Pengetahuan (KD dari KI-4)				
<b>F. Materi Pembelajaran</b>				
1. Materi dikaitkan dengan pengetahuan lain yang relevan,				

Aspek Yang Diamati	Ada	Tidak	Catatan	Saran Perbaikan
perkembangan Iptek, dan kehidupan nyata				
2. Materi disusun secara sistematis (dari mudah ke sulit, dari konkrit ke abstrak)				
3. Materi menggambarkan keterpaduan antar mata pelajaran				
<b>G. Kegiatan Pembelajaran</b>				
1. Memuat aktivitas penyiapan fisik dan psikis peserta didik dengan sapaan dan pemberian salam				
2. Memuat aktivitas penyampaian kompetensi yang akan dicapai				
3. Memuat aktivitas pengaitan materi pembelajaran sebelumnya				
4. Memuat aktivitas pengajuan pertanyaan menantang untuk memotivasi				
5. Memuat aktivitas penyampaian manfaat mempelajari materi pembelajaran				
6. Memuat aktivitas penyampaian aspek yang akan dinilai selama proses pembelajaran				
7. Memuat aktivitas penyampaian rencana/langkah-langkah kegiatan (misalnya: kerja individual, kerja kelompok, diskusi, melakukan observasi, dll.)				

Sumber: Buku panduan praktik pengalaman lapangan 2018

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa data dari skor penilaian sebelum dan sesudah dilaksanakan model *Example Non Example* pada pembelajaran matematika serta foto-foto pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Berikut data dokumentasi dari hasil penelitian:

1. Data Siswa Kelas V SD Negeri Cintaasih
2. Nilai siswa sebelum menerapkan model *example non example*
3. Nilai siswa sesudah menerapkan model *example non example*
4. Foto kegiatan

## F. Teknik Analisis Data

Analisis dalam penelitian merupakan bagian penting dalam proses penelitian, karena dengan analisis inilah data akan nampak manfaatnya. Data yang dikumpulkan baik melalui observasi maupun teknik lain, perlu dianalisis agar data tersebut bermakna sebagai dasar untuk pengambilan kesimpulan. Berikut peneliti uraikan rancangan data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

### 1. Menganalisis Lembar Observasi RPP

Analisis lembar observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini merupakan penilaian terhadap RPP yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung dimana penilaian yang dilakukan menggunakan skala penilaian 1,2,3,4 dan 5. Berikut lembar observasi yang digunakan dalam penelitian berupa pada Tabel 3.4 Lembar Observasi Telaah Penilaian RPP.

Tabel 3.4 Lembar Observasi Telaah Penilaian RPP

Aspek Yang Diamati	Ada	Tidak	Catatan	Saran Perbaikan
<b>A. Identifikasi</b>				
Nama Sekolah				
Kelas/ Semester				
Tema				
Subtema				
Pertemuan ke				
Alokasi Waktu				
<b>B. Kompetensi Inti</b>				
<b>C. Perumusan Tujuan Pembelajaran</b>				
6. Tujuan realistis dapat dicapai melalui proses pembelajaran				
7. Relevan antara KI, KD dan Indikator				
8. Mencakup pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan				
9. Mengandung unsur proses dan hasil pembelajaran				
10. Mengandung Audience Behavior Condition Degre				
<b>D. Kompetensi Dasar</b>				
5. Kompetensi Dasar Sikap Spiritual (KD dari KI-1)				
6. Kompetensi Dasar Sikap Sosial (KD dari KI-2)				
7. Kompetensi Dasar Pengetahuan (KD dari KI-3)				

Aspek Yang Diamati	Ada	Tidak	Catatan	Saran Perbaikan
8. Kompetensi Dasar Pengetahuan (KD dari KI-4)				
<b>E. Indikator</b>				
5. Indikator dari Kompetensi Dasar Sikap Spiritual (KD dari KI-1)				
6. Indikator dari Kompetensi Dasar Sikap Sosial (KD dari KI-2)				
7. Indikator dari Kompetensi Dasar Pengetahuan (KD dari KI-3)				
8. Indikator dari Kompetensi Dasar Pengetahuan (KD dari KI-4)				
<b>F. Materi Pembelajaran</b>				
4. Materi dikaitkan dengan pengetahuan lain yang relevan, perkembangan Iptek, dan kehidupan nyata				
5. Materi disusun secara sistematis (dari mudah ke sulit, dari konkrit ke abstrak)				
6. Materi menggambarkan keterpaduan antar mata pelajaran				
<b>G. Kegiatan Pembelajaran</b>				
8. Memuat aktivitas penyiapan fisik dan psikis peserta didik dengan sapaan dan pemberian salam				
9. Memuat aktivitas penyampaian kompetensi yang akan dicapai				
10. Memuat aktivitas pengaitan materi pembelajaran sebelumnya				
11. Memuat aktivitas pengajuan pertanyaan menantang untuk memotivasi				
12. Memuat aktivitas penyampaian manfaat mempelajari materi pembelajaran				
13. Memuat aktivitas penyampaian aspek yang akan dinilai selama proses pembelajaran				
14. Memuat aktivitas penyampaian rencana/langkah-langkah kegiatan (misalnya: kerja individual, kerja kelompok, diskusi, melakukan observasi, dll.)				

Sumber: Buku panduan praktik pengalaman lapangan 2018

Adapun kriteria penelitian diambil dari sumber buku panduan praktik pengalaman lapangan, hlm. 29 pada Tabel 3.5 Pedoman Penafsiran Observasi Rencana Pembelajaran.

Tabel 3.5 Pedoman Penafsiran Observasi Rencana Pembelajaran

Skor	Nilai
3,50 – 4,00	A
2,75 – 3,49	B
2,00 – 2,74	C
<2,00	D

Sumber: Buku Panduan Praktik Pengalaman Lapangan, hlm. 29

$$\text{Nilai RPP} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Total Skor}(30)} \times \text{standar nilai } 4$$

## 2. Menganalisis Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

Pada lembar aktivitas guru berisi tentang uraian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan skala penilaian 1,2,3,4 dan 5. Berikut lembar observasi yang digunakan dalam berupa pada Tabel 3.6 Lembar Observasi Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran.

Tabel 3.6 Lembar Observasi Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Skor	Catatan
<b>A.</b>	<b>Kegiatan Pendahuluan</b>		
1.	Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran	1 2 3 4 5	
2.	Mengaitkan materi pembelajaran sekolah dengan pengalaman peserta didik	1 2 3 4 5	
3.	Menyampaikan kompetensi, tujuan, dan rencana kegiatan	1 2 3 4 5	
<b>B.</b>	<b>Kegiatan Inti</b>		
4.	Materi pembelajaran sesuai indikator materi	1 2 3 4 5	
5.	Menyiapkan staregi pembelajaran yang mendidik	1 2 3 4 5	
6.	Menerapkan pembekalan pembelajaran saintifik	1 2 3 4 5	
7.	Menerapkan pembelajaran model <i>Example Non Example</i>	1 2 3 4 5	
8.	Memanfaatkan sumber / media pembelajaran	1 2 3 4 5	
9.	Melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran	1 2 3 4 5	
10.	Menggunakan bahasa yang benar dan tepat	1 2 3 4 5	
11.	Berperilaku sopan dan santun	1 2 3 4 5	
<b>C.</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>		
12.	Membuat kesimpulan dengan melibatkan peserta didik	1 2 3 4 5	
13.	Melakukan evaluasi	1 2 3 4 5	
14.	Melakukan <i>refleksi</i>	1 2 3 4 5	
15.	Memberi tugas sebagai bentuk tindak lanjut	1 2 3 4 5	

No	Aspek yang diamati	Skor	Catatan
<b>Jumlah Skor</b>		.....	
$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Total (75)}} \times 100\% =$			

Sumber: Buku panduan praktik pengalaman lapangan 2018

Adapun kriteria penilaian observasi pelaksanaan pembelajaran diambil dari sumber buku panduan praktik pengalaman lapangan, hlm. 29 pada Tabel 3.7 Pedoman Penafsiran Observasi Pelaksanaan Pembelajaran.

Tabel 3.7 Pedoman Penafsiran Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

Skor	Nilai
3,50 – 4,00	A
2,75 – 3,49	B
2,00 – 2,74	C
<2,00	D

Sumber: Buku Panduan Praktik Pengalaman Lapangan, hlm. 29

$$\text{Nilai Pelaksanaan Pembelajaran} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor total (30)}} \times \text{standar nilai 4}$$

### 3. Lembar Aktivitas Siswa Saat Pembelajaran

Pada lembar aktivitas siswa berisi tentang uraian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan centang pada sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berikut lembar observasi yang digunakan berupa pada Tabel 3.8 Lembar Observasi Siswa.

Tabel 3.8 Lembar Observasi Siswa

No	Nama Siswa	Aktivitas Siswa					
		Mengikuti Kegiatan Berdoa		Mengerjakan Tugas di dalam Kelas		Mengikuti Instruksi Guru	
		Sudah	Belum	Sudah	Belum	Sudah	Belum
1							
2							
3							
4							
5							

Sumber: Lembar RPP peneliti

Catatan:

- a. Skor Maksimal : 100

b. Presentasi Skor =  $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

c. Rentang Skor

Tabel 3.9 Rentang Skor Lembar Observasi Siswa

Rentang Skor	Kategori
86-100	Sangat Baik
71-85	Baik
56-70	Cukup
55	Sangat Kurang

Sumber: Buku Panduan SD Negeri Cintaasih

#### 4. Menganalisis Hasil Belajar

Untuk menilai hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri Cintaasih pada pembelajaran matematika maka dilakukan penilaian berupa tes yang dilakukan di akhir pembelajaran. Setiap *post test* terdiri dari 5 soal dimana setiap soal akan diberi nilai 20 sehingga jika siswa dapat menjawab semua soal dengan benar maka skor ideal yang diperoleh adalah 100. Rata-rata *Pre test* dan *post test* (Sudjono, 2008, hlm. 43).

a. Penilaian Sikap

Pada penilaian sikap ini terdapat dokumen-dokumen yang dibutuhkan pada saat penilain dilakukan.

1) Format Penilaian

Format penilaian observasi dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan terdapat pada Tabel 3.10 Format Penilaian Sikap.

Tabel 3.10 Format Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku												Jumlah Skor	Nilai
		Percaya Diri				Kerjasama				Disiplin					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1															
2															
3															
4															
5															

Sumber: Lembar RPP Peneliti

## 2) Rubrik Penilaian Sikap

Rubrik penilaian observasi dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan terdapat pada Tabel 3.11 Rubrik Penilaian Sikap

Tabel 3.11 Rubrik Penilaian Sikap

No	Sikap	Indikator	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Percaya Diri	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berani tampil di depan kelas</li> <li>2. Berani mengemukakan pendapat</li> <li>3. Berani mencoba hal baru</li> <li>4. Mengajukan diri untuk mengerjakan tugas di depan atau menjawab pertanyaan</li> </ol>	4 Indikator muncul	Hanya 3 Indikator muncul	Hanya 2 Indikator muncul	Hanya 1 Indikator muncul atau tidak sama sekali
2	Kerjasama	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu bekerja sama dengan baik</li> <li>2. Mengikuti diskusi bersama kelompok saat pembelajaran</li> <li>3. Ikut serta dalam menyelesaikan tugas kelompok</li> <li>4. Mengikuti instruksi yang diberikan oleh ketua kelompok</li> </ol>	4 Indikator muncul	Hanya 3 Indikator muncul	Hanya 2 Indikator muncul	Hanya 1 Indikator muncul atau tidak sama sekali
3	Disiplin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Datang ke sekolah dengan tepat waktu</li> <li>2. Tidak ribut saat pembelajaran berlangsung</li> <li>3. Mengikuti instruksi yang diberikan guru</li> <li>4. Dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu</li> </ol>	4 Indikator muncul	Hanya 3 Indikator muncul	Hanya 2 Indikator muncul	Hanya 1 Indikator muncul atau tidak sama sekali

## 3) Penskoran

a) Skor Maksimal : 12

b) Presentasi Skor =  $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

c) Rentang Skor

Tabel 3.12 Rentang Skor Penilaian Sikap

Rentang Skor	Kategori
86-100	Sangat Baik
71-85	Baik
56-70	Cukup
55	Sangat Kurang

Sumber: Buku panduan SD Negeri Cintaasih

b. Penilaian Pengetahuan

Pada penilaian pengetahuan ini terdapat dokumen-dokumen yang dibutuhkan pada saat penilain dilakukan.

1) Format Penilaian

Format penilaian observasi dan pencatatan pengetahuan siswa selama kegiatan terdapat pada Tabel 3.13 Format Penilaian Pengetahuan.

Tabel 3.13 Format Penilaian Pengetahuan

No	Nama Siswa	Hasil Penilaian Test			Jumlah Skor	Nilai
		<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	Evaluasi		
		1-100	1-100	1-100		
1						
2						
3						
4						
5						

Sumber: Lembar RPP Peneliti

2) Instrumen Penilaian

Format penilaian instrumen Tes Tertulis (isian) pengetahuan siswa selama kegiatan terdapat pada Tabel 3.14 Instrumen Penilaian Pengetahuan.

Tabel 3.14 Instrumen Penilaian Pengetahuan

No	Sikap	Indikator	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1	<i>Pre test</i>	Mengerjakan soal isian sebanyak 5 soal	Dapat Menjawab 5 Soal dengan Benar	Dapat Menjawab 4 Soal dengan Benar	Dapat Menjawab 2-3 Soal dengan Benar	Hanya dapat Menjawab 1 Soal dengan benar atau tidak sama sekali

No	Sikap	Indikator	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
2	Post test	Mengerjakan soal isian sebanyak 5 soal	Dapat Menjawab 5 Soal dengan Benar	Dapat Menjawab 4 Soal dengan Benar	Dapat Menjawab 2-3 Soal dengan Benar	Hanya dapat Menjawab 1 Soal dengan benar atau tidak sama sekali
3	Evaluasi	Mengerjakan soal isian sebanyak 10 soal	Dapat Menjawab 8-10 Soal dengan Benar	Dapat Menjawab 7-8 Soal dengan Benar	Dapat Menjawab 5-6 Soal dengan Benar	Hanya dapat Menjawab 1-4 Soal dengan benar atau tidak sama sekali

Sumber: Lembar RPP Peneliti

3) Penskoran

d. Skor Maksimal : 100

e. Presentasi Skor =  $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

f. Rentang Skor

Tabel 3.15 Rentang Skor Penilaian Pengetahuan

Rentang Skor	Kategori
86-100	Sangat Baik
71-85	Baik
56-70	Cukup
55	Sangat Kurang

Sumber: Buku panduan SD Negeri Cintaasih

c. Penilaian Keterampilan

Pada penilaian keterampilan ini terdapat dokumen-dokumen yang dibutuhkan pada saat penilain dilakukan.

1) Format Penilaian Pembuatan Alat Peraga

Format penilaian Pembuatan Alat Peraga siswa selama kegiatan terdapat pada Tabel 3.16 Format Penilaian Keterampilan.

Tabel 3.16 Format Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku												Jumlah Skor	Nilai
		Kecepatan				Kerapihan				Ketepatan					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1															
2															
3															
4															
5															

Sumber: Lembar RPP Peneliti

## 2) Rubrik Penilaian Keterampilan

Format rubrik penilaian keterampilan siswa selama kegiatan terdapat pada

Tabel 3.17 Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Sikap	Indikator	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Kecepatan	Waktu pembuatan alat peraga selama 15 menit	Waktu pembuatan selama $\leq 10$ menit	Waktu pembuatan selama $\geq 10$ dan $\leq 15$ menit	Waktu pembuatan selama 15 menit	Waktu pembuatan selama $\geq 15$ menit
2	Kerapihan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam mengukur panjang alat peraga</li> <li>2. Ketepatan dalam mengukur lebar alat peraga</li> <li>3. Titik garis tengah yang tepat</li> <li>4. Hiasan yang dibuat terlihat rapih dan tidak berantakan</li> </ol>	4 Indikator muncul	Hanya 3 Indikator muncul	Hanya 2 Indikator muncul	Hanya 1 Indikator muncul atau tidak sama sekali
3	Ketepatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alat yang akan digunakan sudah siap</li> <li>2. bahan yang akan digunakan sudah siap</li> <li>3. Membuat alat peraga sesuai dengan penggunaannya</li> <li>4. Alat peraga yang dibuat sesuai gambar yang telah diberikan</li> </ol>	4 Indikator muncul	Hanya 3 Indikator muncul	Hanya 2 Indikator muncul	Hanya 1 Indikator muncul atau tidak sama sekali

Sumber: Lembar RPP Peneliti

- 3) Penskoran
  - a) Skor Maksimal : 12
  - b) Presentasi Skor =  $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$
  - c) Rentang Skor

Tabel 3.18 Rentang Skor Penilaian Keterampilan

Rentang Skor	Kategori
86-100	Sangat Baik
71-85	Baik
56-70	Cukup
55	Sangat Kurang

Sumber: Buku panduan SD Negeri Cintaasih

d. Hasil Penilaian Keseluruhan

Pada hasil penilaian keseluruhan ini terdapat dokumen-dokumen yang dibutuhkan pada saat penilain dilakukan.

1) Format Penilaian

Format penilaian keseluruhan siswa selama kegiatan terdapat pada Tabel 3.19 Format Penilaian Keseluruhan.

Tabel 3.19 Format Penilaian Keseluruhan

No	Nama Siswa	Hasil Penilaian Test			Jumlah Skor	Nilai
		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan		
		1-100	1-100	1-100		
1						
2						
3						
4						
5						

Sumber: Lembar RPP Peneliti

- 2) Penskoran
  - a) Skor Maksimal : 100
  - b) Presentasi Skor =  $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$
  - c) Presentase Penilaian =  $\frac{\text{Peserta Didik Yang Mencapai KKM}}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100$
  - d) Rentang Skor

Tabel 3.20 Rentang Skor Penilaian Keseluruhan

Rentang Skor	Kategori
86-100	Sangat Baik
71-85	Baik
56-70	Cukup
55	Sangat Kurang

Sumber: Buku Panduan SD Negeri Cintaasih

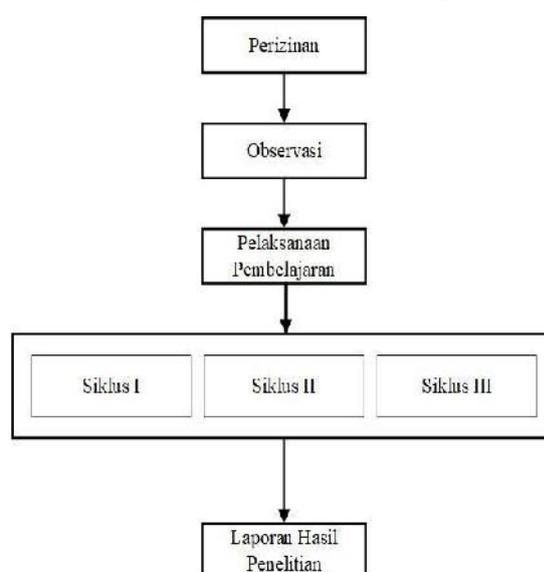
## 5. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan yang harus dicapai terdiri dari input dan output yaitu:

- RPP penelitian ini dikatakan berhasil apabila sesuai dengan pembelajaran matematika dengan kriteria tertentu yaitu skor 3,5 dan nilai kategori baik.
- Pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini dikatakan berhasil apabila mencapai skor 3,5 dengan nilai kategori terlaksana baik.
- Penilaian motivasi belajar siswa pada penelitian ini dikatakan berhasil apabila mencapai skor 80% dengan nilai kategori tinggi.
- Pada penelitian ini hasil belajar siswa dikatakan berhasil apabila mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah sekolah tentukan dengan skor 80% mencapai KKM dengan nilai kategori baik.

## G. Prosedur Penelitian

Prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Mc Kernan. Adapun tahapan dalam penelitian sebagai berikut:



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian

### **1. Perizinan**

Tindakan perizinan merupakan tahapan awal yang dilakukan sebelum pelaksanaan siklus penelitian yang telah direncanakan, dimana peneliti Memohon ijin kepada kepala sekolah untuk mengadakan penelitian di SD Negeri Cintaasih dan peneliti akan melakukan observasi terlebih dahulu ke sekolah untuk melakukan pengumpulan data awal sebelum penelitian dilakukan.

### **2. Observasi**

Pada kegiatan inti ini, sebelum peneliti melakukan siklus penelitian yang terdiri dari 3 siklus, peneliti melakukan beberapa tahap:

- a. Melakukan pengumpulan data awal sebelum penelitian dilakukan.
- b. Perencanaan Penelitian, dimana peneliti merencanakan secara matang tahapan apa saja yang harus dilakukan dari awal sampai akhir penelitian.
- c. Penentuan jadwal penelitian, pada tahap ini peneliti menentukan jadwal pelaksanaan penelitian mulai dari awal pelaksanaan sampai akhir pelaksanaan secara berurutan beserta waktunya.

### **3. Pelaksanaan Pembelajaran**

Pada kegiatan inti ini, peneliti melakukan siklus penelitian yang terdiri dari 3 siklus. Rancangan penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Mc Kernan terdiri dari 7 tahapan setiap siklusnya.

#### **a. Siklus I**

Pada pelaksanaan siklus I, kegiatan yang dilakukan sesuai dengan urutan metode penelitian yang dikemukakan oleh Mc Kernan mulai dari kegiatan Analisis Situasi, Perumusan dan Klarifikasi Masalah, Hipotesis Tindakan, Implementasi dan Monitoring, Evaluasi Hasil, Refleksi dan Pengambilan Keputusan sampai terakhir pada Pelaksanaan Siklus.

Pelaksanaan siklus I merupakan pengembangan dari rencana yang telah dilakukan, dimana jika siklus I belum berhasil maka dilanjutkan kepada siklus II dengan tahap yang sama sesuai tahapan pertama sebagai perbaikan dari siklus I.

#### **b. Siklus II**

Pada pelaksanaan siklus II, kegiatan yang dilakukan sama dengan kegiatan pada siklus I dimana kegiatan ini merupakan kegiatan pengulangan Siklus I mulai dari kegiatan Analisis Situasi, Perumusan dan Klarifikasi Masalah, Hipotesis

Tindakan, Implementasi dan Monitoring, Evaluasi Hasil, Refleksi dan Pengambilan Keputusan sampai terakhir pada Pelaksanaan Siklus.

Pelaksanaan siklus II merupakan pengembangan dari rencana yang telah dilakukan pada siklus I, dimana siklus I yang telah dilaksanakan belum berhasil dan dilanjutkan kepada siklus II dengan tahap yang sama sesuai tahapan pertama sebagai perbaikan dari siklus I.

c. Siklus III

Pada pelaksanaan siklus III, kegiatan yang dilakukan sama dengan kegiatan pada siklus II mulai dari kegiatan Analisis Situasi, Perumusan dan Klarifikasi Masalah, Hipotesis Tindakan, Implementasi dan Monitoring, Evaluasi Hasil, Refleksi dan Pengambilan Keputusan sampai terakhir pada Pelaksanaan Siklus.

Pelaksanaan siklus III merupakan kegiatan akhir dari rencana yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II, dimana siklus I dan siklus II yang telah dilaksanakan belum berhasil sehingga dilanjutkan kepada siklus III dengan tahap yang sama sesuai tahapan pertama sebagai perbaikan dari siklus I dan siklus II.

#### **4. Laporan Hasil Penelitian**

Setelah peneliti selesai melaksanakan penelitian dari siklus I sampai siklus III, maka peneliti akan membuat laporan hasil penelitian yang telah dilakukan dari awal sampai akhir sebagai dokumentasi dan bukti bahwa penelitian yang dilaksanakan telah selesai.