

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Tuhan telah menciptakan manusia dengan berbagai potensi dasarnya yang terdiri dari akal, naluri dan juga kebutuhan jasmani. Keberadaan akal manusia yang menyebabkan manusia berbeda dengan makhluk lainnya. Derajat manusia diangkat dengan keberadaan akalnya, bahkan seperangkat *syari'at* (aturan) yang datang dari Sang Pencipta telah sempurna didesain untuk diterapkan ditengah-tengah manusia selaku makhluk yang berakal.

Diantara aturan yang telah ditetapkan itu, terdapat perintah wajib bagi manusia untuk menuntut ilmu; ilmu dunia maupun ilmu agama. Pendidikan dalam pandangan islam bertujuan untuk membentuk pola pikir dan pola sikap yang islami serta membekali manusia dengan ilmu pengetahuan serta sains yang berkaitan dengan pemecahan masalah kehidupan. (Hafidz Abdurrahman, 2012).

Menurut Erni Asmirayanti (2013) pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi SDM yang berkualitas, yang mampu menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Karenanya, kualitas pendidikan harus benar-benar menjadi perhatian oleh semua pihak. Mulai dari terjaminnya pendidikan oleh negara sehingga semua kalangan bisa merasakan manisnya belajar, kurikulum yang mampu mencapai tujuan pendidikan, pengadaan sarana dan prasarana hingga sampai pada ranah kualitas guru.

Matematika termasuk salah satu ilmu yang dipelajari secara formal di sekolah, dari mulai sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Banyak masalah yang mampu diselesaikan dengan menggunakan matematika.

Fungsi matematika sekolah adalah sebagai media atau sarana siswa dalam mencapai kemampuan tertentu. Kemampuan matematis ini didefinisikan oleh NCTM (1999) sebagai, “*Mathematical power includes the ability to explore, conjecture, and reason logically; to solve non-routine problems; to communicate about and through mathematics; and to connect ideas within mathematics and between mathematics and other intellectual activity*”. Yang berarti kemampuan matematis adalah kemampuan untuk menghadapi permasalahan baik dalam matematika maupun kehidupan nyata. Lebih lanjut, kemampuan matematis meliputi beberapa standar proses (*process standards*) berupa tujuan yang ingin dicapai dari proses pembelajaran, yang meliputi; kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berkomunikasi, kemampuan membuat koneksi (*connection*) dan kemampuan representasi.

Apabila proses pembelajaran baik, disinyalir akan menghasilkan hasil belajar yang baik, sedangkan apabila proses pembelajaran tidak baik, maka hasil belajarnya juga tidak akan baik. Tetapi masalah yang juga terjadi pada kegiatan pembelajaran di sekolah adalah tidak tercapainya tujuan pembelajaran, keadaan kelas tidak kondusif, sarana/prasarana yang kurang lengkap dan pemakaian strategi pembelajaran yang kurang tepat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan juga merupakan salah

satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa mulai dari SD sampai dengan SMA. Matematika sebagai mata pelajaran di sekolah dinilai memegang peranan penting, baik pola pikir siswa maupun aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Agus Kamta (2007:3), “matematika merupakan ilmu dasar yang menjadi tolak ukur bagi perkembangan dan kemajuan teknologi dan bukan pelajaran yang sulit karna matematika bisa menjadi pelajaran yang sangat mudah, menarik dan merangsang kreatifitas siswa”. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 036 Inpres Bonde Kecamatan Campalagian Polewali Mandar menunjukkan bahwa rata-rata ulangan harian siswa kelas IV tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 55 siswa pada pelajaran matematika yaitu 16 siswa yang tuntas dan siswa 39 belum tuntas, sehingga harus mengikuti remedial agar dapat mencapai kriteria ketuntasa minimal (KKM), KKM yang telah ditetapkan oleh SDN 036 Inpres Bonde Kecamatan Campalagian Polewali Mandar sebesar 39. Hasil belajar siswa yang rendah tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari diri individu maupun faktor dari luar individu. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010:54) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu, misalnya intelegensi, perhatian, minat, bakat, dan motivasi.

Guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode yang konvensional yaitu sistem pembelajarannya masih berpusat kepada guru dan siswa hanya sebagai pendengar, sehingga proses pembelajaran menjadi pasif dan siswa kurang terangsang untuk berpikir secara kreatif. Salah satu cara untuk

mengatasi masalah di atas peneliti menggunakan *strategi Everyone Is A Teacher Here* yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar .

*Everyone Is A Teacher Here* adalah salah satu metode dalam model pembelajaran aktif (active learning). Istilah *Everyone Is A Teacher Here* berasal dari bahasa Inggris yang berarti setiap orang adalah guru. Jadi, *Everyone Is A Teacher Here* adalah suatu strategi yang memberi kesempatan pada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai “ pengajar ” terhadap peserta didik lain. Menurut Suprijono (2009:110) *Strategi Everyone Is A Teacher Here* merupakan cara tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan maupun individual. Dalam proses belajar mengajar tidak harus berasal dari guru, siswa bisa saling mengajar dengan siswa lainnya. Jadi peserta didik untuk semuanya berperan menjadi narasumber terhadap semua temannya di kelas belajar. Dengan ini, peserta didik yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif.

Oleh karena itu, diperlukannya suatu cara yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa di dalam pembelajaran yang ditandai dengan respon atau umpan balik yang meningkat. Sehingga ketuntasan belajar dapat tercapai. Cara yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut adalah melalui pemberian strategi *Everyone Is A Teacher here* .

Suatu proses pembelajaran bisa dikatakan berhasil apabila guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar bisa menggunakan berbagai variasi strategi pembelajaran yang ada, untuk mengembangkan material pembelajaran. Strategi pembelajaran berperan untuk meningkatkan rasa keingintahuan siswa

saat belajar, sehingga siswa bisa lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran bias mempertajam ingatan siswa untuk jangka panjang sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami suatu konsep materi pembelajaran, karena siswa belajar secara langsung dengan melalui pengalaman langsung.

Dalam kegiatan belajar mengajar, pendidik dapat memberikan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher here* dalam menyelesaikan tugas, benar menjawab pertanyaan, berani maju kedepan kelas, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan disiplin dalam belajar di kelas, taat dan tertib sekolah, dan sebagainya.

*Everyone Is A Teacher here* sebenarnya dapat dijadikan alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. *Everyone Is A Teacher here* disamping sebagai alat ketertarikan atau minat belajar juga sebagai motivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa setinggi-tingginya. Untuk itu diperlukannya adanya pemberian strategi *Everyone Is Teacher here* di sekolah.

Maka dari itu, peneliti akan berkolaborasi dengan guru kelas IV SDN 036 Inpres Bonde untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan strategi *Everyone Is A Teacher here*, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dipaparkan judul penelitian sebagai berikut : “

Efektifitas Penerapan Strategi *Everyone Is A Teacher Here* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 036 Inpres Bonde Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar. Semester 1 Tahun Pelajaran 2017”.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut;  
Apakah penerapan *strategi Everyone Is A Teacher here* terhadap hasil belajar matematika pada siswa efektif kelas IV SDN 036 Inpres Bonde Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar?

Indikator keefektifan pembelajaran matematika ,yaitu ;

1. Ketuntasan hasil belajar matematika siswa
2. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika
3. Respon siswa terhadap proses pembelajaran matematika

## **C. Tujuan Peneliti**

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Apakah Penerapan *Strategi Everyone Is A Teacher Here* terhadap hasil belajar matematika pada siswa efektif di kelas IV SDN 036 Inpres Bonde Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar?

Indikator keefektifan pembelajaran matematika, yaitu ;

1. Ketuntasan hasil belajar matematika siswa
2. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika
3. Respon siswa terhadap proses pembelajaran matematika

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan wawasan ilmu tentang penggunaan strategi *Everyone Is A Teacher Here* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu hasil dari kajian penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan tambahan referensi terkait dengan peningkatan kualitas pembelajaran.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi siswa

Karya tulis ini dapat digunakan sebagai bahan bacaan untuk menambah pengetahuan siswa.

###### b. Bagi penulis

Menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman mengenai *Strategi Everyone Is A Teacher Here*.

###### c. Bagi guru

Karya tulis ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam melakukan pembelajaran di kelas agar lebih efektif.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Pengertian Efektivitas**

Kata efektivitas berasal dari kata efektif yang mempunyai arti berhasil atau kata efek mengandung arti akibat. Efektivitas adalah kesesuaian dan ketepatan sebuah usaha yang dilakukan dengan hasil atau tujuan yang akan di capai. Berdasarkan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian semakin besar pula perencanaan dan usaha yang akan dilakukan, dalam upaya menyesuaikan dengan tujuan tersebut.

Dan dalam bidang pendidikan, efektivitas dapat dilihat dari dua segi, pertama berhubungan dengan guru, yaitu sejauh mana jenis-jenis kegiatan belajar mengajar yang direncanakan dapat dilaksanakan dengan baik, yang kedua berhubungan dengan murid yaitu sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran yang diinginkan telah dicapai siswa melalui kegiatan belajar mengajar yang telah dicapai.

Nilai efektivitas pendidikan sangat erat hubungannya dengan guru sebagai pendidik. Adapun kriteria pendidikan yang efektif dilihat dari guru, mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mempunyai keterampilan berkomunikasi.
- b. Dapat menjelaskan persoalan atau topik secara jelas dan tidak berbelit-belit.
- c. Menguasai bahan pengajaran yang diberikan kepada siswanya.

- d. Mampu membuat suasana menjadi hidup dalam arti siswa tertarik dan berpikir serius tentang topik yang diberikan.
- e. Fleksibel dalam arti tidak kaku, misalnya bila ada siswa yang bertanya pada topik yang tidak dibahas, pengajar yang masih memberikan respons, walaupun secara singkat saja.
- f. Memberikan bahan terorganisasi secara rapi sesuai dengan silabus dan satuan acara pengajaran yang telah ditetapkan.
- g. Adil dalam memberikan nilai, dalam arti bahwa cara evaluasi yang dipakai, diinformasikan kepada siswa terlebih dahulu, begitu pula persyaratan lain dalam mengikuti pengajaran perlu dijelaskan sebelumnya agar siswa mengetahui secara pasti bagaimana cara evaluasi yang dilakukan oleh pengajar.
- h. Mau menerima umpan balik (feed back) dari siswa, dalam arti bahwa umpan balik tersebut dapat dipakai untuk memperbaiki isi bahan pengajaran atau juga dapat dipakai untuk perbaikan proses belajar mengajar secara keseluruhan.

## **2. Indikator Keberhasilan Pembelajaran Matematika**

Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi, berperan penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak

dini. Matematika diperlukan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, mengelola, dan memanfaatkan informasi, serta kemampuan bekerjasama.

Aspek pengembangan yang paling dekat dengan tujuan pembelajaran matematika adalah pengembangan kognitif, karena kompetensi dan hasil pengembangan yang ingin dicapai adalah kemampuan berpikir logis, kritis, membuat alasan, memecahkan masalah, dan menemukan hubungan sebab akibat.

Pada dasarnya tujuan pembelajaran matematika pada semua jenjang adalah sama, yang berbeda adalah ruang lingkup dan kedalaman materinya.

Pembelajaran matematika bertujuan agar peserta didik:

- Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan matematika.
- Memecahkan masalah, meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menafsirkan solusi yang diperoleh.
- Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, diagram, untuk memperjelas masalah.
- Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

### **a. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika**

Ketuntasan belajar merupakan pencapaian hasil belajar yang ditetapkan dengan ukuran atau tingkat pencapaian kompetensi yang memadai dan dapat dipertanggungjawabkan sebagai prasyarat penguasaan kompetensi lebih lanjut ,(Depdiknas, Buku 3,125004 :16) .

Menurut H. Erman (2003 : 11) seorang siswa (individual) disebut telah tuntas dalam belajar, bila siswa telah mencapai daya serap 65% dan ketuntasan belajar klasikal adalah 80%,yang artinya ketuntasan belajar suatu kelas belum mencapai 80% perlu diadakan diagnostik dan remedial sebelum materi dilanjutkan. Daya serap merupakan persentase skor tingkat penguasaan untuk setiap siswa dalam suatu tes.

Sesuai dengan ketentuan dalam KBK (Sunoto, 2002 : 93), siswa tuntas belajar, bila telah 75% menguasai kompetensi atau sekurang-kurangnya harus mencapai skor minimal 75 . Dalam pola ini ditentukan bahwa seorang siswa yang mempelajari unit satuan pembelajaran tertentu dapat berpindah ke unit satuan pembelajaran berikutnya jika siswa yang bersangkutan telah menguasai sekurang-kurangnya 75% dari kompetensi dasar yang telah ditetapkan, (Departemen Pendidikan Nasional, 2004: 14).

### **b. Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika**

Menurut Anton M. Mulyono (2001:26), Aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik, merupakan suatu aktivitas. Menurut Sriyono aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani

atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan disini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Natawijaya dalam Depdiknas (2005:31), belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Keaktifan siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

Seorang pakar pendidikan, Trinandita (1984) menyatakan bahwa hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun antar siswa. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada

peningkatan prestasi.

Indikator Kinerja penelitian ini adalah indikator Kinerja aktivitas siswa, meningkatnya aktivitas siswa selama proses belajar mengajar matematika, yaitu sedikitnya terjadi peningkatan 5% Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika yang dimaksud dalam penelitian adalah:

1. Pada akhir siklus minimal 75% Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Murid yang hadir pada saat proses belajar mengajar berlangsung
3. Murid yang memperhatikan penjelasan guru saat penyajian materi
4. Murid yang menjawab pertanyaan lisan guru
5. Murid yang mengajukan pertanyaan pada saat penyajian materi
6. Murid yang bekerja mandiri dalam proses belajar mengajar berlangsung
7. Murid yang melakukan aktivitas lain di luar kegiatan pembelajaran (tidak memperhatikan penjelasan guru, mengantuk, tidur, mengganggu teman, keluar masuk ruangan).
8. Murid yang mengerjakan pekerjaan rumah (PR)

### **c. Respons Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Matematika**

Menurut Hamalik, “respon merupakan gerakan-gerakan yang terkoordinasi oleh persepsi seseorang terhadap peristiwa-peristiwa luar dalam lingkungan sekitar”. Sedangkan menurut Marsiyah “untuk mengetahui respon seseorang terhadap sesuatu dapat melalui angket, karena angket pada umumnya meminta keterangan tentang fakta yang diketahui oleh responden juga mengenai pendapat atau sikapnya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa

respon merupakan keterangan/pendapat seseorang terhadap sesuatu yang diketahui. Sehingga respon siswa terhadap pembelajaran dapat diartikan sebagai pendapat siswa mengenai pembelajaran Matematika dengan metode kumon yang diterapkan di kelas. Sedangkan respon guru terhadap pembelajaran adalah pendapat guru mengenai pembelajaran yang diterapkan di kelas uji coba yaitu pembelajaran Matematika dengan metode kumon.

Kriteria-kriteria untuk respon siswa dan respon guru disusun atas dasar kriteria respon siswa dan respon guru yang telah dibuat oleh peneliti terdahulu yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika yang dimaksud dalam penelitian adalah:

1. Apakah anda senang belajar matematika?
2. Apakah anda memahami materi yang diajarkan oleh guru melalui model pembelajaran *everyone is a teacher here*?
3. Apakah anda menyukai LKS yang digunakan pada saat pembelajaran melalui *everyone is a teacher here*?
4. Apakah anda senang belajar dengan mandiri?
5. Apakah anda senang dengan diberikannya penghargaan mandiri?
6. Apakah anda merasakan ada kemajuan setelah pembelajaran melalui strategi pembelajaran *everyone is a teacher here* ?
7. Setujukah anda jika pembelajaran berikutnya guru menerapkan strategi pembelajaran *everyone is a teacher here* ?

### **3. Pembelajaran Matematika**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Matematika**

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang berbeda dalam pembelajaran tetapi dua konsep tersebut tidak dipisahkan satu sama lainnya. Dengan kata lain, belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang erat kaitannya. Belajar merujuk apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar. Dua konsep tersebut menjadi terpadu dalam satu kegiatan pembelajaran, mana kala terjadi interaksi antara guru dan siswa, atau siswa dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Interaksi guru dan siswa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu. Menurut Gagne dan Briggs pembelajaran adalah suatu system yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Dengan demikian, inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para peserta didiknya.

Menurut Soejadi, pembelajaran adalah kegiatan pendidikan yang menggunakan matematika sebagai kendaraan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu upaya meningkatkan peranan siswa dalam mengkonstruksi konsep-konsep matematika dengan kemampuannya sendiri sedemikian hingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan akan tercapai.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Matematika**

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah a) mempersiapkan siswa agar sanggup menhagadapi perubahan, keadaan dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat dan efektif, dan b) mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola piker matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Sedangkan secara khusus tujuan pembelajaran matematika adalah untuk: (1) menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari, (2) menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat dialih gunakan melalui kegiatan matematika, (3) mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut, dan (4) membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

### c. Hasil Belajar Matematika

Sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh pendidikan, yaitu: *learning to know*, *learning to be*, *learning to life together*, dan *learning to do*. Bloom (1956) menyebutnya dengan tiga ranah hasil belajar, yaitu: kognitif, efektif, dan psikomotor. Untuk aspek kognitif, Bloom menyebutkan enam tingkatan yaitu:

1. Pengetahuan
2. Pemahaman
3. Pengertian
4. Aplikasi
5. Analisis
6. Sintesis
7. Evaluasi

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks, yang bersifat pemecahan masalah, dan pentingnya peran kepribadian dalam proses serta hasil belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar pada hakekatnya merupakan kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir

dan bertindak. Penilaian proses dan hasil belajar saling berkaitan satu dengan yang lainnya karena hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar. Adapun hasil belajar dalam pembelajaran matematika yang harus dicapai adalah sebagai berikut.

- a. Menunjukkan permasalahan dan keterkaitan antara konsep matematika yang dipelajari serta mengaplikasikan konsep algoritma secara akurat, efisien dan tepat. Dalam penelitian ini diharapkan peserta didik bias mengubah soal cerita kemodel matematika agar lebih mudah dalam penyelesaiannya.
- b. Memiliki kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, grafik untuk menjelaskan masalah.
- c. Menggunakan penalaran pada pola, sifat atau melakukan manipulasi matematika dan membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pertanyaan matematika.
- d. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.
- e. Kemampuan berpikir tinggi diperlukan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk menemukan penyelesaian problem-problem matematika.

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Wasty Soemanto, faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a. Faktor simulasi belajar.

Beberapa hal yang berhubungan dengan faktor simulasi belajar yaitu panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, berat ringannya tugas, dan suasana lingkungan.

b. Faktor metode belajar.

Faktor metode belajar yang mempengaruhi dalam hal ini adalah kegiatan berlatih dan praktek, overlearning dan drill, resitasi selama belajar, pengenalan tentang hasil belajar, penggunaan modalitas indra, penggunaan metode pembelajaran, bimbingan dalam belajar, dan kondisi-kondisi intensif.

c. Faktor individual.

Faktor individual yang mempengaruhi hasil belajar adalah kematangan, faktor usia kronologis, faktor perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas sebelumnya, kondisi kesehatan, dan motivasi. Menurut Mulyono Abdurrahman hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal disebabkan adanya disfungsi neorologis. Faktor eksternal berupa pemilihan strategi pembelajaran yang keliru, pengelolaan kegiatan belajar yang tidak membangkitkan motivasi belajar anak, dan pemberian ulangan penguatan yang tidak tepat. Jadi, baik faktor internal maupun eksternal sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Menurut Muhibbin Syah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut.

1. Faktor Internal ( faktor individu peserta didik)

Yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani peserta didik yang meliputi kesehatan mata, telinga, intelegensi, bakat dan minat peserta didik.

2. Faktor Eksternal (Faktor dari luar individu peserta didik)

Yakni segala sesuatu di luar individu peserta didik yang merangsang individu peserta didik untuk mengadakan reaksi atau pembuatan belajar dikelompokkan dalam faktor eksternal. Di antaranya faktor keluarga,

masyarakat lingkungan, Teman, Sekolah, Fasilitas, dan kesulitan bahan ajar.

### 3. Faktor Pendekatan Belajar

Faktor ini berkaitan dengan jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Jadi, penggunaan media dan penerapan strategi pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

#### 1) Pengertian Hasil Belajar

Secara bahasa hasil belajar terdiri dari atas dua kata yaitu hasil dan belajar. Menurut Djamarah (Ruswandi,2013:51), hasil adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan / diciptakan. Hasil tidak akan pernah diperoleh selama orang tidak melakukan sesuatu. Untuk mendapatkan suatu hasil dibutuhkan perjuangan, pengorbanan, keuletan, kesungguhan, dan kemauan yang kuat.

Arikunto (Ruswandi, 2013) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu dampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur.

Soemantri (Sumoharjo, 2015) menyatakan: “Hasil belajar merupakan suatu indikator dari perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengalami proses belajar. Untuk mengungkapkan hasil belajar menggunakan suatu alat penilaian yang ditetapkan sekolah oleh guru. Dalam dunia pendidikan khususnya sekolah hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh siswa terhadap suatu mata pelajaran tertentu.

”Nawawi (Susanto, 2013:5) menyimpulkan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.

## 2) Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Angkowo dan Kosasih (Sumoharjo, 2015) berpendapat ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki siswa. Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi belajar, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Sedangkan faktor dari luar atau lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kualitas pembelajaran.

Menurut Susanto (2013:5) untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan belajar siswa tidak hanya diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan

keterampilan yang berhubungan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

#### **4. Strategi Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here***

Strategi pembelajaran adalah pola umum rencana interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar lainya pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Oleh karena itu, bila kita menganalisis berbagai konsepsi pembelajaran ,khususnya berdasarkan pendekatan filsafati dan pendidikan psikologi, maka dapat dipahami adanya berbagai strategi pembelajaran.

Berbagai jenis strategi pembelajaran yang dimaksud dapat dipilah berdasarkan karekteristik sebagai berikut:

- a. Berdasarkan rasio guru dan siswa tang terlibat dalam pembelajaran
- b. Berdasarkan pola hubungan guru dan siswa dalam pembelajaran
- c. Berdasarkan peranan guru dan siswa dalam pengelolaan pembelajaran
- d. Berdasarkan peranan guru dan siswa dalam mengelolah “ pesan “ atau materi pembelajaran
- e. Berdasarkan proses berpikir dalam mengolah “pesan” atau materi pembelajaran .

Berbagai jenis strategi pembelajaran tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh T.Raka Joni (1980)

- a. Pengertian strategi *Everyone is a Teacher Here*.

Menurut Zaini dkk. (2002: 58-59) *Strategi Everyone Is A Teacher Here* merupakan strategi untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual. Strategi ini memberikan kesempatan pada setiap siswa

untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya. Siswa dalam strategi ini semua berperan aktif dan mau tidak mau harus ikut aktif.

b. langkah-langkah pembelajaran *Everyone Is A Teacher*

Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Tahap 1	<p>a. Bagikan kartu indeks kepada tiap siswa. perintahkan siswa untuk menuliskan pertanyaan tentang materi pelajaran yang telah dipelajari di kelas.</p> <p>b. Kumpulkan kartu, kemudian kocoklah, dan bagikan satu-satu kepada siswa. perintahkan siswa untuk membaca dalam hati pertanyaan pada kartu yang mereka terima dan pikirkan jawabannya.</p> <p>c. tunjuklah beberapa siswa untuk membacakan kartu yang mereka dapatkan dan memberikan jawabannya.</p> <p>d. Setelah memberikan jawaban, perintahkan siswa lain untuk memberi tambahan atas apa yang dikemukakan oleh siswa yang membacakan</p>	<p>a. Siswa mendengarkan penjelasan guru</p> <p>b. Siswa menulis soal/pertanyaan di kartu indeks yang telah dibagikan</p> <p>c. Siswa mengumpulkan kembali kartu indeks yang berisi soal</p> <p>d. Siswa membacakan soal yang teracak lalu mengerjakan soal yang terdapat pada kartu indeks</p> <p>e. Setelah itu semua siswa ditunjuk satu persatu naik kedepan kelas untuk menjelaskan jawaban yang mereka dapat</p> <p>f. Dan siswa yang jawabannya kurang tepat</p>

	<p>kartunya.</p> <p>e. lanjutkan prosedur ini bila masih memungkinkan waktunya.</p>	<p>akan dibantu oleh temannya menambahkan jawaban yang baik benar dan tepat.</p>
--	---	--

Sumber: Marno & Idris.M. 2014. *Strategi, Metode Dan Teknik Mengajar*. Yogyakarta: R-RUZZ MEDIA

c. Keunggulan *Strategi Everyone Is A Teacher Here*.

Strategi *Everyone Is A Teacher Here* mempunyai beberapa keunggulan diantaranya:

- 1) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa, sekalipun ketika itu siswa sedang ribut, yang mengantuk kembali segar.
- 2) Merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatan.
- 3) Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat (<http://pelajarcornel.blogspot.com>).

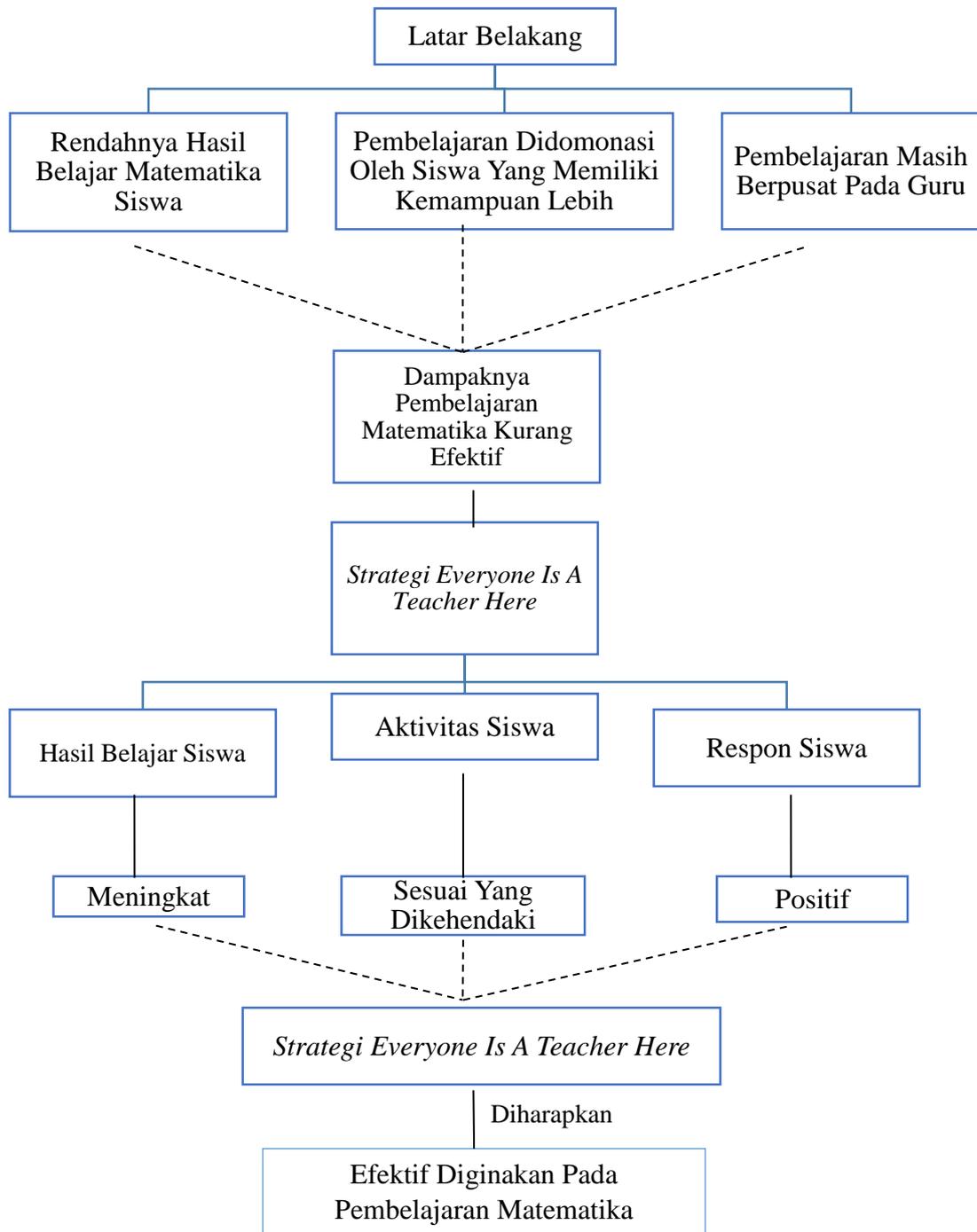
d. Kelemahan strategi *Everyone Is A Teacher Here*. Kelemahan strategi *Everyone Is A Teacher Here* antara lain:

- 1) Memerlukan banyak waktu.
- 2) Siswa merasa takut apabila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang.
- 3) Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami siswa.

## **B. Kerangka Pikir**

Pelajaran Matematika di sekolah masih sering dianggap sulit dikarenakan sifat abstrak dan hirarki dari matematika itu sendiri ditambah dengan strategi guru yang kurang tepat dalam membawakan pelajaran matematika. Belum lagi kemampuan representasi siswa tidak terlalu dianggap penting untuk mengaitkannya dengan hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru masih menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah ternyata diduga belum mampu untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dikarenakan karena model ceramah menjadikan pembelajaran hanya berpusat pada guru, siswa tidak mendapat kesempatan untuk mengemukakan jawaban-jawabannya. Ini pula yang menyebabkan kemampuan representasi siswa dalam mengungkapkan kembali ke dalam bentuk simbol, table, diagram dan sebagainya tidak terlalu terasah.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka pikir pembelajaran dengan menggunakan strategi *Everyone Is a Teacher*.

### C.Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka peneliti merumuskan suatu hipotesis sebagai berikut:

“ Pembelajaran matematika efektif diterapkan melalui *Strategi Everyone Is A Teacher Here* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 036 Inpres Bonde Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar ” .

Untuk keperluan pengujian, maka secara statistik hipotesis dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 \geq \mu_2 \text{ melawan } H_1 : \mu_1 < \mu_2$$

Keterangan :

$\mu_1$  : Skor ata-rata siswa sebelum mengikuti pelajaran matematika dengan menggunakan Strategi *Everyone Is A Teacher Here* ( *pretes* ).

$\mu_2$ : Skor ata-rata siswa setelah mengikuti pelajaran matematika dengan menggunakan Strategi *Everyone Is A Teacher Here* ( *pretes* ).

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

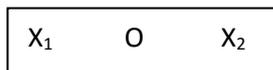
##### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian ini subjek diacak dan ditempatkan melalui randomisasi. Sehingga penelitian ini merupakan penelitian eksperimen.

##### 2. Desain Penelitian

Desain penelitian atau bisa disebut juga dengan rancangan eksperimen pada dasarnya menggamabarkan prosedur-prosedur yang memungkinkan peneliti menguji hipotesis penelitiannya, tentu saja untuk mencapai kesimpulan-kesimpulan yang sevalid mungkin mengenai hubungan suatu variabel bebas dengan variabel terikat.

Bentuk desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



Sumber: Setyosari Punaji. 2016. Metode Penelitian Pendidikan & penembangan . Jakarta.Prenada Media

Keterangan:

X<sub>1</sub> = Tes sebelum dilakukan perlakuan

O = Tes akhir setelah dilakukan perlakuan

X<sub>2</sub> = Perlakuan (*Penggunaan Strategi Everyone Is A Teacher Here*)

## B. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu *Stratrgi Everyone Is A Teacher Here* sebagai variabel bebas (X) sedangkan hasil belajar sebagai variabel terikat (Y). Adapun istilah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. “ Strategi Penerapan *Everyone Is A Teacher Here* ” sebagai variabel bebas atau yang mempengaruhi (independen), dan “meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV ” sebagai variabel terikat atau yang dipengaruhi (dependen).
2. Efektifitas yang dimaksud adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran setelah proses pembelajaran berlangsung.
3. Ketuntasan hasil belajar matematika adalah tingkat ketercapaian hasil belajar. Hasil belajar matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai akhir yang diperoleh setelah menjawab soal-soal tes hasil belajar.
4. Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika yang dimaksud adalah kegiatan yang diharapkan dilakukan siswa selama mengikuti proses pembelajaran.
5. Respons siswa yang dimaksudkan adalah pendapat siswa terhadap pembelajaran matematika setelah mendapatkan pengajaran materi dengan menggunakan “*Strategi Everyone Is A Eacher Here*”.

## C. Satuan Eksperimen Dan Perlakuan

### 1. Satuan Eksperimen

Satuan eksperimen adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 036 Inpres Bonde Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari 12 kelas dengan penyebaran yang homogen ( tidak ada pengklasifikasian antara siswa yang memiliki kecerdasan tinggi dengan siswa yang memiliki kecerdasan rendah ). Pemilihan unit eksperimen adalah dengan teknik *Simple Random Sampling* sehingga yang terpilih adalah kelas IV A SDN 036 Inpres Bonde Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar.

### 2. Perlakuan

Perlakuan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Strategi Everyone Is A Teachere Here* . Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran melalui *Strategi Everyone Is A Teachere Here*. Terdapat tiga indikator keefektifan yang digunakan, yaitu : ketuntasan hasil belajar matematika, aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dan respon siswa terhadap pembelajaran matematika.

### 3. Prosedur Penelitian

Adapun tahap prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Tahap Persiapan

- a. Mengidentifikasi masalah yang akan diteliti.
  - b. Mengurus perizinan sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
  - c. Memilih materi yang akan digunakan dalam penelitian.
  - d. Membuat RPP
2. Tahap Pelaksanaan
- a. Mengadakan pretes pada kelas eksperimen
  - b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan Strategi pembelajaran
  - c. Penelitian Eksperimen penggunaan strategi *Everyone Is A Teacher Here* pada mata pelajaran matematika
  - d. Mengadakan postes pada kelas eksperimen

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar matematika yang sudah dikumpulkan, untuk mengukur hasil belajar matematika siswa setelah pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran *everyone is a teacher here* .

Selain tes hasil belajar, digunakan pula instrumen berupa lembar observasi keaktifan siswa, dan angket respon siswa sebagai instrumen tambahan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran *everyone is a teacher here* .Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini divalidasi oleh validator yang berpengalaman. Hal ini diperlukan guna penyesuaian antara isi instrumen dengan materi yang diajarkan. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

**a. Tes hasil belajar matematika siswa**

Untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan, guru perlu menyusun suatu tes yang berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tes itu kemudian diberikan ke siswa. Penskoran hasil tes siswa menggunakan skala bebas yang tergantung dari bobot butir soal tersebut.

Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan belajar siswa setelah pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran *everyone is a teacher here*. Tes dibuat berdasarkan materi yang diberikan selama penelitian ini berlangsung dengan berdasarkan rumusan indikator pembelajaran.

**b. Lembar observasi siswa dalam pembelajaran matematika**

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini digunakan untuk menjangar aktivitas siswa selama mereka belajar pada pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran *everyone is a teacher here* yang bertujuan untuk memperoleh data keaktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

**c. Angket respons siswa terhadap proses pembelajaran matematika**

Angket respon siswa digunakan untuk menjawab pertanyaan mengenai respon siswa terhadap pembelajaran yang digunakan. Respon siswa adalah tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan strategi pembelajaran *everyone is a teacher here*. Model pembelajaran yang baik dapat

memberi respon yang positif bagi siswa setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran.

Angket respon siswa dirancang untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran *everyone is a teacher here*. Indikator respon siswa menyangkut suasana kelas, minat mengikuti pembelajaran berikutnya, cara-cara guru mengajar, dan saran-saran. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data respon tersebut adalah dengan membagikan angket kepada siswa setelah berakhirnya pertemuan terakhir untuk diisi sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh data mengenai keaktifan siswa, dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.
2. Untuk memperoleh data mengenai respon siswa terhadap proses pembelajaran, dengan menggunakan teknik pemberian angket.
3. Untuk memperoleh data mengenai ketuntasan hasil belajar matematika siswa, dengan menggunakan teknik pemberian tes hasil belajar.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Data yang telah terkumpul dengan menggunakan instrumen-instrumen yang ada kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mengungkap keterlaksanaan

pembelajaran, hasil belajar siswa, keaktifan siswa selama pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*.

### 1. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa

Untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika siswa digunakan rata-rata, skor minimum, skor maksimum dan simpangan baku. Untuk keperluan analisis statistik deskriptif, pengkategorisasian hasil belajar matematika siswa menurut standar kategorisasi dengan skala lima yang diterapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional 2013.

**Tabel 3.2 Kategorisasi Hasil Belajar Matematika Siswa**

Skor	Kategori
0 – 54	Sangat rendah
55 – 64	Rendah
65 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat tinggi

Nana Sudjana (Tonra, 2011:38)

Hasil belajar matematika siswa dapat dilihat dari hasil belajar yang secara individual, kriteria seorang murid dikatakan tuntas ketika memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yakni 65 dan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 75% siswa di kelas tersebut telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

$$\text{Ketuntasan belajar klasikal} : \frac{\text{banyaknya siswa memperoleh skor(KKM)} \geq 65}{\text{banyaknya seluruh siswa}} \times 100\%$$

**Tabel 3.3. Kriteria Persentase Keefektifan**

<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
0 – 20	Tidak efektif
21 – 40	Kurang efektif
41 – 60	Cukup efektif
61 – 80	Efektif
81 – 100	Sangat efektif

Sumber: Riduwan 2005 dalam Siti Muzdalifah, 2011

## **2. Analisis Data Aktivitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika**

Data hasil pengamatan keaktifan siswa selama pembelajaran dianalisis sebagai berikut:

$$Pta = \frac{\sum Ta}{\sum T} \times 100\%$$

Keterangan:

Pta = Persentase aktivitas siswa untuk melakukan suatu jenis aktivitas tertentu

$\sum Ta$  = Persentase aktivitas yang dilakukan siswa selama pertemuan

$\sum T$  = Pumlah seluruh aktivitas siswa

Kriteria keberhasilan keaktifan siswa dalam penelitian ini dikatakan efektif apabila minimal 80% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

## **3. Respons Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Matematika**

Data tentang respon siswa diperoleh dari angket respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Data tersebut selanjutnya dianalisis dengan cara mencari persentase jawaban siswa untuk tiap-tiap pertanyaan dalam angket.

Persentase ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase siswa yang menjawab ya atau tidak

f = Frekuensi siswa yang menjawab ya atau tidak

N = Banyaknya siswa yang mengisi angket

Kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah lebih dari 80% siswa yang memberi respon positif dari jumlah aspek yang ditanyakan.