

**ANALISIS KEEFEKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN
STRATEGI *THREE STAGE FISHBOWL DECISION* PADA SISWA MTs
NEGERI 3 MEDAN T.P 2016/2017**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Matematika*

Oleh:

APRILIANA

1302030094

Program Studi Pendidikan Matematika



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

ABSTRAK

APRILIANA, NPM 1302030094, Analisis Keefektifan Belajar Matematika Menggunakan Strategi *Three Stage Fishbowl decision* Pada Siswa MTs Negeri 3 Medan T.P 2016/2017. Skripsi, Medan : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Dosen Pembimbing : Marah Doly Nasution, S.Pd, M.Pd

Tujuan penelitian ini untuk menjawab pertanyaan penelitian dalam penelitian ini : Bagaimana keefektifan belajar matematika siswa menggunakan strategi *Three Stage Fishbowl decision* pada siswa MTs Negeri 3 Medan T.P 2016/2017? Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-2 MTs Negeri 3 Medan T.P 2016/2017, yang berjumlah 42 Siswa dan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah untuk melihat keefektifan belajar matematika menggunakan strategi *Three Stage Fishbowl decision*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptid kualitatif dibantu dengan data kuantitatif. Instrumen yang digunakan adalah tes, observasi meliputi (Aktivitas belajar siswa, kemampuan guru mengelola pembelajaran) dan angket respon siswa. Pada hasil tes I diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 54,95 dengan 15 siswa yang tuntas dan 27 siswa yang tidak tuntas serta tingkat ketuntasan klasikal sebesar 35,71%. Pada tes II diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 75,02 dengan 25 siswa yang tuntas dan 17 siswa yang tidak tuntas serta tingkat ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 59,52%. Dan pada tes III diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 84,55 dengan 35 siswa yang tuntas dan 7 siswa yang tidak tuntas serta tingkat ketuntasan klasikal sebesar 83,33%. Ditinjau dari aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 84% dan berada dalam kategori sangat aktif dalam aktivitas belajarnya, ditinjau dari kemampuan guru dalam mengelol pembelajaran memperoleh persentase sebesar 92% dan berada dalam kategori sangat baik dalam mengelola pembelajar, ditinjau dari respon siswa memperoleh persentase sebesar 88% dan berada dalam kategori sangat positif dalam merespon pembelajaran dikelas. Berdasarkan deskripsi diatas dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika yang dilaksanakan menggunakan strategi *Three Stage Fishbowl decision* pada pokok bahasan lingkaran efektif pada siswa kelas VIII-2 MTs Negeri 3 Medan T.P 2016/2017.

Kata Kunci : Strategi *Three Stage Fishbowl decision*, Keefektifan Belajar

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran ALLAH SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang tak ternilai sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Sholawat dan salam tak lupa peneliti haturkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi sebagian dari syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Oleh karena itu penulis memilih judul : **“Analisis Keefektifan Belajar Matematika Menggunakan Strategi *Three Stage Fishbowl Decision* Pada Siswa MTs Negeri 3 Medan T.P 2016/2017”**.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti mengalami banyak kendala-kendala yang mana kendala tersebut sangat bermakna untuk kebaikan dan kesempurnaan dari isi yang tertulis dalam skripsi ini. Peneliti juga mohon maaf jika ada terdapat kesalahan dalam penulisan skripsi ini baik itu berupa ketikan, bahasa dan kurang lengkap isi yang terdapat dalam skripsi ini.

Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang teristimewa kepada kedua

orangtua tercinta, Ayahanda **Aminuddin** dan Ibunda **Sri Maryati** yang telah mendidik, membesarkan dengan kasih sayang, membimbing peneliti dengan kasih sayang, doa serta dukungan material dan juga banyak memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak, antara lain yaitu:

1. Bapak Dr. Agussani M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd, selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dra. Syamsuyurnita, M.Pd selaku wakil dekan 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Indra Prasetia, S.Pd. M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Dr. Zainal Azis, M.M, M.Si, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara serta Dosen Pembimbing Akademik.
6. Bapak Marah Doly Nasution, S.Pd, M.Si selaku Dosen pembimbing yang selama ini telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, pengajaran, doa serta masukan maupun kritikan yang membangun yang telah diberikan kepada penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.

7. Seluruh staf Pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah mendidik peneliti selama melaksanakan perkuliahan.
8. Bapak Drs. Zaharuddin Nur, M.M, selaku dosen pembimbing Program Pengenalan Lapangan (PPL II) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara di MTs Negeri 3 Medan T.P 2016/2017.
9. Bapak Drs. Hamidi Nasution, M.PsI selaku Kepala Sekolah MTs Negeri 3 Medan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian disekola tersebut.
10. Ibu Zahiyyar Hawa, S.Ag dan Bapak Ichsan selaku guru matematika di MTs Negeri 3 Medan yang telah memberikan arahan dan dukungan kepada peneliti dalam menyusun skripsi ini.
11. Teristimewa untuk ketiga kakak tercinta Desi Amelia serta abang ipar saya Zulham Permadi dan abang saya Sugiarto yang telah memberikan banyak motivasi kepada peneliti.
12. Teristimewa kepada seluruh keluarga Ismail dari ibu serta ayah ku yang telah banyak membantu baik moral maupun materi selama peneliti dalam bangku perkuliahan.
13. Sahabat seperjuangan dari SMP Ade, Novia, dan Kus wisnu yang telah memberikan semangat, keceriaan dan motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

14. Sahabat saya Novi Agustin Mailala yang telah memberikan semangat, keceriaan dan motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
15. Teman-teman seperjuangan semasa PPL di MTs Negeri 3 Medan Ade, Anissa Ismi, Kina, Wulan, Kak Eno, Hauna, Sari, Cici, Dina, Nurul, dan Kak dewi yang telah memberikan semangat, keceriaan dan motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini
16. Sahabat saya Ajeng Larassuci Nasution,S.Pd, Cahairunnisa Tanjung, S.Pd, Dwi, Hamidah,S.Pd, Utari Nurul Hikma, Winda Yani,S.Pd, Iqlimah Hildayanti,S.Pd, Efiyanti Siregar, S.Pd dan Siti Rahma Siregar, S.Pd yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan Seluruh Teman kelas B Pagi Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Angkatan 2013.

Demikianlah kata-kata saya ini, semoga semuanya selalu dalam lindungan Allah SWT. Amin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 2017

APRILIANA

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORITIS	7
A. Kerangka Teoritis.....	7
1. Pengertian Analisis.....	7
2. Pengertian Keefektifan belajar	7
3. Indikator Keefektifan	9
4. Pengertian Strategi Pembelajaran.....	13
5. Pengertian Strategi Three Stage Fishbowl Decision.....	13

B. Kerangka Konseptual.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	17
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	17
B. Subjek dan Objek Penelitian	17
C. Variabel Penelitian	18
D. Instrumen Penelitian	18
E. Teknik Analisis Data.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBEHASAN.....	28
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	28
1. Analisis Keefektifan Belajar.....	31
a. Ketuntasan Belajar siswa.....	31
b. Aktivitas Belajar Siswa.....	33
c. Kemampuan Guru Mengelolah Pembelajaran.....	37
d. Respon siswa	39
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	45
BAB V Kesimpulan Dan Saran	49
A. Kesimpulan.....	49
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	52
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 kisi-kisi Tes Strategi <i>Active Knowledge Sharing</i>	19
Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	20
Tabel 3.3 Lembar Observasi Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran	21
Tabel 3.4 Lembar Angket Respon Siswa.....	22
Tabel IV.13 Rincian Hasil Penelitian.....	50

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar IV.1 Ketuntasan Belajar Siswa I.....	32
Gambar IV.2 Ketuntasan Belajar Siswa II.....	33
Gambar IV.3 Ketuntasan Belajar siswa III.....	34
Gambar IV.4 Aktivitas Belajar Siswa I.....	35
Gambar IV.5 Aktivitas Belajar Siswa II.....	36
Gambar IV.6 Aktivitas Belajar Siswa III.....	38
Gambar IV.7 Kemampuan Mengelola Pembelajaran I.....	39
Gambar IV.8 Kemampuan Mengelola Pembelajaran II.....	40
Gambar IV.9 Kemampuan Mengelola Pembelajaran III.....	41
Gambar IV.10 Respon Siswa I.....	42
Gambar IV.11 Respon Siswa II.....	44
Gambar IV.12 Respon Siswa III.....	45
Gambar IV.13 Hasil Persentase.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Daftar Hadir Siswa.....	56
Lampiran 2	Daftar Hadir Siswa.....	68
Lampiran 3	Lembar Kerja Siswa pertemuan dan Jawaban.....	70
Lampiran 4	Daftar Nilai	74
Lampiran 5	Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	78
Lampiran 6	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I.....	79
Lampiran 7	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II	83
Lampiran 8	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan III.....	86
Lampiran 9	Kisi-Kisi Lembar Observasi Kemampuan Guru	89
Lampiran 10	Lembar Observasi Kemampuan Guru Pertemuan I.....	90
Lampiran 11	Lembar Observasi Kemampuan Guru Pertemuan II.....	91
Lampiran 12	Lembar Observasi Kemampuan Guru Pertemuan III	92
Lampiran 13	Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa.....	93
Lampiran 14	Lembar Angket Respon Siswa Pertemuan I.....	94
Lampiran 15	Lembar Angket Respon Siswa Pertemuan II	97
Lampiran 16	Lembar Angket Respon Siswa Pertemuan III	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu cara pembentukan kemampuan manusia untuk menggunakan akal dan logika seoptimal mungkin sebagai mana jawaban untuk menghadapi masalah–masalah yang timbul dalam usaha menciptakan masa depan yang baik, pendidikan bertujuan untuk kualitas sumber daya manusia. Dengan kata lain tingkat pendidikan merupakan indikator maju mundurnya suatu bangsa. Pada mata pelajaran matematika biasanya guru memilih menggunakan strategi belajar mengajar dengan konvensional saja, kerja kelompok saja, ataupun dengan individual saja. Gejala ini sekaligus menggambarkan bahwa penggunaan strategi masih kurang. Sehingga pembelajaran dikelas kurang efektif karena siswa dibiarkan pasif sehingga kurangnya aktifitas siswa didalam pembelajaran yang mengakibatkan sulit tercapainya tujuan pembelajaran dan ketuntasan belajar. Dan rendahnya kemampuan guru dalam mengelola kelas juga berdampak pada akitivitas siswa dan ketuntasan siswa.

Oleh karena itu, guru berperan penting sebagai faktor penentu keberhasilan siswa dalam belajar. Hal ini dijelaskan dalam undang-undang No. 2 tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional yang mengatakan bahwa kunci utama dalam memajukan pendidikan adalah guru, karena guru secara langsung mempengaruhi,

membimbing dan mengembangkan kemampuan peserta didik (siswa) agar menjadi manusia yang cerdas, terampil dan bermoral tinggi.

Tetapi, kenyataannya disekolah guru menyampaikan materi, memberikan contoh-contoh soal sedangkan siswa hanya mendengarkan, meniru pola-pola yang diberikan oleh guru, serta cara-cara guru dalam menyelesaikan soal akibatnya jika siswa diberi soal yang dikembangkan lebih lanjut maka siswa akan kesulitan untuk mengerjakannya. Ini menyebabkan siswa sebagai penerima pasif, yang mana siswa kurang diberikan kesempatan untuk menemukan kembali dan mengkontruksi sendiri ide-ide yang telah dimiliki siswa. Aktifitas seperti ini bukan berarti siswa memahami materi dan mampu menyelesaikan soal secara benar. Selain itu, pembelajaran tersebut akan menimbulkan respon belajar negatif, kurangnya respon siswa terhadap pelajaran akan menghambat proses pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah ini, guru perlu menemukan suatu strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi, menyelesaikan soal, dan meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Pengertian ini mengandung makna bahwa guru hendaknya mampu menerapkan suatu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan, menemukan, menyelidiki, mengungkapkan ide siswa sendiri, serta melakukan proses penilaian yang berkelanjutan untuk mendapatkan ketuntasan belajar siswa yang efektif.

Aspek penting yang dipakai untuk mendeskripsikan keefektifan pembelajaran yaitu ketercapaian ketuntasan belajar, ketercapaian keefektifan aktivitas belajar siswa, ketercapaian keefektifan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan respon siswa terhadap pembelajaran yang positif.

Salah strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami dan menyelesaikan suatu materi pembelajaran adalah strategi *Three stage Fishbowl Decision* merupakan salah satu strategi menumbuhkan suatu pembelajaran yang mengharapkan siswa menjadi aktif dan berpartisipasi penuh selama proses pembelajaran berlangsung. Strategi *Three stage Fishbowl Decision* juga merupakan strategi belajar aktif yang mendorong siswa aktif berbagai informasi dan pengetahuan pada teman yang tidak mampu menyelesaikan soal-soal dan sesi akhirnya guru menyampaikan topik-topik yang penting dari hasil pengerjaan siswa dalam berbagai pengetahuan pada mata pelajaran tersebut.

Dari permasalahan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Keefektifan Belajar Matematika Menggunakan Strategi Three Stage Fishbowl Decision Pada Siswa Mts Negeri 3 Medan T.P 2016/2017”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya keefektifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika

2. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum melibatkan siswa secara aktif
3. Strategi pembelajaran yang digunakan tidak sesuai pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih jelas dan terarah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada: “analisis keefektifan belajar matematika ditinjau dari ketercapaian ketuntasan hasil belajar, aktivitas siswa, kemampuan guru mengelola pembelajaran dan respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan strategi three stage fishbowl decision pada pokok bahasan lingkaran pada siswa MTs Negeri 3 medan T.P 2016/2017”.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana keefektifan belajar matematika menggunakan strategi three stage fishbowl decision pada pokok bahasan lingkaran pada siswa MTs Negeri 3 medan T.P 2016/2017. Masalah dirumuskan dalam:

1. Bagaimana ketercapaian ketuntasan belajar matematika siswa dengan menggunakan strategi three stage fishbowl decision pada pokok bahasan lingkaran pada siswa MTs Negeri 3 medan T.P 2016/2017?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika siswa dengan menggunakan strategi three stage fishbowl decision pada siswa MTs Negeri 3 medan T.P 2016/2017?

3. Bagaimana kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan strategi three stage fishbowl decision pada pokok bahasan lingkaran pada siswa MTs Negeri 3 medan T.P 2016/2017?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi three stage fishbowl decision pada pokok bahasan lingkaran pada siswa MTs Negeri 3 medan T.P 2016/2017?

E. Tujuan Penelitian

Untuk memberi arah yang jelas tentang maksud penelitian ini dan berdasarkan pada rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ketuntasan belajar matematika siswa dengan menggunakan strategi three stage fishbowl decision pada pokok bahasan lingkaran pada siswa MTs Negeri 3 medan T.P 2016/2017.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika siswa dengan menggunakan strategi three stage fishbowl decision pada siswa MTs Negeri 3 medan T.P 2016/2017.
3. Untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan strategi three stage fishbowl decision pada pokok bahasan lingkaran pada siswa MTs Negeri 3 medan T.P 2016/2017.

4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi three stage fishbowl decision pada pokok bahasan lingkaran pada siswa MTs Negeri 3 medan T.P 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih strategi pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar siswa.

2. Bagi siswa

Melalui penerapan strategi ini diharapkan dapat meningkatkan keefektifan belajar matematika.

3. Bagi sekolah

Dengan diterapkan strategi ini dapat menjadi motivasi untuk sekolah dalam rangka peningkatan mutu pendidikan.

4. Bagi peneliti

Sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi peneliti lain untuk penelitian berikutnya.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Analisis

Menurut Bloom (Dalam Sri Hariani Manurung, 2015:1) Analisis adalah menguraikan pengetahuan ke bagianbagiannya dan menunjukkan hubungan diantara bagian-bagian tersebut

Menurut Anas Sudjiono (Dalam Sri Hariani Manurung, 2015:2) mengemukakan bahwa “analisis adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian atau faktor-faktornya”

Didalam kamus bahasa Indonesian (2002: 43) “analisis adalah penyelidikan suatu peristiwa (karangan, perbuatan dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-akibat, duduk perkaranya dan sebagainya).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa analisis adalah suatu kegiatan yang dimulai dari proses awal dalam mempelajari atau memecahkan atas suatu hal serta mengevaluasi bentuk permasalahan yang ada. Jenjang analisis adalah setingkat lebih tinggi dibandingkan jenjang aplikasi.

2. Pengertian Keefektifan Belajar

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), pengertian efektif adalah:

- a. Ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya dan kesannya)
- b. Dapat membawa hasil; berhasil guna (tata usaha, tindakan)

Sedangkan pengertian keefektifan menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), adalah:

- a. Keadaan berpengaruh;hal terkesan
- b. Keberhasilan (tata usaha, tindakan)

Menurut Hani Handoko (2003:7) efektivitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan atau peralatan yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Keefektifan bias diartikan tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Efektivitas belajar merupakan suatu konsep yang lebih luas untuk mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Menurut Seomesasmito dalam Trianto (2009:20) menyatakan bahwa suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi beberapa persyaratan utama keefektifan pembelajaran, yaitu:

- a. Prosentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM,
- b. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa,
- c. Ketepatan antara kandungan materi ajar dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan, dan
- d. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan yang mendukung butir (b), tanpa mengabaikan butir (d).

Faktor-faktor yang mempengaruhi keefektifan dalam belajar yaitu kemampuan guru dalam menggunakan strategi pembelajaran di mana strategi pembelajaran dipengaruhi oleh faktor tujuan, siswa, situasi, fasilitas, dan pengajar itu sendiri.

Mengetahui keefektifan mengajar dapat dilakukan dengan memberikan tes, karena dengan hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi beberapa aspek proses pengajaran.

Berdasarkan indikator dalam pembelajaran yang efektif, dapat disimpulkan bahwa keefektifan pembelajaran matematika tidak hanya dinilai dari tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri, tetapi juga proses belajar mengajar didalam kelas. Sehingga, peneliti ini memandang dari sisi ketuntasan belajar siswa, aktivitas belajar siswa, kemampuan guru mengelolah pembelajaran dan respon siswa.

3. Indikator Keefektifan Belajar Matematika

Menurut Slavin (dalam Wahyuni, 2016), pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan baik dari segi tujuan pembelajaran dan presentasi siswa yang maksimal, sehingga yang merupakan indikator keefektifan pembelajaran berupa :

a. Ketuntasan Belajar Siswa

Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai ketentuan individual, yakni siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan.

Berdasarkan petunjuk pelaksanaan proses belajar mengajar Depdikbud (1994:39) terdapat kriteria ketuntasan belajar siswa perorangan dan klasikal yaitu

1. Seseorang siswa dikatakan telah tuntas belajar jika siswa tersebut telah mencapai skor 70% atau nilai 70.
2. Suatu kelas dikatakan belajar siswa jika terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih atau sama dengan 85%.

Siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika siswa mencapai skor $\geq 75\%$ dan secara klasikal mencapai skor $\geq 85\%$ (slavin, 2012:10)

b. Ketercapaian Keefektifan Aktivitas Belajar Siswa

Menurut Chaplin (Farryadibha:2011) aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan organism secara mental atau fisik. Aktivitas siswa swlama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas belajar siswa adalah proses komunikasi dalam lingkungan kelas, baik proses akibat dari hasil interaksi siswa dan guru atau siswa dengan siswa sehingga menghasilkan perubahan akademik, sikap, tingkah laku, dan keterampilan yang dapat diamati melalui perhatian siswa, kesungguhan siswa, kedisiplinan siswa, keterampilan siswa dalam bertanya/menjawab.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran bisa positif maupun negatif. Aktivitas siswa yang positif misalnya mengajukan pertanyaan, pendapat atau gagasan, mengerjakan tugas atau soal, komunikasi dengan guru secara aktif dalam pembelajaran dan komunikasi dengan sesama siswa sehingga dapat memecahkan suatu permasalahan yang sering dihadapi, sedangkan aktivitas yang negatif, misalnya

mengganggu sesama siswa pada saat proses belajar mengajar dikelas, melakukan kegiatan lain yang tidak sesuai dengan pelajaran yang sedang dikerjakan oleh guru.

c. Ketercapaian Keefektifan Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Ketercapaian keefektifan kemampuan guru dapat dilihat dalam LPKG(Lembar Penilaian Kerja Guru). LPKG yaitu nilai yang diisi oleh teman sejawat/pamong berdasarkan kinerja peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran. Lembar penilaian ini digunakan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran.

Guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil pelaksanaan dari pembelajaran yang telah diterapkan,, sebab guru adalah pengajar dikelas. Untuk keperluan analitis tugas guru adalah sebagai pengajar, maka kemampuan guru yang banyak hubungannya dengan usaha meningkatkan proses pembelajaran, dapat diguguskan kedalam empat kemampuan, yaitu:

1. Merencanakan program belajar mengajar (membuat RPP).
2. Melaksanakan dan memimpin/mengelola proses belajar mengajar.
3. Menilai kemajuan proses belajar mengajar.
4. Menguasai bahan pelajaran dalam pengertian menguasai bidang studi atau menguasai pelajaran yang dipegangnya.

Dari beberapa kemampuan guru diatas merupakan kemampuan yang sepenuhnya harus dikuasai guru. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah kemampuan guru

melaksanakan serangkaian kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Yang Positif

Respon siswa merupakan gambaran reaksi yang muncul dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi respon yang muncul dari siswa. Strategi pembelajaran yang baik dapat memberi respon yang positif bagi siswa setelah mereka mengetahui kegiatan pembelajaran. Ciri-ciri respon siswa positif terhadap pembelajaran adalah bersemangat dalam pembelajaran dengan strategi *Three Stage Fishbowl Decision*, memahami materi pembelajaran dengan strategi yang diterapkan, menerapkan sikap ilmiah diskusi dan tidak mudah putus asa, menentukan aplikasi materi dengan kehidupan nyata, merespon strategi pembelajaran selama PBM, menjawab soal dengan semangat, mampu menjawab soal individu secara mandiri, serta menyelesaikan tugas rumah dan mengumpulkannya tepat waktu. Kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah minimal 71% siswa yang memberi respon positif terhadap jumlah aspek yang ditanyakan.

4. Pengertian Strategi Pembelajaran

Menurut Ali Hamzah (2014:140) kata strategi yang diartikan sebagai seni penggunaan rencana mencapai tujuan. Strategi merupakan usaha untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan.

Menurut Ali Hamzah (2014:140) kata pembelajaran sebagai suatu proses membelajarkan siswa, serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah penggunaan atau penerapan rencana yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

5. Strategi *Three Stage fishbowl Decision*

a. Pengertian Strategi *Three Stage fishbowl Decision*

Three-stage Fishbowl Decision merupakan salah satu strategi menumbuhkan suatu pembelajaran yang mengharapkan siswa menjadi aktif dan berpartisipasi penuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Three Stage fishbowl Decision adalah salah satu strategi yang termasuk ke dalam pembelajaran aktif (*Active Learning*) di mana pada dasarnya tujuan dan inti pembelajarannya adalah *Active Learning*, sedangkan yang membedakan dengan strategi itu sendiri. Menurut Zaini (2008:xiv), *Active Learning* atau pembelajaran aktif adalah salah satu pembelajaran yang mengajak siswa secara aktif. Dengan belajar aktif ini, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara belajar ini biasanya siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat lebih baik”.

Strategi three stage fishbowl decision merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok dengan cara berdiskusi.

b. Langkah-langkah Strategi *Three Stage fishbowl Decision*

Penggunaan strategi *Three Stage fishbowl Decision* adalah kegiatan yang bermanfaat untuk menganalisis suatu topik yang dibahas karena strategi ini mengembangkan diskusi yang melibatkan banyak orang dan menghimpun partisipasi buah pikiran dari para siswa. Langkah-langkah strategi *Three Stage Fishbowl Decision* menurut Silberman (2009:132-133):

- (1) Buatlah tiga pertanyaan untuk diskusi yang relevan dengan materi pelajaran. Indikatornya adalah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan hendaknya saling terkait, namun hal itu tidak diharuskan. Tentukan langkah apa yang disukai untuk membahas pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- (2) Aturilah kursi-kursi dengan sebuah konfigurasi Fishbowl (dua lingkaran konsentris). Surulah para siswa tertib dengan tidak menyebut 1, 2 dan 3. Mintalah anggota kelompok 1 menempati tempat-tempat duduk lingkaran diskusi dan mintalah anggota-anggota kelompok 2 dan 3 duduk di tempat-tempat duduk melingkar yang ada di luar gedung. Ajukan pertanyaan pertama untuk didiskusikan, sedangkan 10 menit untuk diskusi. Ajaklah seorang siswa memfasilitasi diskusi atau bertindak sebagai fasilitator.
- (3) Kemudian, ajaklah para anggota kelompok 2 duduk di lingkaran dalam, dengan mengganti anggota-anggota kelompok 1 yang sekarang duduk di lingkaran luar. Mintalah para anggota kelompok 2 jika ia akan membuat beberapa komentar singkat tentang diskusi pertama tersebut, dan kemudian ke dalam topik diskusi kedua.
- (4) Ikuti prosedur yang sama dengan para anggota kelompok 3.
- (5) Ketika ketiga pertanyaan telah dibahas, gabungkan kembali kelas tersebut sebagai sebuah kelompok diskusi. Mintalah mereka membuat refleksi mereka tentang seluruh diskusi.

Diskusi dalam strategi *Three Stage Fishbowl Decision* akan dilakukan untuk menilai komponen-komponen program seperti tujuan, kurikulum (mata pelajaran,

metode dan strategi pembelajaran dan evaluasi), fasilitas dan alat-alat, jadwal kegiatan, akomodasi dan lain sebagainya. Kemudian disusun pertanyaan-pertanyaan untuk masing-masing komponen itu, misalnya apakah yang telah dianggap baik dan apakah yang masih perlu dikembangkan dalam setiap komponen. Pertanyaan-pertanyaan itu dapat pula ditujukan untuk keseluruhan program.

Menurut Silberman (2009:133-134) variasi yang dapat dilakukan dalam pelaksanaan dalam strategi *Three Stage Fishbowl Decision* antara lain :

- 1) Jika tidak mungkin membentuk lingkaran-lingkaran kursi, aturlah sebuah diskusi panel yang melingkar sebagai gantinya. Sepertiga kelas itu menjadi panelis untuk tiap-tiap pertanyaan diskusi. Para panelis tersebut bisa duduk di depan ruangan dengan menghadap sisa siswa dari kelas tersebut. Jika menggunakan sebuah susunan ruang kelas berbentuk U atau sebuah meja konferensi, tentukan satu sisi dari meja itu sebagai kelompok panel.
- 2) Gunakan saja satu pertanyaan diskusi daripada tiga. Ajaklah masing-masing kelompok urutan berikutnya merespon diskusi kelompok sebelumnya.
- 3) Guru memberi petunjuk tentang cara melakukan diskusi oleh siswa yang berada di lingkaran dalam dan cara mengamati yang dilakukan oleh siswa yang berada di lingkaran luar. Perlu pula ditunjuk seorang siswa sebagai pencatat pembicaraan dalam diskusi.
- 4) Diskusi dimulai oleh pimpinan diskusi dengan pertanyaan awal kemudian dijawab dan ditanggapi oleh para siswa lainnya. Pengawas mendengarkan diskusi dan sewaktu-waktu mencatat hal-hal yang didiskusikan. Pencatat menyusun pokok-pokok hasil pembicaraan dalam diskusi.
- 5) Ketika seseorang siswa di lingkaran luar ingin menyampaikan pendapat maka ia dapat menyentuh seorang temannya yang duduk di lingkaran dalam dan kemudian bertukar tempat. Evaluasi isi pembicaraan, pokok-pokok pembicaraan yang ditulis oleh pencatat menjadi salah satu masukan penting.

c. Keunggulan Strategi *Three Stage Fishbowl Decision*

Keunggulan strategi *Three Stage Fishbowl Decision* menurut Sudjana (2008:128) :

1. Kegiatan belajar dilakukan dalam suasana gembira dan pengajuan pendapat dikemukakan secara terbuka
2. Pertanyaan-pertanyaan akan terarah pada bahan yang dievaluasi karena telah disiapkan terlebih dahulu
3. Pendapat akan bervariasi dan lebih lengkap karena peserta pada kedua lingkaran dapat bertukar tempat dan saling berganti peran
4. Isi pembicaraan dicatat oleh pencatat atau dilengkapi dengan rekaman.

B. Kerangka Konseptual

Keberhasilan proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran matematika dapat dilihat dari tingkat aktifitas belajar siswa. Keberhasilan belajar matematika dapat diukur dari kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan berbagai konsep. Dari banyak hasil penelitian membuktikan bahwa strategi pengajaran atau pembelajaran yang diberikan sangat berpengaruh besar terhadap belajar siswa. Penggunaan strategi belajar yang kurang sesuai akan menyebabkan kejenuhan bagi para siswa untuk mempelajari setiap materi yang disampaikan oleh guru yang menyebabkan siswa tidak mengetahui materi yang disampaikan.

Setiap siswa berbeda tingkat kompetensi, fokus pada pelajaran, hubungan guru dengan siswa, pemberian tugas dan alat pelajaran yang dimilikinya sehingga keefektifan belajar matematika yang dimiliki siswa juga berbeda.

Oleh karena itu, hal ini menjadi pusat perhatian peneliti untuk meningkatkan keefektifan belajar matematika siswa dengan menggunakan strategi *Three Stage Fishbowl Decision*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Lokasi dalam penelitian ini bertempat di MTs Negeri 3 Medan yang beralamat di Jalan Melati XIII, Helvetia Tengah, Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara 20124

2. Waktu

Adapun waktu dalam penelitian di mulai bulan januari 2017 sampai dengan selesai pada semester 2.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Medan yang terdiri dari 6 kelas kemudian dipilih secara acak, sehingga terpilih kelas VIII-2 yang siswanya berjumlah 42 orang.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah “Keefektifan Belajar Matematika Melalui Strategi *Three Stage Fishbowl Decision* Pada Siswa Kelas VIII-2 MTs Negeri 3 Medan T.P 2016/2017”.

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010:38) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, Maka yang menjadi variabel penelitian ini adalah keefektifan belajar matematika ditinjau dari ketuntasan hasil belajar, aktivitas siswa, kemampuan guru mengelola pembelajaran, dan respon siswa dengan menggunakan strategi *Three Stage Fishbowl Decision* pada materi pokok Lingkaran kelas VIII MTs Negeri 3 Medan T.P 2016/2017.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data untuk memperoleh data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Suharsimi Arikunto (2013:67) menyatakan bahwa tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

Tabel 3.1
Kisi-kisi ketuntasan belajar siswa

NO.	Indikator	Ranah kognitif				Jumlah
		C1	C2	C3	C4	
1.	Siswa dapat menentukan unsur-unsur serta bagian pada lingkaran			1,2		2
2.	Siswa dapat menghitung keliling, luas dan luas juring lingkaran			3,4,5		3
Jumlah		2		3		5

Keterangan:

C1 = Pengetahuan C3 = Aplikasi

C2 = Pemahaman C4 = Analisis

2. Observasi

Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui aktivitas siswa dan kemampuan guru mengelola pembelajaran.

Tabel 3.2
Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Memperhatikan demonstrasi dan pembacaan hasil diskusi dari pekerjaan temannya.				
2	Aktif dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan				
3	Mendengarkan penjelasan dalam diskusi				
4	Berkemauan menyelesaikan tugas				
5	Mampu menyelesaikan soal-soal latihan				
6	Mampu membuat kesimpulan hasil diskusi				
7	Mampu bekerja sama dalam memecahkan masalah yang dihadapi				
8	Berseemangat dalam kegiatan pembelajaran				

Keterangan:

1 = Kurang Baik,

3 = Baik,

2 = Cukup Baik, 4 = Sangat Baik.

Adapun kisi-kisi lembar observasi penelitian kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3
Lembar Observasi Penilaian Kemampuan Guru

No	Aspek yang diamati	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1	Kemampuan guru membuka pelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran				
2	Kemampuan guru untuk menyampaikan materi secara jelas sesuai dengan strategi pembelajaran				
3	Kemampuan guru meorganisasi siswa sehingga siswa aktif dalam pembelajaran				
4	Kemampuan guru untuk membimbing dan memotivasi siswa agar mampu mengembangkan dan menampilkan hasil belajarnya				
5	Kemampuan guru untuk menganalisa dan mengevaluasi proses pembelajaran				
6	Kemampuan guru untuk menutup pembelajaran dan memberi kesimpulan isi pelajaran.				

Keterangan:

SB = Sangat Baik (4)
 B = Baik (3)
 C = Cukup (2)
 K = Kurang (1)

3. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk meneliti respon siswa dalam belajar matematika dengan strategi *Three Stage Fishbowl Decision*. Angket respon

siswa digunakan untuk mengukur pendapat siswa terhadap ketertarikan, perasaan senang dan keterkinian.

Angket ini berisi pertanyaan tentang bagaimana perasaan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Terhadap beberapa pilihan yang dapat dipilih siswa sesuai dengan perasaan mereka. Pilihan ini antara lain sangat senang, senang, kurang senang, dan tidak senang. Berikut kisi-kisi angket yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 3.4
Lembar Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Nilai			
		4	3	2	1
1.	Bagaimanana perasaanmu mengenai materi lingkaran yang disampaikan guru ?				
2	Bagaimana perasaanmu mengenai lembar kerja siswa pada materi lingkaran ?				
3	Bagaimana perasaanmu mengenai suasana belajar dikelas dengan Strategi Three Stage Fishbowl Decision?				
4	Bagaimana perasaanmu mengenai cara guru mengajar dengan Strategi Three Stage Fishbowl Decision?				
5	Apakah kamu berminat mengikuti pembelajaran selanjutnya seperti yang telah kamu ikuti sekarang ?				
6	Apakah anda senang karena pembelajaran lebih efektif dengan menggunakan strategi Three Stage Fishbowl Decision?				
7	Bagaimana pendapatmu mengenai kuis yang diberikan oleh guru pada materi lingkaran ?				
8	Bagaimana perasaanmu selama mengikuti pembelajaran pada hari ini ?				
9	Apakah anda senang karena menggunakan strategi karena anda menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran				

10	Bagaimana perasaanmu dengan kesempatan untuk menanggapi dan pendapat orang lain pada pembelajaran hari ini ?				
----	--	--	--	--	--

Keterangan :

Skor 4 = Sangat Senang

Skor 2 = Kurang Senang

Skor 3 = Senang

Skor 1 = Tidak Senang

E. Teknik Analisis Data

Teknis analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan keefektifan belajar matematika strategi *Three Stage Fishbowl Decision* pada materi Lingkaran.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data dalam penelitian ini adalah :

1. Ketuntasan Hasil Belajar

Terdapat kriteria ketuntasan belajar perorangan dan klasikal yaitu, seseorang dikatakan telah tuntas belajar jika siswa tersebut telah mencapai nilai 75 atau skor 75% dari skor maksimal sedangkan untuk kelas dikatakan telah mencapai ketuntasan jika terdapat 80% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 75%.

Untuk mengetahui ketuntasan belajar matematika siswa, yaitu :

A. Ketuntasan belajar individual

Trianto (2010:241) menyatakan untuk menentukan ketuntasan belajar siswa (individual) dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$KB = \frac{T}{T_1} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

T₁ = Jumlah skor total

B. Ketuntasan Belajar Klasikal

Menurut Fatmawati (dalam Ernawati 2011) menyatakan untuk menghitung persentase penilaian ketuntasan belajar klasikal digunakan rumus sebagai berikut :

$$KBK = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Seluruhnya}} \times 100\%$$

Menurut Trianto (2010:241).

Berdasarkan ketentuan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), persentase ketuntasan belajar ditentukan sendiri oleh masing-masing sekolah dengan berpedoman pada tiga pertimbangan, yaitu : kemampuan setiap peserta didik berbeda-beda, fasilitas (sarana) setiap sekolah berbeda, dan daya dukung setiap sekolah berbeda.

Berdasarkan petunjuk pelaksanaan proses belajar mengajar disekolah tempat penelitian, terdapat kriteria ketuntasan belajar perorangan dan klasikal yaitu:

- a) Seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar jika siswa tersebut telah mencapai skor 75% atau 75.
- b) Suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika terdapat 80% siswa dikelas tersebut telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 75.

2. Aktivitas Belajar Siswa

Untuk menganalisis aktivitas belajar siswa digunakan lembar observasi. Untuk mengukur presentase keefektifan aktivitas siswa, digunakan teknik analisis data sederhana yaitu dengan rumus analisis persentase:

$$Pa = \frac{A}{P} \times 100\% \dots\dots\dots (Masyud dalam Tri Intan Sari ddk, 2013)$$

Keterangan:

Pa = Persentase aktivitas siswa

A = Jumlah siswa yang aktif

P = Jumlah seluruh siswa

Adapun indikator kriteria penilaian aktivitas belajar siswa sebagai berikut:

$0\% \leq Pa < 20\%$ = sangat kurang Aktif

$21\% \leq Pa < 40\%$ = Tidak Aktif

$41\% \leq Pa < 60\%$ = Cukup Aktif

$61\% \leq Pa < 80\%$ = Aktif

$81\% \leq Pa < 100\%$ = Sedang Aktif

3. Kemampuan Guru

Untuk menentukan keefektifan kemampuan guru mengelola pelajaran, nilai dari sikap indikator dijumlahkan untuk kemudian dicari rata-rata akhirnya. Berikut kriteria penentuan nilai untuk setiap indikator kemampuan guru tersebut dengan standart skor:

1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = sangat baik

Kemampuan guru mengelola pembelajaran dikatakan efektif jika skor dari setiap aspek yang dinilai berada pada kategori baik atau sangat baik sehingga rata-rata akhirnya juga baik atau sangat baik.

Menurut Khabibah (dalam Sukinah 2012:10) indikator kriteria penilaian kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sebagai berikut :

Rata-rata \leq 0,50	= Sangat Kurang
$0.50 \leq$ Rata-rata \leq 1,50	= Kurang
$1.50 \leq$ Rata-rata \leq 2.50	= Cukup
$2,50 \leq$ Rata-rata \leq 3,50	= Baik
Rata-rata \geq 3,5	= Sangat Baik

4. Respon Siswa

Angket respon siswa menurut Trianto (2010:242) digunakan untuk mengukur pendapat siswa terhadap ketertarikan, perasaan senang dan keterkinian, serta kemudahan memahami komponen-komponen pembelajaran yang digunakan. Untuk menganalisis respon siswa digunakan lembar observasi. Untuk mengukur persentase keefektifan respon siswa, digunakan teknik analisis data statistic sederhana seperti halnya dengan aktivitas belajar siswa, yaitu menurut Trianto (2010:242) dengan rumusan analisis persentase :

$$\text{Persentase Respon Siswa} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan :

A = Banyak siswa yang memberi respon positif

B = Jumlah siswa (responden)

Menurut Khabibah (dalam Sukinah 2012:10) untuk mengetahui kriteria persentase perolehan respon siswa, dilihat berdasarkan indikator berikut :

$RS \leq 50\%$	= Tidak Positif
$51\% \leq RS < 70\%$	= Kurang Positif
$71\% \leq RS < 85\%$	= Positif
$86\% \leq RS < 100\%$	= Sangat Positif

Berdasarkan empat indikator diatas disimpulkan bahwa:

Tabel 3.5
Persentase Keefektifan Belajar Matematika

Kategori	Rentang nilai	Keterangan
1	1%-24%	Tidak efektif
2	25%-49%	Kurang efektif
3	50%-74%	cukup efektif
4	75%-100%	Efektif

1. Seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar jika siswa telah mencapai skor $\geq 75\%$ atau 75 dan ketuntasan secara klasikal $\geq 80\%$, berdasarkan KKM yang telah ditetapkan di MTs Negeri 3 Medan T.P 2016/2017.
2. Aktivitas belajar siswa dikatakan sangat aktif dan mampu meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran jika telah memiliki persentase 81% - 100% .
3. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan strategi *Three Stage Fishbowl Decision* akan menciptakan proses pembelajaran yang efektif pada siswa kelas VIII- 2 MTs Negeri 3 Medan yang terlampir melalui lembar observasi.
4. Siswa VIII- 2 MTs Negeri 3 Medan telah menunjukan respon positif dalam kegiatan pembelajaran melalui strategi *Three Stage Fishbowl Decision*.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dari seluruh kelas VIII-2 MTs Negeri 3 Medan T.P 2016/2017 yang berjumlah 42 siswa, yakni mengenai keefektifan belajar matematika siswa menggunakan strategi *Three Satge Fishbowl Decision* pada pokok bahasan Lingkaran.

Untuk menganalisis keefektifan belajar matematika siswa menggunakan strategi *three stage fishbowl decision* pada siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Medan T.P 2016/2017, penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan sistem belajar mengajar dengan menggunakan Strategi *Three Stage Fishbowl Decision* pada pokok bahasan Lingkaran, juga dengan menggunakan data lain yang dilakukan melalui observasi dan angket dari beberapa indikator keefektifan belajar matematika dengan menggunakan strategi *Three Stage Fishbowl Decision* pada siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Medan T.P 2016/2017 yang berjumlah 42 siswa.

Peneliti ini berlangsung pada februari 2017 dikalas VIII MTs Negeri 3 Medan T.P 2016/2017 dengan tiga kali pertemuan, yakni pada tanggal 03 Februari 2017 peneliti menyerahkan surat riset kepihak sekolah dan mengambil data absensi siswa serta izin kepada guru mata pelajaran untuk menjadi observator dalam pembelajarn. Berikut uraian pelaksanaan penelitian ini:

a. Pertemuan Pertama

Dalam pertemuan pertama ini dilakukan pada tanggal 04 februari 2017 pada jam ke-3, 4 dan 5, peneliti melakukan proses belajar mengajar menggunakan strategi *Three Stage Fishbowl Decision* pada siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Medan T.P 2016/2017. Dalam proses belajar mengajar ini siswa dituntut untuk belajar secara berkelompok dan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah dalam mengerjakan matematika. Guru akan menjelaskan materi pelajaran tentang pokok bahasan Lingkaran, dan siswa diberikesempatan untuk bertanya, kemudian guru akan memberikan tes kepada siswa dan siswa mengerjakan tes tersebut dengan cara diskusi kelompok setelah selesai siswa mempersentasikan hasil diskusinya disamping itu, guru mengamati kegiatan siswa dengan mengisi lembar aktivitas siswa sesuai dengan indikator keaktifan siswa. Setelah selesai mengerjakan tes dan mempersentaskannya dengan baik guru akan menyimpulkan hasil dari materi yang telah disampaikannya dan guru akan memberikan sebuah angket untuk melihat respon siswa terhadap proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi *Three Stage Fishbowl Decision* dan pamong mengisi lembar kemampuan guru.

b. Pertemuan Kedua

Dalam pertemuan Kedua ini dilakukan pada tanggal 08 februari 2017, peneliti melakukan proses belajar mengajar menggunakan strategi *Three Stage Fishbowl Decision* pada siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Medan T.P 2016/2017. Dalam proses pengajaran pada pertemuan kedua ini sama halnya dengan pertemuan pertama dimana siswa dituntut untuk belajar secara berkelompok dan berdiskusi untuk menyelesaikan

masalah dalam mengerjakan matematika. Guru akan menjelaskan materi pelajaran tentang pokok bahasan Lingkaran, dan siswa diberikesempatan untuk bertanya, kemudian guru akan memberikan tes kepada siswa untuk melihat ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan strategi *Three Stage Fishbowl Decision* dan siswa mengerjakan tes tersebut dengan cara diskusi kelompok setelah selesai siswa mempersentasikan hasil diskusinya disamping itu, guru mengamati kegiatan siswa dengan mengisi lembar aktivitas siswa sesuai dengan indikator keaktifan siswa. Setelah selesai mengerjakan tes dan mempersentaskannya dengan baik guru akan menyimpulkan hasil dari materi yang telah disampaikan dan guru akan memberikan sebuah angket untuk melihat respon siswa terhadap proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi *Three Stage Fishbowl Decision* dan pamong mengisi lembar kemampuan guru.

c. Pertemuan Ketiga

Dalam pertemuan Ketiga ini dilakukan pada tanggal 11 februari 2017, peneliti melakukan proses belajar mengajar menggunakan strategi *Three Stage Fishbowl Decision* pada siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Medan T.P 2016/2017. Dalam proses belajar mengajar pada pertemuan ketiga ini sama halnya dengan pertemuan pertama dan pertemuan kedua dimana siswa dituntut untuk belajar secara berkelompok dan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah dalam mengerjakan matematika. Guru akan menjelaskan materi pelajaran tentang pokok bahasan Lingkaran, dan siswa diberikesempatan untuk bertanya, kemudian guru akan memberikan tes kepada siswa untuk melihat ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan strategi *Three Stage*

Fishbowl Decision dan siswa mengerjakan tes tersebut dengan cara diskusi kelompok setelah selesai siswa mempersentasikan hasil diskusinya disamping itu, guru mengamati kegiatan siswa dengan mengisi lembar aktivitas siswa sesuai dengan indikator keaktifan siswa. Setelah selesai mengerjakan tes dan mempersentaskannya dengan baik guru akan menyimpulkan hasil dari materi yang telah disampaikan dan guru akan memberikan sebuah angket untuk melihat respon siswa terhadap proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi *Three Stage Fishbowl Decision* dan pamong mengisi lembar kemampuan guru.

1. Analisis Keefektifan Belajar

a. Ketuntasan Belajar Siswa

i) Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama peneliti memberikan tes tentang pokok bahasan Lingkaran pada siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Medan maka diperoleh nilai 10 dan nilai tertinggi 95. Dari hasil tes yang diperoleh dari pertemuan pertama, jumlah siswa yang memperoleh nilai diantara 0-60 sebanyak 20 siswa (47,6%), jumlah siswa yang memperoleh nilai diantara 61-70 sebanyak 6 siswa (14,3%), jumlah siswa yang memperoleh nilai diantara 71-80 sebanyak 11 siswa (26,2%), jumlah siswa yang memperoleh nilai diantara 81-90 sebanyak 3 siswa (7,14%) dan jumlah siswa yang memperoleh nilai diantara 91-100 sebanyak 2 siswa(4,76%).

Sesuai dengan KKM MTs Negeri 3 Medan yaitu 75 maka banyak siswa yang tidak tuntas pada pertemuan pertama dengan pokok bahasan Lingkaran adalah sebanyak 27 siswa karena dibawah KKM. Sedangkan siswa yang tuntas adalah

sebanyak 15 siswa karena diatas KKM yaitu 75 dengan nilai persentase rata-rata 35,7 %. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari gambar dibawah ini:



Gambar IV.1 Ketuntasan Belajar Siswa 1

ii) Pertemuan Kedua

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan ketuntasan belajar siswa. peneliti melakukan tes kembali pada pertemuan kedua, jumlah siswa yang memperoleh nilai diantara 61-70 sebanyak 14 siswa (33,3%), jumlah siswa yang memperoleh nilai diantara 71-80 sebanyak 19 siswa (45,2 %), jumlah siswa yang memperoleh nilai diantara 81-90 sebanyak 7 siswa (16,67%) dan jumlah siswa yang memperoleh nilai diantara 91-100 sebanyak 1 siswa (2,38%).

Sesuai dengan KKM MTs Negeri 3 Medan yaitu 75 maka banyak siswa yang tidak tuntas pada pertemuan pertama dengan pokok bahasan Lingkaran adalah sebanyak 17 siswa karena dibawah KKM. Sedangkan siswa yang tuntas adalah

sebanyak 25 siswa karena diatas KKM yaitu 75 dengan nilai persentase rata-rata 35,7%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari gambar dibawah ini:



Gambar IV.2 Ketuntasan Belajar Siswa 2

iii) Pertemuan Ketiga

Untuk mengetahui seberapa peningkatan ketuntasan belajar siswa, penelitian melakukan tes akhir pada siswa. Dan hasil tes yang diperoleh dari pertemuan ketiga jumlah siswa yang memperoleh nilai diantara 0-60 sebanyak 5 siswa (11,9%), jumlah siswa yang memperoleh nilai diantara 71-80 sebanyak 14 siswa (33,3%), jumlah siswa yang memperoleh nilai diantara 81-90 sebanyak 5 siswa (11,9%) dan jumlah siswa yang memperoleh nilai diantara 91-100 sebanyak 18 siswa (42,85%).

Sesuai dengan KKM MTs Negeri 3 Medan yaitu 75 maka banyak siswa yang tidak tuntas pada pertemuan pertama dengan pokok bahasan Lingkaran adalah sebanyak 7 siswa karena dibawah KKM. Sedangkan siswa yang tuntas adalah

sebanyak 35 siswa karena diatas KKM yaitu 75 dengan nilai persentase rata-rata 35,7 %. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari Gambar dibawah ini:



Gambar IV.3 Ketuntasan Belajar Siswa 3

b. Aktivitas Belajar Siswa

i) Pertemuan pertama

Untuk mengetahui keefektifan belajar matematika dengan indikator aktivitas belajar siswa, peneliti mengobservasi dengan 8 pertanyaan. Pada pertemuan pertama untuk indikator 1 jumlah keseluruhan skor rata-rata 2,95(73,75%) di kategorikan aktif. Untuk indikator 2 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,05 (76,25%) dikategorikan aktif. Untuk indikator 3 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,03(76,25%) dikategorikan aktif. Untuk indikator 4 jumlah keseluruhan skor rata-rata 2,90(72,50%) dikategorikan aktif. Untuk indikator 5 jumlah keseluruhan skor

rata-rata 2,95(73,75%) dikategorikan aktif. Untuk indikator 6 jumlah keseluruhan skor rata-rata 2,88(72,00%) dikategorikan aktif. Untuk indikator 7 jumlah keseluruhan skor rata-rata 2,90(72,50%) dikategorikan aktif. Dan untuk indikator 8 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,00(75,00%) dikategorikan aktif. Berdasarkan keseluruhan skor rata-rata dari indikator 1 sampai indikator 8, maka didapat skor rata-rata yang diperoleh adalah 23,69(74,00%).

Untuk lebih jelas dapat dilihat dari Gambar dibawah ini:



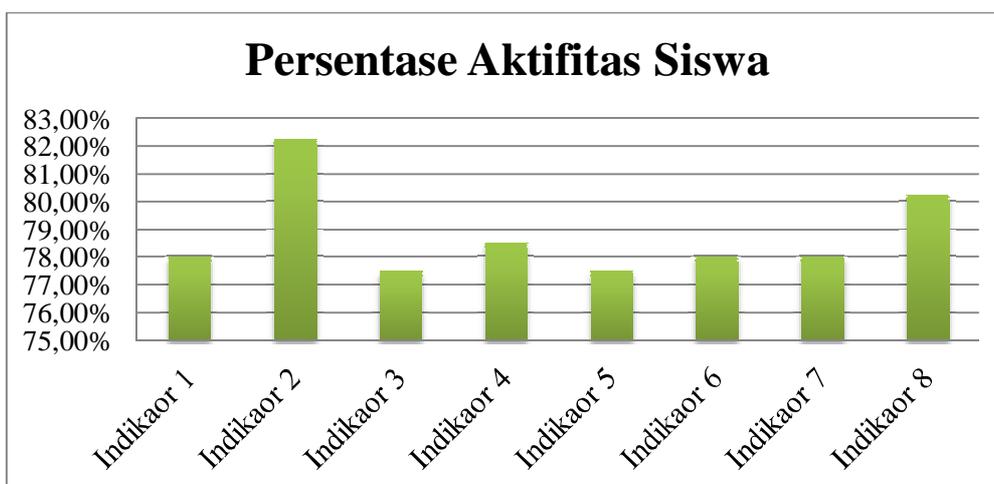
Gambar IV.4 Aktivitas Belajar Siswa 1

ii) Pertemuan Kedua

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keefektifan belajar siswa, peneliti melakukan observasi pada pertemuan kedua. Pada pertemuan kedua untuk indikator 1 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,12(78,00%) di kategorikan aktif. Untuk indikator 2 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,29(82,25%) dikategorikan sangat aktif. Untuk indikator 3 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,10(77,50%)

dikategorikan aktif. Untuk indikator 4 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,14(78,50%) dikategorikan aktif. Untuk indikator 5 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,10(77,50%) dikategorikan aktif. Untuk indikator 6 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,12(78,00%) dikategorikan aktif. Untuk indikator 7 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,12(78,00%) dikategorikan aktif. Dan untuk indikator 8 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,21(80,25%) dikategorikan aktif. Berdasarkan keseluruhan skor rata-rata dari indikator 1 sampai indikator 8, maka didapat skor rata-rata yang diperoleh adalah 25,19(79,00%).

Untuk lebih jelas dapat dilihat dari Gambar dibawah ini:



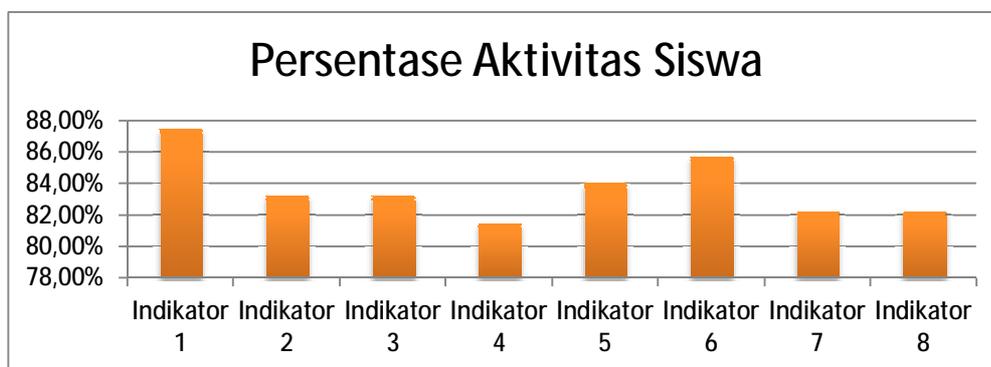
Gambar IV.5 Aktivitas Belajar Siswa 2

iii) Pertemuan Ketiga

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keefektifan belajar siswa, peneliti melakukan observasi pada pertemuan kedua. Pada pertemuan kedua untuk indikator 1 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,50(87,50%) di kategorikan sangat aktif. Untuk indikator 2 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,33(83,25%) dikategorikan sangat

aktif. Untuk indikator 3 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,33(83,25%) dikategorikan sangat aktif. Untuk indikator 4 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,26(81,50%) dikategorikan sangat aktif. Untuk indikator 5 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,36(84,00%) dikategorikan sangat aktif. Untuk indikator 6 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,43(85,75%) dikategorikan sangat aktif. Untuk indikator 7 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,29(82,25%) dikategorikan sangat aktif. Dan untuk indikator 8 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,29(82,25%) dikategorikan sangat aktif. Berdasarkan keseluruhan skor rata-rata dari indikator 1 sampai indikator 8, maka didapat skor rata-rata yang diperoleh adalah 26,79(84,00%).

Untuk lebih jelas dapat dilihat dari gambar dibawah ini:



Gambar IV.6 Aktivitas Belajar Siswa 3

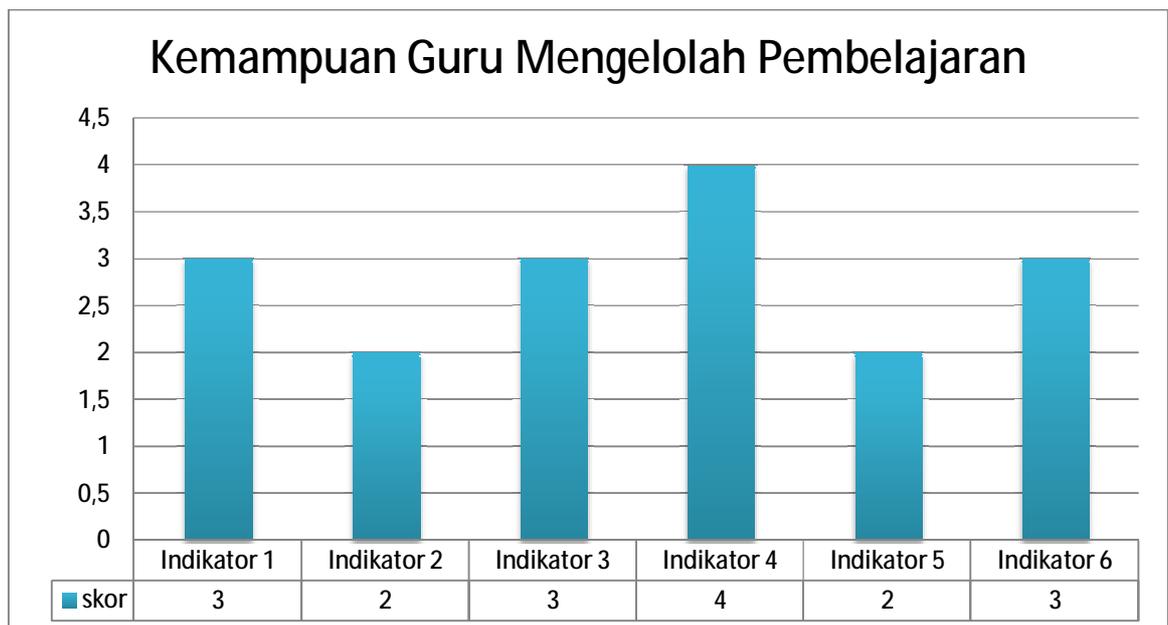
c. Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

i) Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama, pelaksanaan penelitian guru diobservasi guru bidang studi kelas VIII-2 MTs Negeri 3 Medan. Guru mengamati tindakan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran matematika. Dari hasil observasi yang diperoleh dari

pertemuan pertama skor total yang diperoleh peneliti adalah 17 dengan nilai rata-rata 2,83 dan persentase 71,00%, sehingga berada pada kategori baik.

Adapun gambar observasi kemampuan guru mengelolah pembelajaran sebagai berikut:

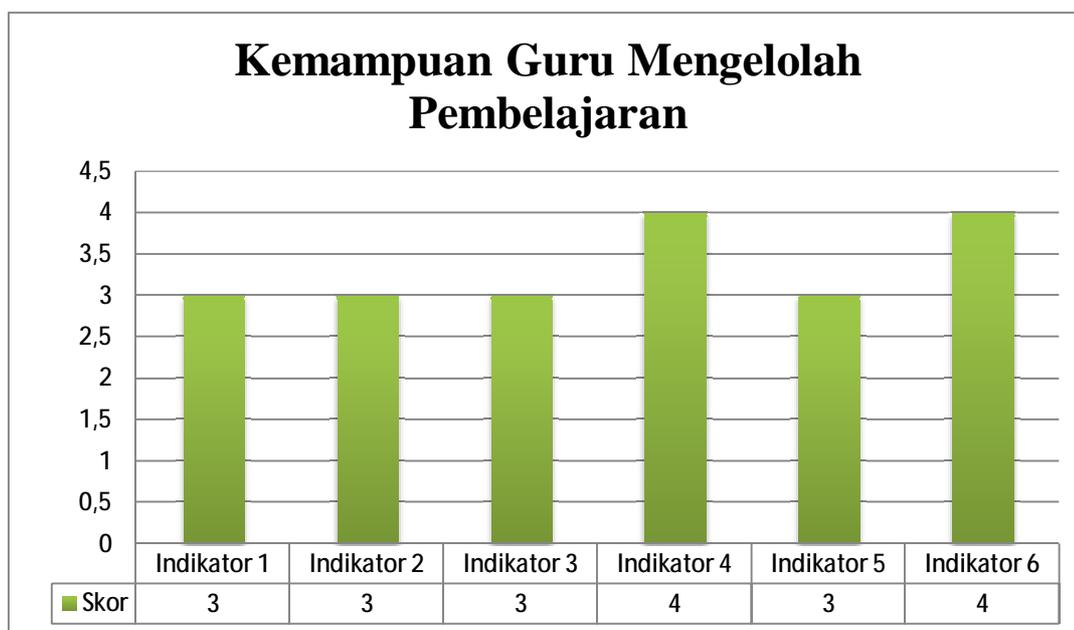


Gambar IV.7 Kemampuan Guru Mengelolah Pembelajaran 1

ii) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan pertama, pelaksanaan penelitian guru diobservasi guru bidang studi kelas VIII-2 MTs Negeri 3 Medan. Guru mengamati tindakan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran matematika. Dari hasil observasi yang diperoleh dari pertemuan pertama skor total yang diperoleh peneliti adalah 20 dengan nilai rata-rata 3,33 dan persentase 83,00%, sehingga berada pada kategori baik.

Adapun gambar observasi kemampuan guru mengelolah pembelajaran sebagai berikut:

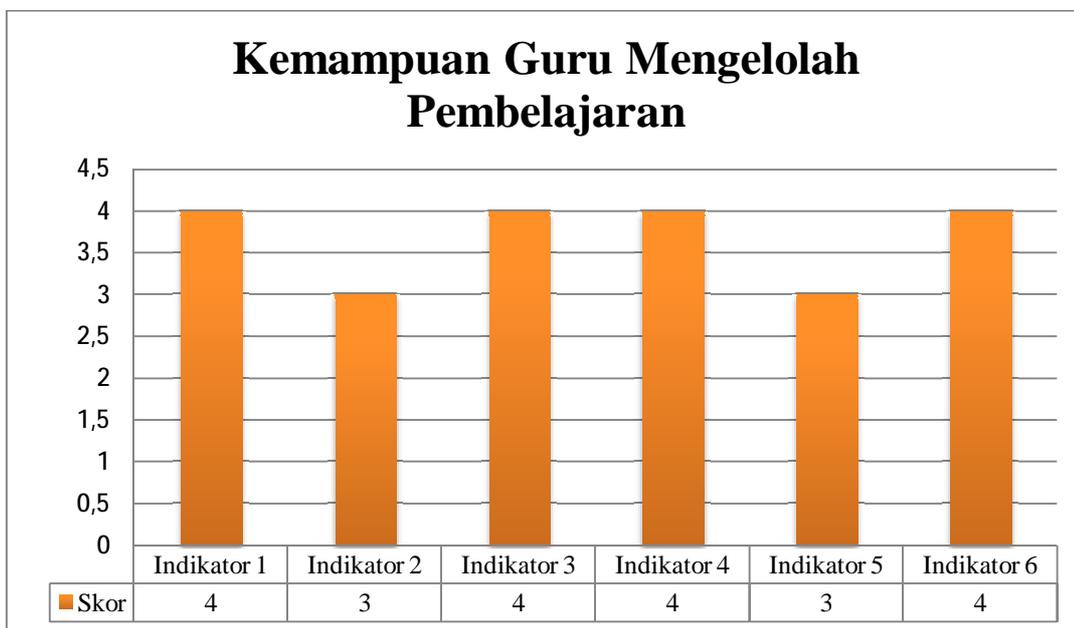


Gambar IV.8 Kemampuan Guru Mengelolah Pembelajaran 2

iii) Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan pertama, pelaksanaan penelitian guru diobservasi guru bidang studi kelas VIII-2 MTs Negeri 3 Medan. Guru mengamati tindakan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran matematika. Dari hasil observasi yang diperoleh dari pertemuan pertama skor total yang diperoleh peneliti adalah 22 dengan nilai rata-rata 3,67 dan persentase 92,00%, sehingga berada pada kategori sangat baik.

Adapun gambar observasi kemampuan guru mengelolah pembelajaran sebagai berikut:



Gambar IV.9 Kemampuan Guru Mengelolah Pembelajaran 3

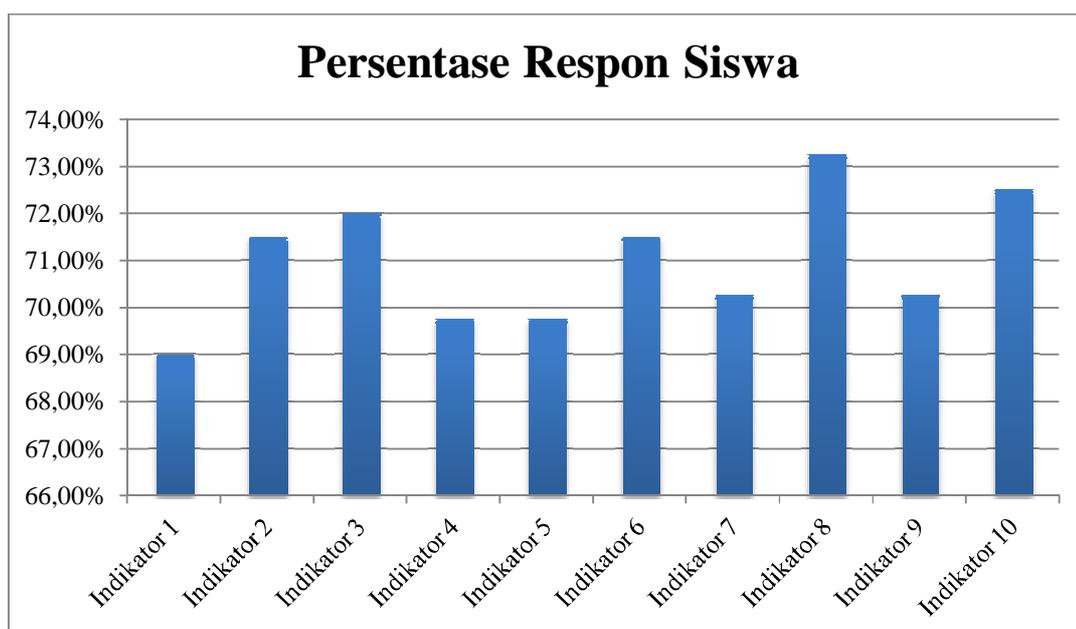
d. Respon Siswa

i) Pertemuan Pertama

Untuk indikator respon siswa, peneliti menggunakan angket dengan 10 buah pertanyaan . Pada pertemuan pertama untuk indikator 1 jumlah keseluruhan skor rata-rata 2,76(69,00%) dikategorikan kurang positif. Untuk indikator 2 jumlah keseluruhan skor rata-rata 2,86(71,50%) dikategorikan positif. Untuk indikator 3 jumlah keseluruhan skor rata-rata 2,88(72,00%) dikategorikan positif. Untuk indikator 4 jumlah keseluruhan skor rata-rata 2,79(69,75%) dikategorikan kurang positif. Untuk indikator 5 jumlah keseluruhan skor rata-rata 2,79(69,75%) dikategorikan kurang positif. Untuk indikator 6 jumlah keseluruhan skor rata-rata 2,86(71,50%) dikategorikan positif. Untuk indikator 7 jumlah keseluruhan skor rata-

rata 2,81(70,25%) dikategorikan kurang positif. Untuk indikator 8 jumlah keseluruhan skor rata-rata 2,93(73,25%) dikategorikan positif. Untuk indikator 9 jumlah keseluruhan skor rata-rata 2,81(70,25%) dikategorikan kurang positif. Untuk indikator 10 jumlah keseluruhan skor rata-rata 2,90(72,50%) dikategorikan positif. Berdasarkan keseluruhan skor rata-rata dari indikator 1 sampai 10 maka didapat skor rata-rata yang diperoleh adalah 28,38(71,00%).

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari gambar dibawah ini:



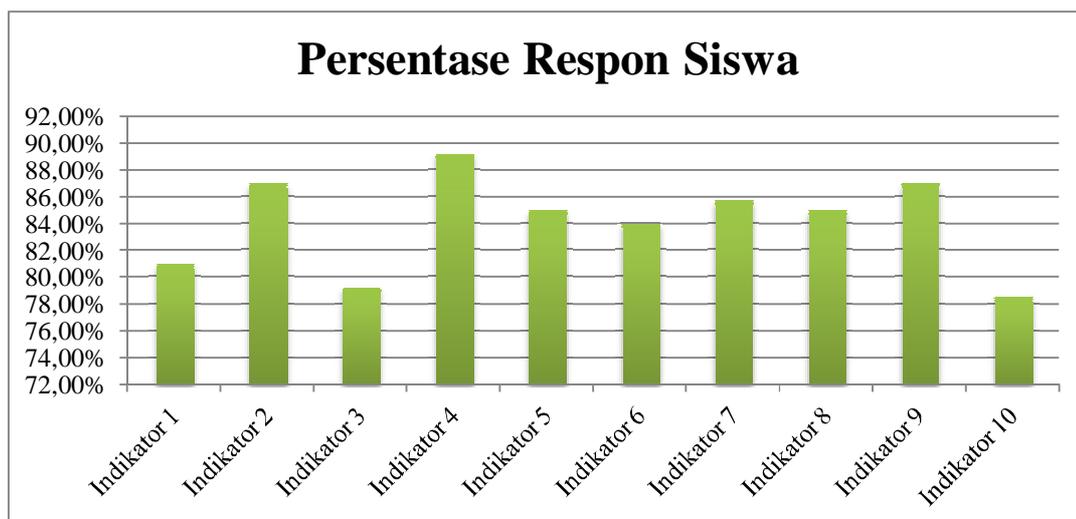
Gambar IV.10 Respon Siswa 1

ii) Pertemuan Kedua

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan respon siswa, maka peneliti melakukan angket pada pertemuan kedua. Pada pertemuan Kedua untuk indikator 1 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,24(81,00%) dikategorikan positif. Untuk

indikator 2 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,48(87,00%) dikategorikan sangat positif. Untuk indikator 3 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,17(79,25%) dikategorikan positif. Untuk indikator 4 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,57(89,25%) dikategorikan sangat positif. Untuk indikator 5 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,40(85,00%) dikategorikan positif. Untuk indikator 6 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,36(84,00%) dikategorikan positif. Untuk indikator 7 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,43(85,75%) dikategorikan positif. Untuk indikator 8 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,40(85,00%) dikategorikan positif. Untuk indikator 9 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,48(87,00%) dikategorikan sangat positif. Untuk indikator 10 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,14(78,50%) dikategorikan positif. Berdasarkan keseluruhan skor rata-rata dari indikator 1 sampai 10 maka didapat skor rata-rata yang diperoleh adalah 33,67(84,00%).

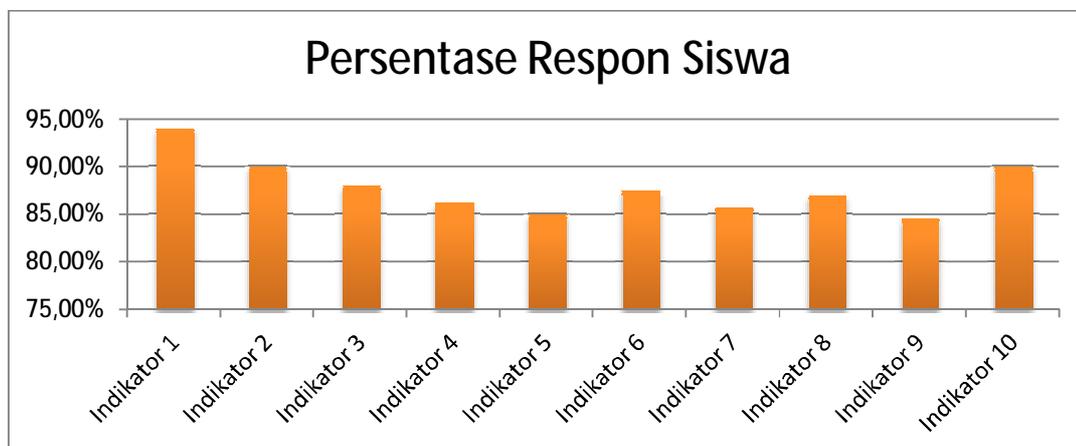
Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari Gambar dibawah ini:



Gambar IV.11 Respon siswa 2

iii) Pertemuan Ketiga

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan respon siswa, maka peneliti melakukan angket pada pertemuan kedua. Pada pertemuan Kedua untuk indikator 1 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,76(94,00%) dikategorikan sangat positif. Untuk indikator 2 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,60(90,00%) dikategorikan sangat positif. Untuk indikator 3 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,52(88,00%) dikategorikan sangat positif. Untuk indikator 4 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,45(86,25%) dikategorikan sangat positif. Untuk indikator 5 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,40(85,00%) dikategorikan positif. Untuk indikator 6 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,50(87,50%) dikategorikan sangat positif. Untuk indikator 7 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,43(85,75%) dikategorikan positif. Untuk indikator 8 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,48(87,00%) dikategorikan sangat positif. Untuk indikator 9 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,38(84,50%) dikategorikan positif. Untuk indikator 10 jumlah keseluruhan skor rata-rata 3,60(90,00%) dikategorikan sangat positif. Berdasarkan keseluruhan skor rata-rata dari indikator 1 sampai 10 maka didapat skor rata-rata yang diperoleh adalah 35,12(88,00%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari gambar dibawah ini:



Gambar IV.12 Respon Siswa

B. Pembahasan Hasil Penelitian

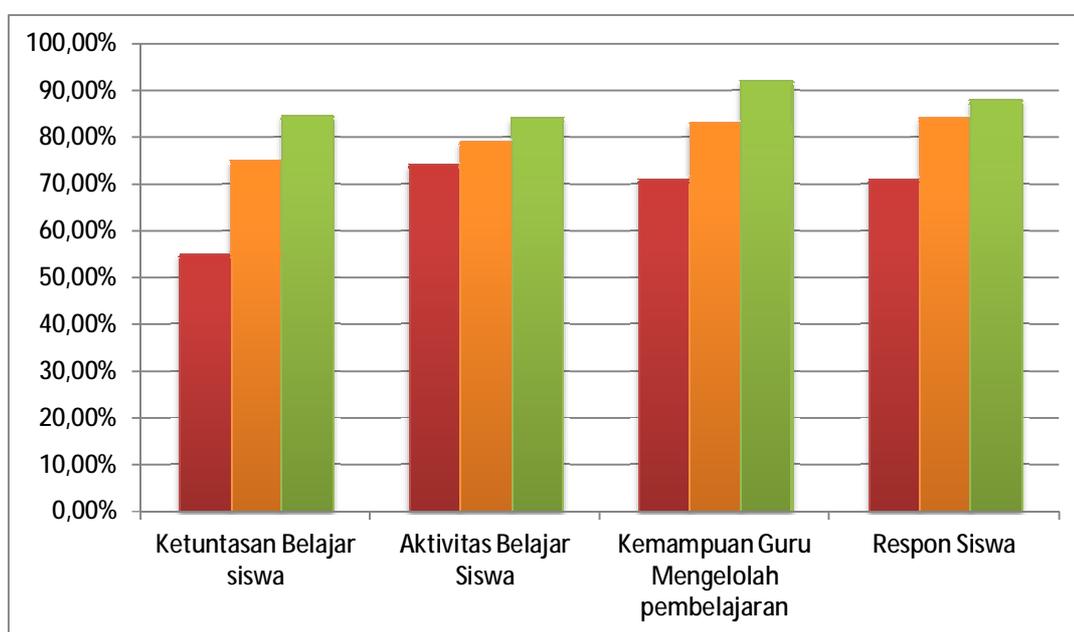
Berdasarkan hasil penelitian terlihat pada pertemuan pertama persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 54,95% dan berada kategori Tidak Tuntas. Persentase aktivitas belajar siswa sebesar 74% dan berada pada kategori Aktif. Kemampuan guru mengelolah pembelajaran sebesar 71% dan berada pada kategori Baik. Dan persentase respon siswa sebesar 71%.

Pada pertemuan kedua, terdapat peningkatan dari semua indikator keefektifan dari pertemuan pertama, yakni persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 75,02% dan berada pada kategori Tuntas. Persentase aktivitas belajar siswa sebesar 79% dan berada pada kategori Aktif. Persentase kemampuan guru mengelolah pembelajaran sebesar 83% dan berada pada kategori Baik. Dan persentase respon siswa sebesar 84% dan berada pada kategori positif.

Pada pertemuan ketiga, terdapat peningkatan dari semua indikator keefektifan dari pertemuan pertama dan kedua, yakni persentase ketuntasan belajar siswa sebesar

84,55% dan berada pada kategori Tuntas, persentase aktivitas belajar siswa sebesar 84% dan berada pada kategori Sangat Aktif. Persentase kemampuan guru mengelolah pembelajaran sebesar 92% berada pada kategori sangat baik. Dan persentase respon siswa sebesar 88% berada pada kategori sangat positif. Secara keseluruhan didapatkan bahwa belajar matematika menggunakan Strategi Three stage fishbowl decision di kelas VIII-2 MTs Negeri 3 Medan Efektif pada pertemuan ketiga yakni dengan persentase keefektifan 87%.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat digambarkan hasil tes ketuntasan, observasi aktivitas siswa dan Kemampuan guru mengelolah pembelajaran dan angket respon siswa pada pokok bahasan Lingkaran dalam bentuk Gambar berikut:



Gambar IV.13 Hasil Tes Ketuntasan, Observasi Aktivitas Siswa dan Kemampuan Guru Mengelolah Pembelajaran dan Angket Respon Siswa pada Pokok Bahasan Lingkaran

Pembelajaran menggunakan strategi *Three stage Fishbowl Decision* siswa dapat saling bekerja sama untuk menyelesaikan soal matematika dan dapat saling belajar bersama secara kelompok dan dapat bertanya dengan guru sebagai fasilitator.

Penggunaan strategi *Three stage Fishbowl Decision* dalam pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk tahu manfaat dari materi yang telah dipelajari, aktif dalam kegiatan pembelajaran, menemukan sendiri konsep-konsep yang telah dipelajari tanpa harus tergantung pada guru mampu memecahkan masalah-masalah yang terkait dengan konsep yang dipelajari.

Hasil penelitian ketuntasan belajar matematikasiswa berdasarkan indikator-indikator siswa aktif dalam pembelajaran menunjukkan jumlah skor secara keseluruhan adalah 3551 dengan rata-rata 84,55 sehingga berada pada kategori tuntas, dimana siswa pada saat pembelajaran tuntas dalam menjawab dan menyelesaikan soal uraian.

Hasil penelitian Aktivitas siswa berdasarkan indikator-indikator dalam menunjukkan siswa aktif dalam pembelajaran dengan jumlah skor keseluruhan adalah 1125 dengan rata-rata 26,79 sehingga berada pada kategori aktif, dimana siswa pada saat pembelajaran aktif dalam mengumpulkan informasi yang sesuai dengan materi, keseluruhan dalam mengikuti pelajaran, efektif dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan dari mereka yang aktif dalam memecahkan masalah dalam mengaitkannya dengan pengalaman mereka miliki sebelumnya.

Respon siswa dalam pembelajaran banyak yang menjawab dengan jawaban yang positif. Dapat dilihat dari hasil penelitian lapangan untuk indikator

yang telah disebutkan diatas, dimana dengan strategiyang digunakan siswa merasa nyaman, suasana kelas menjadi kondusif, keinginan belajar semakin tinggi, siswa aktif dalam memecahkan dan menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru dan tidak meminta bantuan kepada orang lain dalam Penyelesaian yang diberikan guru.

Hasil penelitian kemampuan guru mengelolah pembelajaran menunjukkan jumlah skor maksimal guru dalam mengelolah pembelajaran adalah 22 dengan rata-rata 3,67 sehingga berada pada kategori baik maka aktivitas guru dalam mengelolah pembelajaran efektif.

Berdasarkan persentase data yang diperoleh dari masing-masing indikator yaitu ketuntasan belajar siswa pada pertemuan pertama 54,95%(Tidak Tuntas), pada pertemuan kedua 75,02%(Tuntas), dan pada pertemuan ketiga 84,55%, persentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama74%(Aktif), pada pertemuan kedua 83%(Sangat Aktif), dan pertemuan ketiga 84%(Sangat Aktif), persentase kemampuan guru mengelolah pembelajaran pada pertemuan pertama 71%, pertemuan kedua 79% dan pada pertemuan ketiga 84%, dan persentase respon siswa pada pertemuan pertama 71%(Positif), pertemuan kedua 84%(Sangat Positif) dan pertemuan ketiga 88%(Sangat Positif).

Adapun Rincian hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel IV.13
Rincian Hasil Penelitian

No.	Indikator Keefektifan	Pertemuan			Rata-rata
		I	II	III	
1	Ketuntasan Belajar Siswa	54,95%	75,02%	84,55%	72%
2	Aktivitas Belajar Siswa	74%	79%	84%	79%
3	Kemampuan Guru Mengelolah Pembelajaran	71%	83%	92%	81%
4	Respon Siswa	71%	84%	88%	81%
Rata-rata		68%	80%	87%	78%
Keterangan		Cukup Efektif	Efektif	Efektif	Efektif

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar matematika melalui strategi Three Stage fishbowl decision pada siswa MTs Negeri 3 Medan T.P 2016/2017 efektif ditinjau dari Ketuntasan Belajar Siswa, Aktivitas belajar Siswa, Kemampuan Guru Mengelolah Pembelajaran dan Respon Siswa pada pokok bahasan Lingkaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan, tujuan peneliti, hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa strategi *Three Stage Fishbowl Decision* pada materi Lingkaran kelas VIII-2 MTs Negeri 3 Medan telah memenuhi aspek yaitu :

1. Ketuntasan belajar siswa kelas VIII-2 MTs Negeri 3 Medan secara individu dan klasikal selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi *Three Stage Fishbowl Decision* telah berada dalam kategori tuntas,
2. Aktivitas belajar siswa kelas VIII-2 MTs Negeri 3 Medan selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi *Three Stage Fishbowl Decision* berada dalam kategori aktif,
3. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran melalui strategi *Three Stage Fishbowl Decision* berada dalam kategori sangat baik.
4. Respon siswa kelas VIII-2 MTs Negeri 3 selama proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *Three Stage Fishbowl Decision* adalah positif.

Berdasarkan rincian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar matematika menggunakan strategi *Three Stage Fishbowl Decision* pada siswa MTs Negeri 3 Medan T.P 2016/2017 pada pokok bahasan Lingkaran Efektif ditinjau dari ketuntasan

belajar siswa, aktivitas belajar siswa, kemampuan guru mengelola pembelajaran dan respon siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan serta hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* diharapkan dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika di sekolah, karena Strategi pembelajaran ini telah terbukti efektif dipandang dari sisi ketuntasan belajar siswa, aktivitas belajar siswa dan respon siswa terhadap pembelajaran yang disertai dengan kemampuan guru yang baik dalam mengelola pembelajaran.

2. Bagi Guru Matematika

Guru hendaknya mengenal dan mempelajari berbagai macam Strategi dan model pembelajaran yang tepat dan efektif. Oleh karena itu, guru harus lebih kreatif dan aktif mengikuti berbagai macam pelatihan atau *workshop* mengenal Strategi pembelajaran yang salah satunya adalah strategi *Three Stage Fishbowl Decision*.

3. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa khususnya calon guru matematika agar kelak dapat menerapkan strategi *Three Stage Fishbowl Decision* untuk menciptakan pembelajaran yang efektif.

4. Bagi Pembaca

Bagi pembaca khususnya tenaga pendidik di lembaga formal maupun non formal, agar mengajarkan pelajaran matematika dengan berbagai media pembelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan nyata siswa. Karena media dan proses mengalami itu akan lebih mudah dipahami siswa dibandingkan dengan teori semata.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan dkk, 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Hamza, Ali dan Muhlissrarini. 2014. *Perencanaan dan strategi pembelajaran matematika*. Jakarta: rajawali
- Moleong, Lexy J. 2002. *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda karya
- Silberman, Melvin L. 2009. *Active Learning 101 Cara Belajar Aktif*. Bandung : Nusamedia
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Suherman dkk. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung : JICA Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)
- Trianto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif -Progresif*. Jakarta : Kencana
- Sukinah.2012. *Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-D Smp Negeri 33 Surabaya Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Media Berbantuan Komputer*. Surabaya
- Manurung, Sri Hariani. 2015. *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keefektifan Belajar Matematika Siswa Mts Negeri Rantau Prapat Pelajaran 2013/2014*. Jurnal Edutech
- Intan, Tri dkk, 2014. *Penerapan Metode Diskusi Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Dalam Pembelajaran Pkn Tema Lingkungan Di SDN Sumberlesung 02 Ledokombo Jembe*. Jurnal Edukasi UNEJ
- Wahyuni, 2016. *Analisis keefektifan belajar matematika menggunakan strategi React pada siswa SMP Negeri 43 Medan T.P 2015/2016*. UMSU
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* . Edisi 2. Jakarta : Bumi Aksara