

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi *Setting* Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MI Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar

MI Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar didirikan pada tanggal 03 Januari 2012. MI ini didirikan atas dasar inisiatif tokoh-tokoh masyarakat. Adapun tokoh-tokoh yang mendirikan MI Al Falah Naumbai yaitu bapak H. Ilyas Hu, Sh. M.Hum, bapak H. Mukarromi, bapak Hevi Azwar, M.Pd, dan ibu Warnis, S.Pd. Dan pada tanggal 30 November 2012 diresmikanlah Madrasah Ibtidaiyah Al Falah Naumbai yang pada mulanya hanya terdapat 1 lokal. Kepala MI Al Falah Naumbai saat ini dijabat oleh Bapak Hevi Azwar, M.Pd.

2. Visi dan Misi MI Al Falah Naumbai

- a. Visi MI Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar adalah terwujudnya pendidikan yang berkualitas, berakhlak mulia, mandiri dan menciptakan madrasah yang diminati untuk mewujudkan generasi cinta Al Qur'an, taat beribadah, cerdas, berani, terampil dan berguna bagi masyarakat.
- b. Misi MI Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar diantaranya, 1) peningkatan pengetahuan yang mampu menguasai teknologi, 2) lembaga yang mampu melahirkan peserta didik yang berprestasi dibidang akademik dan ekstrakurikuler, 3) menjadi peserta

didik berakhlak mulia di lingkungan madrasah sebagai *uswatun hasanah*, 4) mampu berkreasi, inovasi dan bersosialisasi dengan lingkungan, 5) menegakkan disiplin dan kinerja guru, 6) menjalin hubungan yang baik dengan berbagai pihak yang dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan pada umumnya, 7) melaksanakan kegiatan-kegiatan pembiasaan seperti membaca ayat-ayat pendek, membaca do'a dan menghafal bacaan shalat.

3. Keadaan Guru

Guru merupakan faktor pendidik yang turut menentukan keberadaan suatu lembaga pendidikan. Sebab dengan adanya guru barulah akan dapat melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar, kualitas tenaga guru akan selalu identik dengan kualitas hasil pendidikan, dan dengan demikian guru yang kurang memiliki kemampuan akan membawa efek pula terhadap mutu pendidikan. Untuk itu, guru-guru yang berkualitas atau yang memiliki kemampuan tinggi selalu dibutuhkan dalam lembaga pendidikan.

Guru-guru yang mengajar di MI Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar terdiri dari guru PNS, guru honor komite, yang berjumlah 19 orang. Adapun keadaan guru yang mengajar di MI Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.I
Keadaan Guru MI Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar
Kabupaten Kampar Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Nama dan NIP	Pendidikan	Jabatan
1	Hevi Azwar, M.Pd NIP. 19781019 200501 1 004	S II	Kepala Sekolah
2	Zulkipli, S.Pd NIP. 19721210 200112 1 002	S I	Wali Kelas III
3	Rita, S.Pd NIP. 19840727 200910 2 002	S I	Wali Kelas V
4	Zulhenri, S.Pd.I NIP. 19720928 200012 1 002	S I	Wali Kelas VI
5	Syaiful Bahri, A.Ma	D II	Guru Bidang Studi
6	Eva Susanti, S.Pd	S I	Wali Kelas IV
7	Yeti Ariza, S.Pd	S I	
8	Nurhas Maharani, S.Pd.I	S I	Wali Kelas II
9	Darmawati, S.Pd	S I	Wali Kelas I
10	Yurdanila, S.Pd	S I	Guru Bidang Studi
11	Neli Parmita, S.Pd	S I	Guru Bidang Studi
12	Massatra, S.Pd	S I	Guru Bidang Studi
13	Hasmirna, S.Pd	S I	Guru Bidang Studi
14	Nur Baiti, S.Pd.I	S I	Guru Bidang Studi
15	Haslizar, S.Pd.I	S I	Guru Bidang Studi
16	Rosi Melvia, S.Pd.I	S I	Guru Bidang Studi
17	Wahyuning Dian Sari	MA	Guru Bidang Studi
18	Erti Syovia, S.Pd	S I	Operator
19	Umi Kalsum	MA	Tata Usaha

Sumber: MI Al Falah Naumbai

4. Keadaan Siswa

Siswa merupakan komponen yang terpenting dalam pendidikan, keduanya tidak dapat dipisahkan dan saling berkaitan satu sama lain. Guru sebagai pengajar sekaligus pendidik, sedangkan siswa orang yang dididik. Adapun keadaan siswa MI Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar dapat dilihat tabel di bawah ini.

Tabel IV.2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keadaan Siswa MI Al Falah Naumbai Kecamatan Kamar Kabupaten Kamar Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Kelas	Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	I	11	7	18
2	II	8	7	15
3	III	17	4	21
4	IV	9	9	18
5	V	6	14	20
6	VI	11	5	16
Jumlah		62	46	108

Sumber: MI Al Falah Naumbai

5. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan komponen pokok yang sangat penting guna menunjang tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan. Secara garis besar sarana dan prasarana yang ada di MI Al Falah Naumbai Kecamatan Kamar Kabupaten Kamar dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel IV.3

Keadaan Sarana dan Prasarana MI Al Falah Naumbai Kecamatan Kamar Kabupaten Kamar Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Ruangan belajar	6 lokal	Baik
2	Ruangan kepala madrasah	1 unit	Baik
3	Ruangan majelis guru	1 unit	Baik
4	Meja dan kursi guru	26 unit	Baik
5	Meja dan kursi siswa/i	100 unit	Baik
6	Wc	2 unit	Baik
7	Komputer dan printer	1 unit	Baik
8	Lonceng/bel	1 unit	Baik
9	Rak buku	3 unit	Baik

Sumber: MI Al Falah Naumbai

6. Kurikulum

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kurikulum merupakan bahan tertulis yang digunakan oleh para guru di dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Dalam suatu sekolah kurikulum memegang peranan penting karena proses pendidikan dan pengajaran di suatu lembaga pendidikan mengacu kepada pendidikan. Adapun kurikulum yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di MI Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar adalah kurikulum 2013.

B. Penyajian Hasil Penelitian**1. Pra Siklus**

Setelah pengamatan sebelum tindakan, telah diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V secara klasikal adalah 50% yaitu dengan kategori rendah. Agar lebih jelas dapat dilihat pada Tabel IV.4 di bawah ini.

Tabel IV.4
Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Permainan Cerita Berantai

No	Kode Siswa	Indikator motivasi belajar siswa				Skor
		1	2	3	4	
1	Siswa 001	2	2	2	2	8
2	Siswa 002	2	2	2	2	8
3	Siswa 003	2	2	2	2	8
4	Siswa 004	1	1	2	2	6
5	Siswa 005	2	1	2	2	7
6	Siswa 006	2	1	2	2	7
7	Siswa 007	2	2	1	3	8
8	Siswa 008	2	2	1	2	7
9	Siswa 009	3	2	2	2	9
10	Siswa 010	3	2	2	2	9
11	Siswa 011	1	2	2	3	8
12	Siswa 012	2	2	3	1	8
13	Siswa 013	2	1	2	2	7
14	Siswa 014	1	2	2	2	7
15	Siswa 015	2	3	3	1	9
16	Siswa 016	3	3	3	2	11
17	Siswa 017	2	2	2	2	8
18	Siswa 018	2	2	2	2	8
19	Siswa 019	2	2	2	3	9
20	Siswa 020	2	2	2	2	8
Jumlah		40	38	41	41	160
Persentase %		50	47.5	51.2	51.2	50

Sumber: Data Hasil Observasi Tahun 2018

Berdasarkan Tabel IV.4 di atas, dapat diketahui bahwasanya motivasi belajar siswa tergolong rendah, dengan skor yang didapatkan “160” dengan nilai rata-rata persentase 50%. Sedangkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V MI Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Siswa disiplin, datang tepat waktu dan tertib dalam proses pembelajaran, pada aspek ini diperoleh rata-rata sebesar 50%
2. Siswa bersemangat, antusias, perhatian dan tanggap terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru, pada aspek ini diperoleh rata-rata sebesar 47,5%

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Siswa tekun, gigih, berusaha dan bekerja keras dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, pada aspek ini diperoleh rata-rata sebesar 51,2%
4. Siswa tidak mudah putus asa dan pantang menyerah dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, pada aspek ini diperoleh rata-rata sebesar 51,2%

Berdasarkan data tersebut, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum tindakan yaitu 50%. Artinya jauh dibawah indikator keberhasilan yang ditetapkan yakni 75%. Melihat rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, peneliti mencoba menerapkan permainan cerita berantai untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan ini dilakukan untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran. Adapun yang akan dipersiapkan adalah menyusun silabus, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktifitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta mempersiapkan lembar observasi motivasi belajar siswa, dan meminta teman sejawat dan wali kelas untuk menjadi observer dalam pelaksanaan pembelajaran.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

1) Pertemuan Pertama Siklus I

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 15 Maret 2018. Dalam pelaksanaan pembelajaran melibatkan seluruh siswa kelas V. Proses pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan dan berpedoman pada silabus, dengan indikator adalah membaca teks cerita narasi sejarah tentang masjid agung demak. Kegiatan pembelajaran melalui permainan cerita berantai terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir proses pembelajaran.

Kegiatan awal dilaksanakan selama 10 menit yang diawali guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca do'a bersama-sama, guru memeriksa kehadiran siswa dan merapikan tempat duduk siswa sebagai persiapan untuk memulai pembelajaran, kemudian guru menyampaikan materi pembelajaran tentang Masjid Agung demak dan selanjutnya guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai yaitu siswa dapat membaca teks ceita narasi sejarah tentang Masjid Agung Demak.

Kegiatan inti dalam pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan RPP kurikulum 2013 yang terdiri dari *mengamati, menanya, eksplorasi, asosiasi, dan komunikasi*. Kegiatan inti dalam pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

selama 50 menit, pada tahap mengamati guru memberikan instruksi terkait dengan permainan yang akan diterapkan. Tahap menanya guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Tahap eksplorasi guru membagi siswa menjadi empat kelompok. Kemudian guru memulai cerita tentang Masjid Agung Demak, lalu menunjukkan kelompok untuk meneruskan cerita. Selanjutnya setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya, sebab guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk membaca cerita. Dan pada saat membaca cerita, setiap kelompok harus memperhatikan waktu dalam membaca cerita tersebut. Tahap asosiasi, guru bersama siswa mengaitkan materi Masjid Agung Demak dengan materi SKI, yaitu guru menjelaskan bahwa "Masjid Agung Demak adalah masjid tertua yang terletak di pulau Jawa dan masjid ini merupakan tempat berkumpulnya wali songo untuk menyebarkan Agama Islam di pulau jawa". Tahap komunikasi guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

Kegiatan penutup dilaksanakan selama 10 menit, guru menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Selanjutnya guru mengadakan evaluasi yang terdiri dari 5 soal. Setelah itu guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas kepada siswa supaya membaca materi untuk pertemuan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

selanjutnya. Terakhir guru menutup pelajaran dengan berdo'a bersama-sama dan mengucapkan salam.

2) Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 16 Maret 2018. Proses pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan dan berpedoman dengan silabus, dengan indikator adalah membaca teks cerita narasi sejarah tentang Kerajaan Demak. Kegiatan pembelajaran melalui permainan cerita berantai terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir proses pembelajaran.

Pada kegiatan awal dilaksanakan selama 10 menit yang diawali guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca do'a bersama-sama, guru memeriksa kehadiran siswa dan merapikan tempat duduk siswa sebagai persiapan untuk memulai pembelajaran, kemudian guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan mengenai materi pembelajaran sebelumnya, yaitu dimana letak Masjid Agung Demak ? siapa pendiri Masjid Agung Demak tersebut ? Siswa menjawab "Masjid Agung Demak terletak di Jawa Tengah dan pendiri Masjid Agung Demak adalah Raden Fatah, buk". Selanjutnya guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai yaitu siswa dapat membaca teks cerita narasi sejarah tentang Kerajaan Demak.

Kegiatan inti dalam pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan RPP kurikulum 2013 yang terdiri dari *mengamati, menanya, eksplorasi, asosiasi, dan komunikasi*. Kegiatan inti dalam pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan selama 50 menit, pada tahap mengamati guru memberikan instruksi terkait dengan permainan yang akan diterapkan. Tahap menanya guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Tahap eksplorasi guru membagi siswa menjadi empat kelompok. Kemudian guru memulai cerita tentang Kerajaan Demak, lalu menunjukkan kelompok untuk meneruskan cerita. Selanjutnya setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya, sebab guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk membaca cerita. Dan pada saat membaca cerita, setiap kelompok harus memperhatikan waktu dalam membaca cerita tersebut. Tahap asosiasi, guru bersama siswa mengaitkan materi Kerajaan Demak dengan materi SKI, yaitu guru menjelaskan bahwa "Kerajaan Demak merupakan Kerajaan Islam pertama di pulau Jawa. Sebagai Kerajaan Islam pertama di pulau Jawa, Kerajaan Demak sangat berperan besar dalam proses islamisasi. Kerajaan Demak berkembang sebagai pusat perdagangan dan sebagai pusat penyebaran Islam". Tahap komunikasi guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan penutup dilaksanakan selama 10 menit, guru menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Selanjutnya guru mengadakan evaluasi yang terdiri dari 5 soal. Setelah itu guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas kepada siswa supaya membaca materi untuk pertemuan selanjutnya. Terakhir guru menutup pelajaran dengan berdo'a bersama-sama dan mengucapkan salam.

c. Pengamatan Siklus I

1) Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1

Pelaksanaan aktivitas guru ini dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh observer, adapun jumlah aktivitas guru yang diamati adalah sebanyak 4 aktivitas. Adapun hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel IV.5
Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Permainan Cerita Berantai pada Siklus I Pertemuan Pertama

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian				Jumlah Skor
		4	3	2	1	
1	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	√				4

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2	Guru memulai cerita, lalu menunjukkan kelompok untuk meneruskan cerita			√		2
3	Guru meminta setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita			√		2
4	Guru memberi batas waktu kepada kelompok siswa untuk membaca cerita dalam waktu yang ditentukan			√		2
Jumlah		10				
Persentase %		62,5%				
Kategori		Cukup baik				

Sumber: Data Hasil Observasi 2018

Keterangan : 4 = Baik

3 = Cukup baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

Berdasarkan tabel IV.5, aktivitas guru dengan penerapan permainan cerita berantai pada pertemuan pertama siklus I adalah 62,5%. Berdasarkan kategori yang ditentukan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas guru pertemuan pertama siklus I termasuk dalam kategori “cukup baik ” karena berada pada rentang 56-75%.

Pada aspek 1 dikategorikan “baik” karena guru membagi siswa kedalam 4 kelompok dengan kemampuan bervariasi. Pada aspek 2 dikategorikan “kurang baik” karena guru memulai cerita, lalu menunjuk kelompok yang ribut atau yang tidak fokus untuk meneruskan cerita. Pada aspek 3 dikategorikan “kurang baik” karena guru meminta salah satu kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lain. Pada aspek 4 dikategorikan “kurang baik” karena guru memberi batas waktu

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kepada kelompok siswa untuk membaca cerita dalam jangka waktu 1 menit.

2) Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1

Pelaksanaan observasi aktivitas siswa dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh observer. Adapun jumlah aktivitas siswa yang diamati sebanyak 4 aktivitas. Adapun hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel IV.6
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dengan Penerapan Permainan Cerita Berantai Pada Siklus I Pertemuan Pertama

No	Aspek yang di amati	Pertemuan 1			
		Ya		Tidak	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	Siswa membentuk kelompok	14	70%	6	30%
2	Siswa mendengarkan guru bercerita, lalu kelompok yang ditunjuk guru harus meneruskan cerita	12	60%	8	40%
3	Setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita	10	50%	10	50%
4	Setiap kelompok harus memperhatikan waktu dalam membaca cerita	9	45%	11	55%
Jumlah/Persentase %		45	56,2%	35	43,7%

Sumber :Data Hasil Observasi 2018

Berdasarkan tabel IV.6 di atas, aktivitas siswa melalui penerapan cerita berantai pada siklus I pertemuan pertama, siswa membentuk kelompok sebanyak 14 orang atau 70% dari 20 orang siswa. Siswa mendengarkan guru bercerita, lalu kelompok yang ditunjuk guru harus meneruskan cerita, sebanyak 12 orang atau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

60% dari 20 orang siswa. Setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita, sebanyak 10 orang atau 50% dari 20 orang siswa. Selanjutnya setiap kelompok harus memperhatikan waktu dalam membaca cerita, sebanyak 9 orang atau 45% dari 20 orang siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, rata-rata persentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama siklus I diperoleh skor 45 atau rata-rata persentase 56%. Berdasarkan kategori yang ditentukan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas siswa pertemuan pertama siklus I termasuk dalam kategori “cukup baik ” karena berada pada rentang 56-75%.

3) Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2

Hasil observasi aktivitas guru dengan penerapan permainan cerita berantai pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV.7
Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Permainan Cerita Berantai pada Siklus I Pertemuan kedua

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian				Jumlah Skor
		4	3	2	1	
1	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	√				4
2	Guru memulai cerita, lalu menunjukkan kelompok untuk meneruskan cerita		√			3
3	Guru meminta setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita			√		2
4	Guru memberi batas waktu kepada kelompok siswa untuk membaca cerita dalam waktu yang ditentukan			√		2
Jumlah		11				
Persentase %		68,7%				
Kategori		Cukup baik				

Sumber: Data Hasil Observasi 2018

Keterangan : 4 = Baik

3 = Cukup baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

Berdasarkan tabel IV.7, aktivitas guru dengan penerapan permainan cerita berantai pada pertemuan kedua siklus I adalah 68,7%. Berdasarkan kategori yang ditentukan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas guru pertemuan kedua siklus I termasuk dalam kategori “cukup baik” karena berada pada rentang 56-75%.

Pada aspek 1 dikategorikan “baik” karena guru membagi siswa kedalam 4 kelompok dengan kemampuan bervariasi. Pada aspek 2 dikategorikan “cukup baik” karena guru memulai cerita, lalu menunjuk kelompok secara acak untuk meneruskan cerita. Pada aspek 3 dikategorikan “kurang baik” karena guru meminta salah satu kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lain. Pada aspek 4 dikategorikan “kurang baik”

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karena guru memberi batas waktu kepada kelompok siswa untuk membaca cerita dalam jangka waktu 1 menit.

Dapat diketahui skor yang diperoleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan cerita berantai pada pertemuan kedua lebih baik atau mengalami peningkatan dibandingkan pada pertemuan pertama siklus I. Pada pertemuan pertama diperoleh skor 10 atau sebesar 62,5% dari seluruh aktivitas yang dilakukan sedangkan pada pertemuan kedua diperoleh skor 11 atau sebesar 68,7% dari seluruh aktivitas yang dilakukan.

4) Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2

Adapun hasil observasi aktivitas siswa dengan penerapan permainan cerita berantai pada pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel IV.8.

Tabel IV.8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dengan Penerapan Permainan Cerita Berantai Pada Siklus I Pertemuan kedua

No	Aspek yang di amati	Pertemuan 2			
		Ya		Tidak	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	Siswa membentuk kelompok	15	75%	5	25%
2	Siswa mendengarkan guru bercerita, lalu kelompok yang ditunjuk guru harus meneruskan cerita	14	70%	6	30%
3	Setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita	13	65%	7	35%
4	Setiap kelompok harus memperhatikan waktu dalam membaca cerita	14	70%	6	30%
Jumlah/Persentase %		56	70%	24	30%

Sumber :Data Hasil Observasi 2018

Berdasarkan tabel IV.8 di atas, aktivitas siswa melalui penerapan cerita berantai pada siklus I pertemuan kedua, siswa membentuk kelompok sebanyak 15 orang atau 75% dari 20 orang siswa. Siswa mendengarkan guru bercerita, lalu kelompok yang ditunjuk guru harus meneruskan cerita, sebanyak 14 orang atau 70% dari 20 orang siswa. Setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita, sebanyak 13 orang atau 65% dari 20 orang siswa. Selanjutnya setiap kelompok harus memperhatikan waktu dalam membaca cerita, sebanyak 14 orang atau 70% dari 20 orang siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, rata-rata persentase aktivitas siswa pada pertemuan kedua siklus I diperoleh skor 56

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau rata-rata persentase 70%. Berdasarkan kategori yang ditentukan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas siswa pertemuan kedua siklus I termasuk dalam kategori “cukup baik ” karena berada pada rentang 56-75%.

5) Observasi Motivasi Siswa Siklus I

Observasi motivasi belajar siswa dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun jumlah motivasi belajar siswa yang diambil adalah 4 jenis dan jumlah yang di amati sebanyak 20 orang siswa. Pengamatan motivasi belajar siswa ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.9
Hasil Observasi Indikator Motivasi Belajar Siswa dengan Penerapan Permainan Cerita Berantai Siklus I (Pertemuan 1 dan 2)

No	Indikator Motivasi Belajar Siswa	Siklus I	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Siswa disiplin, datang tepat waktu dan tertib dalam proses pembelajaran	60%	68,75%
2	Siswa bersemangat, antusias, perhatian dan tanggap terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru	58,75%	67,5%
3	Siswa tekun, gigih, berusaha dan bekerja keras dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	57,5%	65%
4	Siswa tidak mudah putus asa dan pantang menyerah dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	58,75	61,25%
Persentase %		58,75%	65,62%
Rata-rata Persentase%		62,18%	

Sumber : Data Hasil Observasi 2018

Berdasarkan tabel IV.11 di atas, indikator motivasi belajar siswa dengan menggunakan permainan cerita berantai pada siklus I pertemuan pertama dan kedua terdapat 4 indikator motivasi belajar

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa. Pertama, siswa disiplin, datang tepat waktu dan tertib dalam proses pembelajaran, pertemuan pertama terdapat 60% dan pertemuan kedua terdapat 68,75% dari total keseluruhan 20 orang siswa. Kedua, siswa bersemangat, antusias, perhatian dan tanggap terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru, pertemuan pertama terdapat 58,75% dan pertemuan kedua terdapat 67,5%. Ketiga, siswa tekun, gigih, berusaha dan bekerja keras dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, pertemuan pertama terdapat 57,5% dan pertemuan kedua terdapat 65%. Dan keempat siswa tidak mudah putus asa dan pantang menyerah dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, pertemuan pertama terdapat 58,75% dan pertemuan kedua terdapat 61,25%.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan cerita berantai, terjadi peningkatan disetiap indikator motivasi belajar siswa. Pada siklus I pertemuan pertama motivasi belajar siswa diperoleh persentase 58,75% dengan kategori “Rendah”. Sedangkan pertemuan kedua siklus I, motivasi belajar siswa diperoleh persentase 65,62% dengan kategori “Cukup tinggi”. Walaupun pada pertemuan kedua siklus I motivasi belajar siswa masih tergolong “Cukup tinggi”, namun sudah ada peningkatan sebesar 6,87% dari pertemuan pertama siklus I.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa Siklus 1
1) Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru

Rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dengan penerapan permainan cerita berantai dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV.10
Rekapitulasi Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Permainan Cerita Berantai Siklus I (Pertemuan 1 dan 2)

No	Aktivitas yang diamati	Skor Pertemuan 1	Skor Pertemuan 2	Rata-rata Skor Siklus I
1	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	4	4	4
2	Guru memulai cerita, lalu menunjukkan kelompok untuk meneruskan cerita	2	3	2,5
3	Guru meminta setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita	2	2	2
4	Guru memberi batas waktu kepada kelompok siswa untuk membaca cerita dalam waktu yang ditentukan	2	2	2
Jumlah		10	11	10,5
Persentase %		62,5%	68,7%	65,6%
Kategori		Cukup baik	Cukup baik	Cukup baik

Sumber: Data Hasil Observasi 2018

Berdasarkan tabel IV.10 dapat diketahui persentase pada aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan cerita berantai pada siklus I (pertemuan 1 dan 2) adalah 65,6% atau tergolong “cukup baik” karena berada pada rentang 56-75%.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dengan penerapan permainan cerita berantai dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV.11
Rekapitulasi Observasi Aktivitas Siswa dengan Penerapan Permainan Cerita Berantai Siklus I (Pertemuan 1 dan 2)

No	Aktivitas yang di Amati	Siklus I				Total	
		Pertemuan 1		Pertemuan2		Skor	Persentase
		Skor	Persentase	Skor	Persentase		
1	Siswa membentuk kelompok	14	70%	15	75%	14,5	72,5%
2	Siswa mendengarkan guru bercerita, lalu kelompok yang ditunjuk guru harus meneruskan cerita	12	60%	14	70%	13	65%
3	Setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita	10	50%	13	65%	11,5	57,5%
4	Setiap kelompok harus memperhatikan waktu dalam membaca cerita	9	45%	14	70%	11,5	57,5%
Jumlah/Persentase%		45	56,2%	56	70%	50,5	63,1%

Sumber : Data Hasil Observasi 2018

Berdasarkan tabel IV.11 dapat diketahui persentase pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan cerita berantai pada siklus I (pertemuan 1 dan 2) adalah 63,1% atau tergolong “cukup baik” karena berada pada rentang 56-75%.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siklus I, berada pada klasifikasi “cukup tinggi”, karena rata-rata persentase pada siklus I adalah 62,18% dan berada pada rentang 60%-69%. Beranjak dari hasil persentase siklus I, maka motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan permainan cerita berantai belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 70%-79%. Melihat hal itu, peneliti melanjutkan penelitiannya pada siklus II dengan harapan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan permainan cerita berantai dengan cara memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I.

Berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan observer terhadap perbaikan pembelajaran pada siklus I terdapat kelemahan aktivitas guru dalam penerapan permainan cerita berantai di antaranya :

- a) Guru hanya menunjuk kelompok yang ribut atau yang tidak fokus untuk meneruskan cerita.
- b) Guru hanya meminta salah satu kelompok yang harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lain.
- c) Guru hanya memberi jangka waktu 1 menit kepada kelompok siswa untuk membaca cerita.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Siklus II**a. Perencanaan Tindakan**

Setelah mengetahui hasil penelitian dari siklus I, langkah selanjutnya adalah menyusun hal-hal yang diperlukan untuk melaksanakan siklus II, yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan kompetensi dasar, mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktifitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta mempersiapkan lembar observasi motivasi belajar siswa, dan meminta wali kelas dan teman sejawat kembali untuk menjadi observer.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II**1) Pertemuan Ketiga Siklus II**

Pertemuan ketiga siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 22 Maret 2018. Dalam pelaksanaan Dalam pelaksanaan pembelajaran melibatkan seluruh siswa kelas V. Proses pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan dan berpedoman pada silabus, dengan indikator adalah membaca teks cerita narasi sejarah tentang perjuangan Sultan Hasanuddin. Kegiatan pembelajaran melalui permainan cerita berantai terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir proses pembelajaran.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan awal dilaksanakan selama 10 menit yang diawali guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca do'a bersama-sama, guru memeriksa kehadiran siswa dan merapikan tempat duduk siswa sebagai persiapan untuk memulai pembelajaran. Kemudian guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran sebelumnya, dan guru menyampaikan materi pembelajaran tentang perjuangan Sultan Hasanuddin. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai yaitu siswa dapat membaca teks cerita narasi sejarah tentang perjuangan Sultan Hasanuddin.

Kegiatan inti dalam pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan RPP kurikulum 2013 yang terdiri dari *mengamati, menanya, eksplorasi, asosiasi, dan komunikasi*. Kegiatan inti dalam pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan selama 50 menit, pada tahap mengamati guru memberikan instruksi terkait dengan permainan yang akan diterapkan. Tahap menanya guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Tahap ekplorasi guru membagi siswa menjadi empat kelompok. Kemudian guru memulai cerita tentang perjuangan Sultan Hasanuddin, lalu menunjukkan kelompok untuk meneruskan cerita. Selanjutnya setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya, sebab guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk membaca cerita. Dan pada saat

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membaca cerita, setiap kelompok harus memperhatikan waktu dalam membaca cerita tersebut. Tahap asosiasi, guru bersama siswa mengaitkan materi perjuangan Sultan Hasanuddin dengan materi SKI, yaitu guru menjelaskan bahwa "Sultan Hasanuddin merupakan raja dari Kerajaan Islam Gowa-Tallo di Makasar, Sulawesi selatan. Beliau telah gigih berjuang melawan penjajahan demi kepentingan bangsa dan negara.". Tahap komunikasi guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

Kegiatan penutup dilaksanakan selama 10 menit, guru menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Selanjutnya guru mengadakan evaluasi yang terdiri dari 5 soal. Setelah itu guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas kepada siswa supaya membaca materi untuk pertemuan selanjutnya. Terakhir guru menutup pelajaran dengan berdo'a bersama-sama dan mengucapkan salam.

2) Pertemuan Keempat Siklus II

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 23 Maret 2018, dengan indikator adalah membaca teks cerita narasi sejarah tentang perjuangan Sunan Kalijaga. Proses pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan dan berpedoman dengan silabus. Kegiatan pembelajaran melalui permainan cerita berantai

terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir proses pembelajaran.

Pada kegiatan awal dilaksanakan selama 10 menit yang diawali guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca do'a bersama-sama, guru memeriksa kehadiran siswa dan merapikan tempat duduk siswa sebagai persiapan untuk memulai pembelajaran, kemudian guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan mengenai materi pembelajaran sebelumnya yaitu apa saja perjuangan yang dilakukan oleh sultan hasanuddin, dan guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai yaitu siswa dapat membaca teks cerita narasi sejarah tentang Sunan Kalijaga.

Kegiatan inti dalam pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan RPP kurikulum 2013 yang terdiri dari *mengamati, menanya, eksplorasi, asosiasi, dan komunikasi*. Kegiatan inti dalam pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan selama 50 menit, pada tahap mengamati guru memberikan instruksi terkait dengan permainan yang akan diterapkan. Tahap menanya guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Tahap eksplorasi guru membagi siswa menjadi empat kelompok. Kemudian guru memulai cerita tentang Sunan Kalijaga, lalu menunjukkan kelompok untuk meneruskan cerita. pada pertemuan keempat ini kelompok yang meneruskan cerita sudah sangat baik

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dibandingkan dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya. Selanjutnya setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya, sebab guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk membaca cerita. Dan pada saat membaca cerita, setiap kelompok harus memperhatikan waktu dalam membaca cerita tersebut. Tahap asosiasi, guru bersama siswa mengaitkan materi sunan kalijaga dengan materi SKI yaitu guru menjelaskan bahwa "Sunan Kalijaga merupakan salah satu tokoh sentral dalam penyebaran Agama Islam. Dalam berdakwah, sunan kalijaga menyisipkan nilai-nilai dan ajaran-ajaran Islam ke dalam tradisi masyarakat Jawa. Sunan Kalijaga juga sangat toleran terhadap pada budaya lokal. Dia mendekati masyarakat secara bertahap". Tahap komunikasi guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

Kegiatan penutup dilaksanakan selama 10 menit, guru menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Selanjutnya guru mengadakan evaluasi yang terdiri dari 5 soal. Setelah itu guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas kepada siswa supaya membaca materi untuk pertemuan selanjutnya. Terakhir guru menutup pelajaran dengan berdo'a bersama-sama dan mengucapkan salam.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siklus II termasuk dalam kategori “baik ” karena berada pada rentang 76-100%.

Pada aspek 1 dikategorikan “baik” karena guru membagi siswa kedalam 4 kelompok dengan kemampuan bervariasi. Pada aspek 2 dikategorikan “cukup baik” karena guru memulai cerita, lalu menunjuk kelompok secara acak untuk meneruskan cerita. Pada aspek 3 dikategorikan “cukup baik” karena guru meminta beberapa kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lain. Pada aspek 4 dikategorikan “cukup baik” karena guru memberi batas waktu kepada kelompok siswa untuk membaca cerita dalam jangka waktu 2 menit.

2) Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 3

Pelaksanaan observasi aktivitas siswa dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh observer. Adapun jumlah aktivitas siswa yang diamati sebanyak 4 aktivitas. Adapun hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan ketiga dapat dilihat pada tabel berikut ini:

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.13
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dengan Penerapan Permainan Cerita Berantai Pada Siklus II Pertemuan Ketiga

No	Aspek yang di amati	Pertemuan 3			
		Ya		Tidak	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	Siswa membentuk kelompok	16	80%	4	20%
2	Siswa mendengarkan guru bercerita, lalu kelompok yang ditunjuk guru harus meneruskan cerita	15	75%	5	25%
3	Setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita	16	80%	4	20%
4	Setiap kelompok harus memperhatikan waktu dalam membaca cerita	14	70%	6	30%
Jumlah/Persentase %		61	76,2%	19	23,7%

Sumber :Data Hasil Observasi 2018

Berdasarkan tabel IV.13 di atas, aktivitas siswa melalui penerapan cerita berantai pada siklus II pertemuan ketiga, siswa membentuk kelompok sebanyak 16 orang atau 80% dari 20 orang siswa. Siswa mendengarkan guru bercerita, lalu kelompok yang ditunjuk guru harus meneruskan cerita, sebanyak 15 orang atau 75% dari 20 orang siswa. Setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita, sebanyak 16 orang atau 80% dari 20 orang siswa. Selanjutnya setiap kelompok harus memperhatikan waktu dalam membaca cerita, sebanyak 14 orang atau 70% dari 20 orang siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, rata-rata persentase aktivitas siswa pada pertemuan ketiga siklus II diperoleh skor 61

dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas guru pertemuan keempat siklus II termasuk dalam kategori “baik ” karena berada pada rentang 76-100%.

Pada aspek 1 dikategorikan “baik” karena guru membagi siswa kedalam 4 kelompok dengan kemampuan bervariasi. Pada aspek 2 dikategorikan “baik” karena guru memulai cerita, lalu menunjuk kelompok sesuai dengan urutan nomor kelompok untuk meneruskan cerita. Pada aspek 3 dikategorikan “cukup baik” karena guru meminta beberapa kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lain. Pada aspek 4 dikategorikan “baik” karena guru memberi batas waktu kepada kelompok siswa untuk membaca cerita dalam jangka waktu 3 menit.

Dapat diketahui skor yang diperoleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan cerita berantai pada pertemuan keempat siklus II mengalami peningkatan dibandingkan pada pertemuan ketiga siklus II. Pada pertemuan keempat siklus II diperoleh skor 13 atau sebesar 81,2% dari seluruh aktivitas yang dilakukan sedangkan pada pertemuan ketiga siklus II diperoleh skor 15 atau sebesar 93,7% dari seluruh aktivitas yang dilakukan.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4) Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 4

Adapun hasil observasi aktivitas siswa dengan penerapan permainan cerita berantai pada pertemuan keempat siklus II dapat dilihat pada tabel IV.15.

Tabel IV.15
Hasil Observasi Aktivitas Siswa dengan Penerapan Permainan Cerita Berantai pada Siklus II Pertemuan keempat

No	Aspek yang di amati	Pertemuan 4			
		Ya		Tidak	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	Siswa membentuk kelompok	18	90%	2	10%
2	Siswa mendengarkan guru bercerita, lalu kelompok yang ditunjuk guru harus meneruskan cerita	17	85%	3	15%
3	Setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita	17	85%	3	15%
4	Setiap kelompok harus memperhatikan waktu dalam membaca cerita	16	80%	4	20%
Jumlah/Persentase %		68	85%	12	15%

Sumber :Data Hasil Observasi 2018

Berdasarkan tabel IV.15 di atas, aktivitas siswa melalui penerapan cerita berantai pada siklus II pertemuan keempat, siswa membentuk kelompok sebanyak 18 orang atau 90% dari 20 orang siswa. Siswa mendengarkan guru bercerita, lalu kelompok yang ditunjuk guru harus meneruskan cerita, sebanyak 17 orang atau 85% dari 20 orang siswa. Setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita, sebanyak 17 orang atau 85% dari 20 orang siswa. Selanjutnya setiap

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kelompok harus memperhatikan waktu dalam membaca cerita, sebanyak 16 orang atau 80% dari 20 orang siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, rata-rata persentase aktivitas siswa pada pertemuan keempat siklus II diperoleh skor 68 atau rata-rata persentase 85%. Berdasarkan kategori yang ditentukan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas siswa pertemuan keempat siklus II termasuk dalam kategori “baik ” karena berada pada rentang 76-100%.

5) Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Observasi motivasi belajar siswa dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun jumlah motivasi belajar siswa yang diambil adalah 4 jenis dan jumlah yang di amati sebanyak 20 orang siswa. Pengamatan motivasi belajar siswa ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.16
Hasil Observasi Indikator Motivasi Belajar Siswa dengan Penerapan Permainan Cerita Berantai Siklus II (Pertemuan 3 dan 4)

No	Indikator Motivasi Belajar Siswa	Siklus I	
		Pertemuan 3	Pertemuan 4
1	Siswa disiplin, datang tepat waktu dan tertib dalam proses pembelajaran	83,75%	88,75%
2	Siswa bersemangat, antusias, perhatian dan tanggap terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru	81,25%	87,5%
3	Siswa tekun, gigih, berusaha dan bekerja keras dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	75%	83,75%
4	Siswa tidak mudah putus asa dan pantang menyerah dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	76,25%	81,25%
Persentase %		79%	85,31%
Rata-rata Persentase%		82,15%	

Sumber : Data Hasil Observasi 2018

Berdasarkan tabel IV.18 di atas, indikator motivasi belajar siswa dengan menggunakan permainan cerita berantai pada siklus II pertemuan ketiga dan keempat terdapat 4 indikator motivasi belajar siswa. Pertama, siswa disiplin, datang tepat waktu dan tertib dalam proses pembelajaran, pertemuan ketiga terdapat 83,75% dan pertemuan keempat terdapat 88,75% dari total keseluruhan 20 orang siswa. Kedua, siswa bersemangat, antusias, perhatian dan tanggap terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru, pertemuan ketiga terdapat 81,25% dan pertemuan keempat terdapat 87,5%. Ketiga, siswa tekun, gigih, berusaha dan bekerja keras dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, pertemuan ketiga terdapat 75% dan pertemuan keempat terdapat 83,75%. Dan keempat siswa tidak mudah putus asa dan pantang menyerah dalam

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengerjakkan tugas yang diberikan oleh guru, pertemuan ketiga terdapat 76,25% dan pertemuan keempat terdapat 81,25%.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan cerita berantai, terjadi peningkatan disetiap indikator motivasi belajar siswa. Pada siklus II pertemuan ketiga motivasi belajar siswa diperoleh persentase 79% dengan kategori “Tinggi”. Sedangkan pertemuan keempat siklus II, motivasi belajar siswa diperoleh persentase 85,31% dengan kategori “Sangat tinggi”.

Hal ini berarti motivasi belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah Al Falah Naumbai telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 70%-79%. Untuk itu peneliti tidak akan melakukan tindakan siklus berikutnya, karena motivasi belajar siswa sudah mengalami peningkatan kearah yang lebih baik.

d. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa Siklus II

1) Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru pada siklus II dengan penerapan permainan cerita berantai dapat dilihat pada tabel berikut :

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.17
Rekapitulasi Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Permainan Cerita Berantai Siklus II (Pertemuan 3 dan 4)

No	Aktivitas yang diamati	Skor Pertemuan 3	Skor Pertemuan 4	Rata-rata Skor Siklus I
1	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	4	4	4
2	Guru memulai cerita, lalu menunjukkan kelompok untuk meneruskan cerita	3	4	3,5
3	Guru meminta setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita	3	3	3
4	Guru memberi batas waktu kepada kelompok siswa untuk membaca cerita dalam waktu yang ditentukan	3	4	3,5
Jumlah		13	15	14
Persentase %		81,2%	93,7%	87,5%
Kategori		Baik	Baik	Baik

Sumber: Data Hasil Observasi 2018

Berdasarkan tabel IV.17 dapat diketahui persentase pada aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan cerita berantai pada siklus II (pertemuan 3 dan 4) adalah 87,5% atau tergolong “Baik” karena berada pada rentang 76-100%.

2) Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Rekapitulasi hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II dengan penerapan permainan cerita berantai dapat dilihat pada tabel berikut :

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.18
Rekapitulasi Observasi Aktivitas Siswa dengan Penerapan Permainan Cerita Berantai Siklus II (Pertemuan 3 dan 4)

No	Aktivitas yang di Amati	Siklus II				Total	
		Pertemuan 3		Pertemuan 4		Skor	Persentase
		Skor	Persentase	Skor	Persentase		
1	Siswa membentuk kelompok	16	80%	18	90%	17	85%
2	Siswa mendengarkan guru bercerita, lalu kelompok yang ditunjuk guru harus meneruskan cerita	15	75%	17	85%	16	80%
3	Setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita	16	80%	17	85%	16,5	82,5%
4	Setiap kelompok harus memperhatikan waktu dalam membaca cerita	14	70%	16	80%	15	75%
Jumlah/Persentase%		61	76,2%	68	85%	64,5	80,6%

Sumber : Data Hasil Observasi 2018

Berdasarkan tabel IV.18 dapat diketahui persentase pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan cerita berantai pada siklus II (pertemuan 3 dan 4) adalah 80,6% atau tergolong “baik” karena berada pada rentang 76-100%.

e. Refleksi Siklus II

Meningkatnya aktivitas guru dan siswa sangatlah mempengaruhi motivasi belajar siswa. Pada siklus II ini proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik. Adapun motivasi belajar yang diperoleh siswa menunjukkan peningkatan. Sebagaimana diketahui pada siklus II motivasi belajar siswa secara klasikal meningkat menjadi 82,18%. Artinya motivasi belajar siswa telah

mencapai kriteria penilaian yang telah ditetapkan yaitu 70%-79%. Untuk itu peneliti tidak perlu melakukan siklus berikutnya karena telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

C. Pembahasan

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan permainan cerita berantai pada siklus II terjadi peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus I aktivitas guru secara keseluruhan diperoleh 65,6% dengan kategori “cukup baik” karena berada pada rentang 56-75%, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 87,5% dengan kategori “baik” dan berada pada rentang 76-100%. Perbandingan skor aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.19
Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus I dan II

No	Aktivitas yang diamati	Total Skor Siklus I	Total Skor Siklus II
1	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	4	4
2	Guru memulai cerita, lalu menunjukkan kelompok untuk meneruskan cerita	2,5	3,5
3	Guru meminta setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita	2	3
4	Guru memberi batas waktu kepada kelompok siswa untuk membaca cerita dalam waktu yang ditentukan	2	3,5
Jumlah		10,5	14
Persentase %		65,6%	87,5%
Kategori		Cukup Baik	Baik

Sumber: Data Hasil Observasi 2018

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

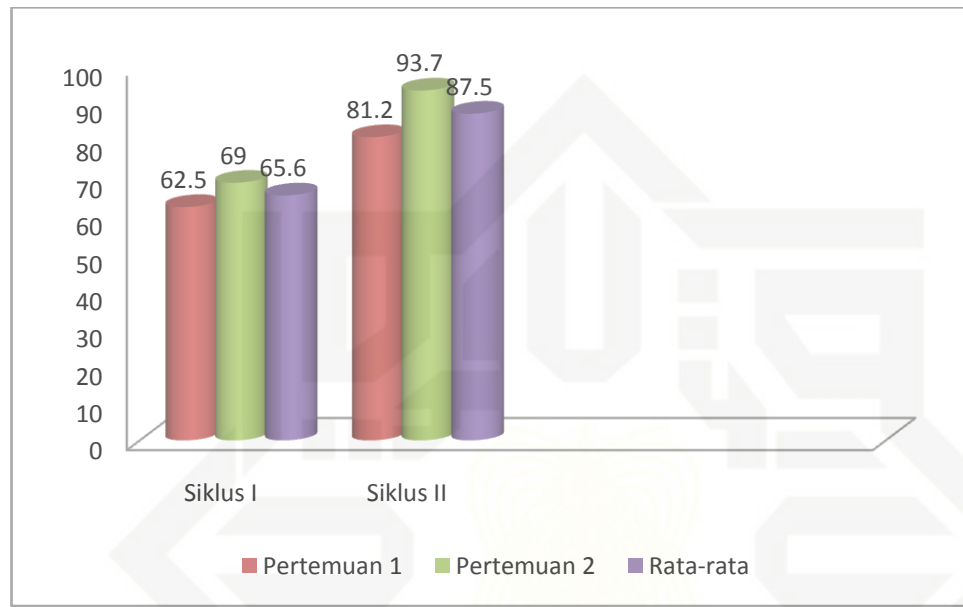
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perbandingan persentase aktivitas guru dengan menggunakan permainan cerita berantai pada siklus I (pertemuan I dan 2), dan siklus II (pertemuan 3 dan 4) juga dapat dilihat pada gambar grafik berikut:



Gambar IV.1: Grafik Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel IV.19 dan gambar IV.1 diatas, dapat diketahui bahwa aktivitas guru terjadi peningkatan dari siklus I hingga ke siklus II. Dapat dilihat siklus II aktivitas guru sudah berjalan dengan baik. Guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai langkah-langkah permainan cerita berantai.

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan permainan cerita berantai pada siklus aktivitas belajar siswa secara keseluruhan diperoleh 63,1% dengan kategori “cukup baik” ,

sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 80,6% dengan kategori “baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel VI.20:

Tabel IV.20
Rekapitulasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II

No	Aktivitas yang diamati	Total Skor Siklus I	Total Skor Siklus II
1	Siswa membentuk kelompok	14,5	17
2	Siswa mendengarkan guru bercerita, lalu kelompok yang ditunjuk guru harus meneruskan cerita	13	16
3	Setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita	11,5	16,5
4	Setiap kelompok harus memperhatikan waktu dalam membaca cerita	11,5	15
Jumlah		50,5	64,5
Persentase %		63,1%	80,6%
Kategori		Cukup Baik	Baik

Sumber: Data Hasil Observasi 2018

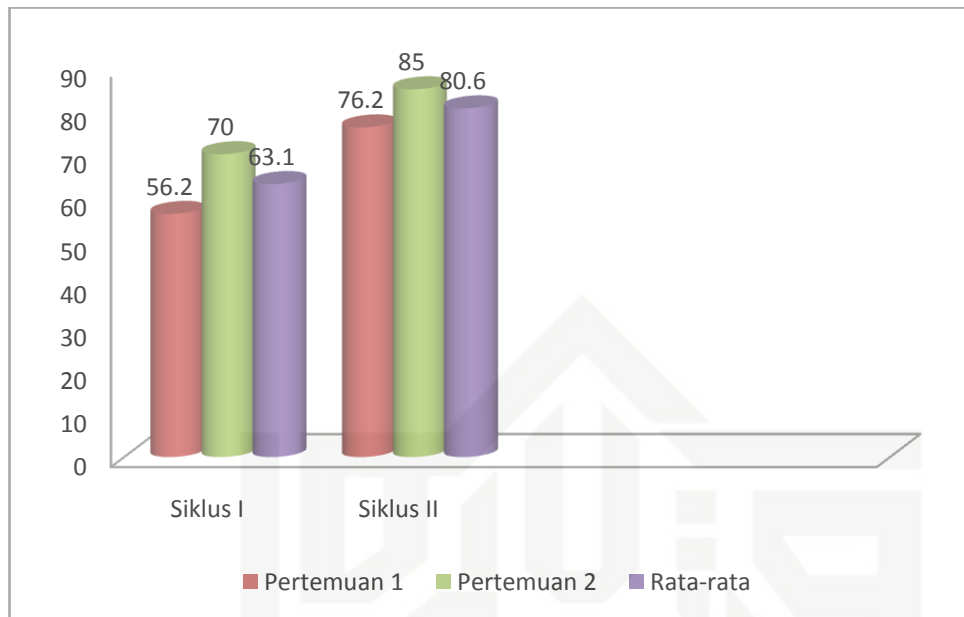
Dari tabel IV.20 di atas, aktivitas siswa pada siklus I dengan rata-rata persentase 63,1% dengan kategori “cukup baik” karena berada pada rentang 56-75%. Sedangkan pada siklus II, aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 80,6% dengan kategori “baik” karena berada pada rentang 76-100%. Artinya sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Perbandingan perbandingan aktivitas siswa melalui penerapan permainan cerita berantai pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar grafik di bawah ini:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar IV.2: Grafik Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

3. Motivasi Belajar Siswa

Perbandingan motivasi belajar siswa dari sebelum tindakan, siklus Motivasi belajar siswa sebelum dilakukan tindakan diperoleh rata-rata persentase 50% dengan kategori “rendah” dan berada pada rentang 50%-59%. Sedangkan setelah dilakukan tindakan perbaikan dengan menggunakan permainan cerita berantai pada siklus I pertemuan pertama, diperoleh rata-rata persentase 58,75% dengan kategori”rendah” dan berada pada rentang 50%-59%. Pada pertemuan kedua siklus I, motivasi belajar siswa diperoleh rata-rata persentase 65,62% dengan kategori “cukup tinggi” dan berada pada rentang 60%-69%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dengan menggunakan permainan cerita berantai, pada siklus I (pertemuan 1 dan 2) terjadi

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peningkatan dengan perolehan rata-rata persentase 62,18% dengan kategori “cukup tinggi” dan berada pada rentang 60%-69%.

Namun, peningkatan yang terjadi pada siklus I (pertemuan 1 dan 2) belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 70%-79%. Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan pada siklus II (pertemuan ketiga dan keempat). Pada siklus II pertemuan ketiga, motivasi belajar siswa dengan permainan cerita berantai diperoleh rata-rata persentase 79% dengan kategori “tinggi” dan berada pada rentang 70%-79%. Dan pada siklus II pertemuan keempat, motivasi belajar siswa diperoleh rata-rata persentase 85,31% dengan kategori “sangat tinggi” dan berada pada rentang 80%-100%. Untuk lebih jelas dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel IV.21
Rekapitulasi Motivasi Belajar Siswa dengan Penerapan Permainan
Cerita Berantai Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II

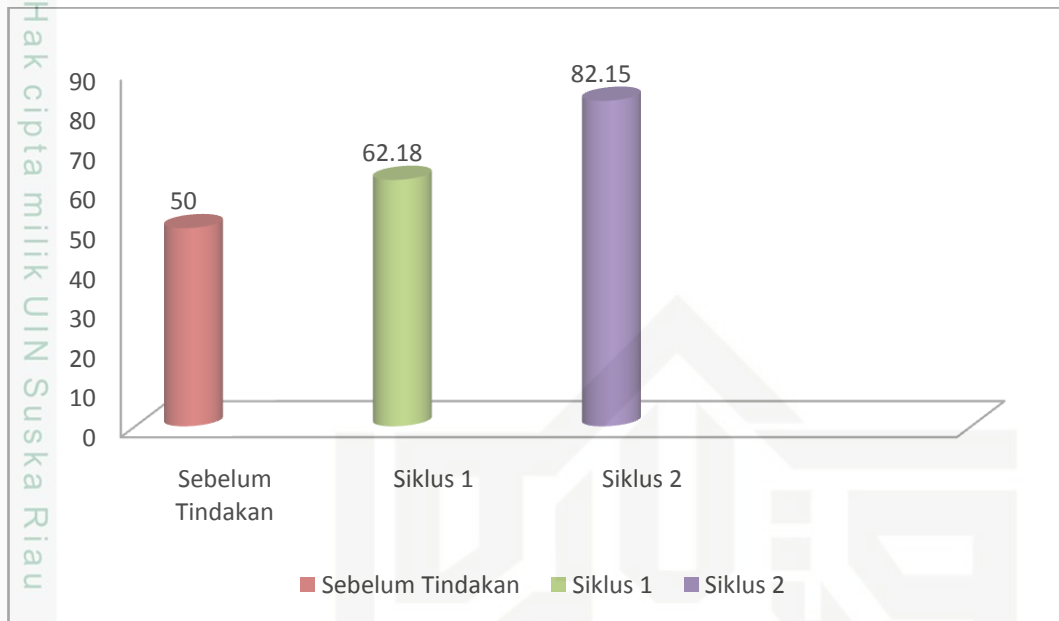
Siklus	Pertemuan	Rata-rata Persentase
Sebelum Tindakan		50%
Siklus I	Pertemuan 1	58,75%
	Pertemuan 2	65,62%
Rata-rata Siklus I		62,18%
Siklus II	pertemuan 3	79%
	Pertemuan 4	85,31%
Rata-rata Siklus II		82,15%

Sumber: Data Hasil Observasi 2018

Perbandingan motivasi belajar siswa dari sebelum tindakan, siklus I, siklus II dapat dilihat pada grafik IV.3:

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar IV.3: Grafik Perbandingan Motivasi Belajar Siswa dari Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Setelah melihat rekapitulasi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, motivasi belajar siswa sebelum dilakukan tindakan dengan rata-rata persentase 50% dengan kategori “rendah” karena berada pada rentang 50%-59%. Setelah dilakukan tindakan atau diterapkan permainan cerita berantai pada siklus I diperoleh rata-rata persentase 62,18% dengan kategori “cukup tinggi” karena berada pada rentang 60%-69%. Artinya sudah ada peningkatan sebesar 12,18% dari sebelum tindakan ke siklus I. persentase ini belum tergolong pada kategori “sangat tinggi” dan belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata persentase 82,15% dan sudah tergolong pada kategori “sangat

tinggi”. Artinya motivasi belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu peneliti menghentikan siklus karena motivasi belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 70%-79%.

D. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa pada siklus II sudah mencapai kategori “sangat tinggi” atau sudah mencapai kriteria penilaian yang telah ditetapkan yaitu 70%-79%. Oleh karena itu, maka hipotesis penelitian ini berbunyi Penerapan Permainan Cerita Berantai Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar dapat **“diterima”**.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.