

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 III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V tahun pelajaran 2017-2018 dengan jumlah siswa 20 orang yang terdiri dari 6 laki-laki dan 14 perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan permainan cerita berantai untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Di MI Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.

Variabel dalam penelitian ini yaitu penerapan permainan cerita berantai sebagai variabel x dan motivasi belajar siswa sebagai variabel y.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

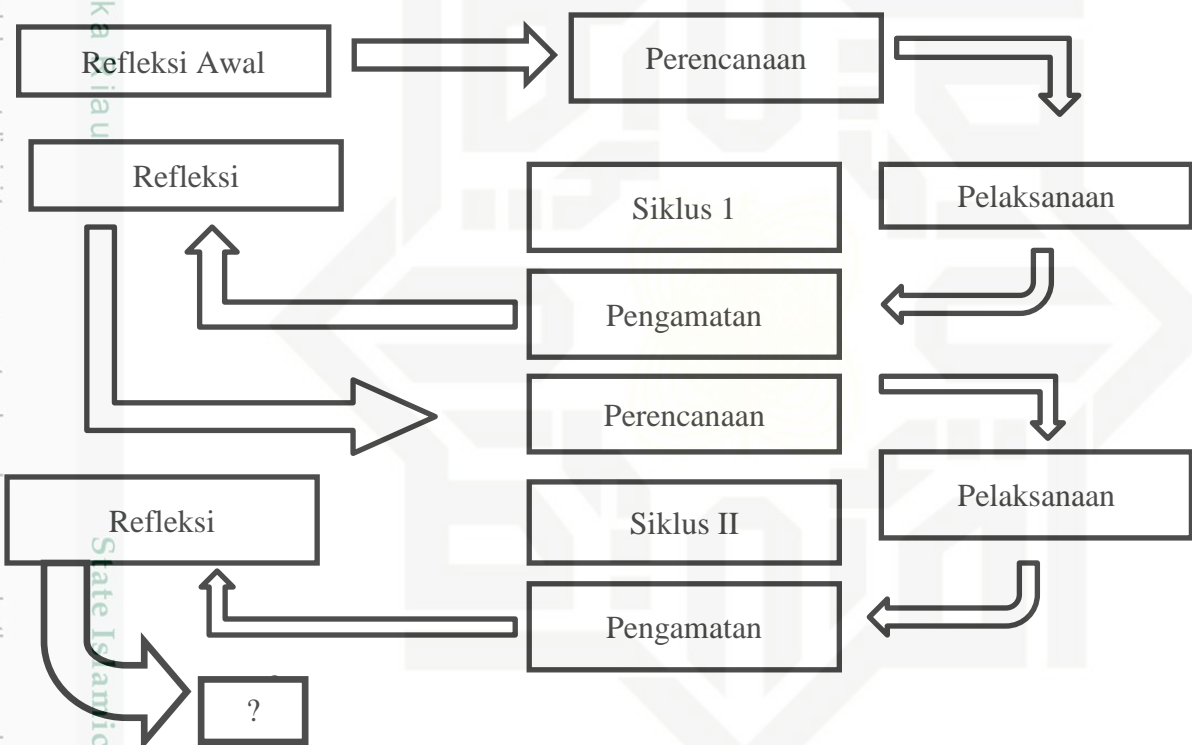
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar, khususnya pada kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dan waktu penelitian pada bulan Maret 2018.

C. Rancangan Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dilakukan agar terjadi perubahan mengajar ke arah yang lebih baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Arikunto, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di kelas

dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktek pembelajaran di kelas.

Penelitian ini dirancang dalam 2 siklus. Satu siklus dilaksanakan dua kali tatap muka sehingga dua kali siklus yaitu empat kali tatap muka. Adapun daur siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut model Suharsimi Arikunto yang dikutip dari buku Paizaluddin yaitu:²¹



Gambar 1. Daur siklus Penelitian Tindakan Kelas

1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, langkah- langkah yang dilakukan sebagai berikut :

- a. Menyusun silabus.

²¹Paizaluddin, *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 16

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. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- c. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.
- d. Mempersiapkan lembar observasi motivasi belajar siswa.
- e. Meminta teman sejawat dan wali kelas V sebagai observer.

2. Implementasi Tindakan

Langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan permainan cerita berantai yaitu :

a. Kegiatan awal

- 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama.
- 2) Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran siswa.
- 3) Guru menyampaikan apersepsi kepada siswa mengenai materi pelajaran.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan Permainan Cerita Berantai.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- 2) Guru memulai cerita, lalu menunjukkan kelompok untuk meneruskan cerita.
- 3) Setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan 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.

- 4) Guru memberi batas waktu kepada kelompok siswa untuk menulis dan berfikir dalam waktu yang ditentukan.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya
- 2) Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran
- 3) Guru melakukan kegiatan tindak lanjut kepada siswa
- 4) Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan hamdallah dan salam

3. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.²² Dalam pelaksanaan penelitian juga peneliti melibatkan observer. Tugas dari observer tersebut adalah untuk melihat aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan untuk melihat aktivitas guru, aktivitas siswa, dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuannya untuk memberi masukan atau pendapat pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, sehingga saran dan kritik dari pengamat dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran pertemuan berikutnya.

4. Refleksi

Refleksi adalah tindakan untuk menganalisa secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan data yang telah terkumpul untuk mengadakan evaluasi dan analisis yang dilakukan peneliti dengan cara berdiskusi dengan pengamatan terhadap berbagai masalah yang muncul di

²² Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 158

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.

kelas saat penerapan permainan cerita berantai, guna menyempurnakan dan melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan yang terjadi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan cerita berantai dalam setiap pertemuan. Hasil diskusi yang dilakukan nantinya akan menjadi bahan pertimbangan untuk siklus berikutnya. Sehingga nantinya pada siklus kedua diharapkan ada perbaikan.

D. Teknik Pengumpulan Data**1. Observasi**

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan permainan cerita berantai. Teknik observasi ini digunakan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung di lokasi penelitian untuk mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan penerapan permainan cerita berantai dan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran dengan penerapan permainan cerita berantai.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data untuk memperoleh data seperti informasi mengenai profil atau sejarah sekolah, keadaan guru, keadaan siswa, sarana dan prasarana, serta kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung.

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. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik statistik deskriptif merupakan kegiatan statistik yang dimulai dari menghimpun data, menyusun atau mengukur data, mengelola data, menyajikan dan menganalisis data angka guna memberikan gambaran suatu gejala, peristiwa, atau keadaan. Analisis deskriptif ini dilakukan untuk mengetahui gambaran data yang akan dianalisis.

1. Analisis data kualitatif, yaitu data berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa berkaitan dengan tingkat pemahaman terhadap suatu pada mata pelajaran, pandangan atau sikap siswa terhadap teknik belajar yang baru, aktivitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri dan sejenisnya dapat dianalisis secara kualitatif.
2. Analisis data kuantitatif, yaitu data yang berupa angka (nilai skor dan persentase) dapat dianalisis secara deskriptif. Misalnya mencari nilai rata-rata persentase keberhasilan dan lain-lain.²³

Selain itu analisis deskriptif juga digunakan untuk menentukan keberhasilan aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam bentuk mendemonstrasikan kegiatan selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan :

²³ Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 127-128.

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.

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi (banyak frekuensi)

P = Angka persentase

100% = Bilangan tetap

a. Analisis Data Aktivitas Guru Dan Siswa

Setelah data aktivitas guru dan siswa terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut :²⁴

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

Keterangan :

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi (banyak frekuensi)

P = Angka persentase

100% = Bilangan tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan permainan cerita berantai maka dilakukan pengelompokan atas kriteria penilaian yaitu:²⁵

- a. 76%-100% baik
- b. 56%-75% cukup baik
- c. 40%-55% kurang baik

²⁴Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 43

²⁵Riduan, *Skala Pengukuran dan Variabel-variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta), 2009, h. 30

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. <40% tidak baik

b. Motivasi Belajar

Untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar siswa, maka peneliti mengemukakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi (banyak frekuensi)

P = Angka presentase

100% = Bilangan tetap

Hal ini berpedoman pada teori yang dikemukakan oleh Tim Pustaka

Yustisia sebagai berikut:²⁶

- c. 80%-100% tergolong sangat tinggi
- d. 70%-79% tergolong tinggi
- e. 60%-69% tergolong cukup tinggi
- f. 50%-59% tergolong rendah
- g. < 50 tergolong sangat rendah

Siklus ini akan dihentikan apabila target telah tercapai yakni semua indikator motivasi sudah mencapai skala “tinggi” yaitu 70%-79%.

²⁶Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*, (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2008), h. 416