

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 guru mata pelajaran IPS dan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 028 Kubang Jaya Kabupaten Kampar dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan metode permainan kocok sumpit untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Variabel dalam penelitian ini yaitu penerapan metode permainan kocok sumpit (variabel X) dan hasil belajar siswa (Variabel Y).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 028 Kubang Jaya Kabupaten Kampar, khususnya pada kelas IV pada mata pelajaran yang akan dilaksanakan tindakan adalah Ilmu Pengetahuan sosial. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan bulan Maret 2018.

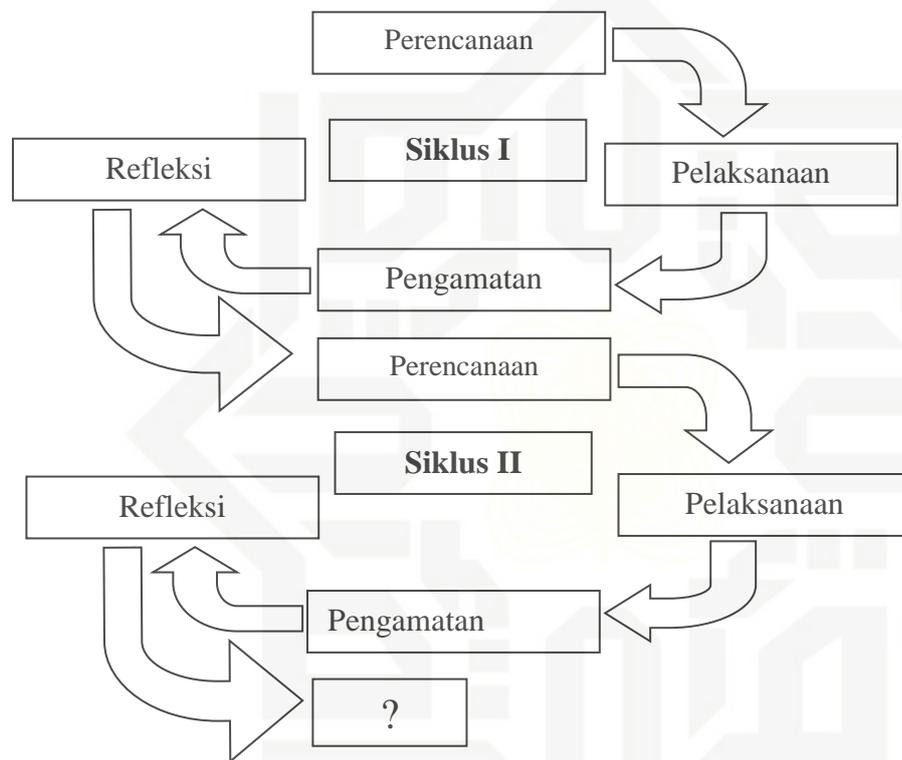
C. Rancangan Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas (*classroom based action research*). Penelitian tindakan kelas dilakukan agar terjadi perubahan mengajar ke arah yang lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Arikunto, dkk, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktek pembelajaran di kelas.

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.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Empat langkah tersebut saling berkaitan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Hubungan keempat tindakan tersebut terlihat pada bagan berikut:



Gambar III.1. Rancangan penelitian tindakan kelas

1. Perencanaan / Persiapan Tindakan

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

- a. Silabus yang berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pokok, kegiatan pembelajaran yang menerapkan langkah-langkah Metode Permainan Kocok Sumpit, alokasi waktu, sumber belajar dan penelitian.

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. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pokok, metode pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, sumber belajar dan penelitian.
- c. Lembar observasi guru dan siswa yang berisi lembar-lembar kegiatan-kegiatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- d. Meminta guru kelas IV dan teman sejawat untuk melakukan observasi, dan menjelaskan kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan lembar observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan metode permainan kocok sumpit yaitu:

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Guru melakukan persiapan dan menyiapkan kelas sebelum memulai pelajaran
- 2) Memulai pelajaran dengan membaca do'a
- 3) Guru melakukan absensi
- 4) Guru melakukan apersepsi
- 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menyampaikan materi pelajaran.
- 2) Guru meninjau dan bertanya kepada siswa mengenai materi pelajaran yang disampaikan.

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) Guru menjelaskan tentang prosedur permainan kocok sumpit, tujuan, dan gambaran umum tentang kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran
- 4) Guru menyiapkan 5 buah sumpit dan 1 buah gelas
- 5) Guru memanggil 5 siswa untuk maju kedepan (bergiliran)
- 6) Pada awal permainan Guru selalu mengucapkan “ Sumpit keberuntungan, InsyaAllah aku bisa”.kemudian pendidik mengocok dan meletakkan kaleng/ gelas berisi sumpit diatas meja
- 7) Guru meminta siswa meniru mengucapkan kata-kata guru sebagai password, kemudian berebut dengan temannya untuk mendapatkan sumpit yang bertanda keberuntungan.
- 8) Guru meminta siswa yang mendapat keberuntungan menunjukkan kepada Guru dan teman-temannya , kemudian guru membacakan pertanyaan dan peserta didik menjawabnya.
- 9) Guru meminta siswa yang lain mengoreksi hasil jawaban lisan siswa yang mendapatkan sumpit keberuntungan.
- 10) Guru memberikan hadiah kepada siswa yang berhasil mendapatkan sumpit tanda keberuntungan dan mampu menjawab pertanyaan secara benar.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru bersama siswa menyimpulkan materi
- 2) Guru melakukan evaluasi
- 3) Guru melakukan kegiatan tindak lanjut
- 4) Guru menutup proses pembelajaran dengan do'a dan 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.

3. Observasi

Observasi atau pengamatan langsung dilakukan oleh observer/pengamat, untuk memperoleh gambaran secara objektif kondisi selama proses pembelajaran berlangsung dengan penerapan Metode Permainan Kocok sumpit.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengadakan upaya evaluasi yang dilakukan observer. Refleksi dilakukan dengan mendiskusikan berbagai masalah yang terjadi di kelas penelitian. Refleksi ini dilaksanakan setelah pelaksanaan tindakan dan hasil observasi pada siklus I. Refleksi diperlukan untuk menganalisis kelemahan-kelemahan tindakan dalam rangka menentukan perbaikan modifikasi tindakan berikutnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa dalam pembelajaran dilakukan dengan beberapa teknik pengumpulan data yaitu :

1. Observasi

- a. Untuk mengamati aktivitas guru di kelas IV SDN 028 Kubang Jaya Kabupaten Kampar selama proses pembelajaran dengan Penerapan Metode Permainan Kocok Sumpit pada mata pelajaran IPS.
- b. Untuk mengamati aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 028 Kubang Jaya Kabupaten Kampar selama proses pembelajaran dengan Penerapan Metode Permainan Kocok Sumpit pada mata pelajaran IPS.

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. Tes

Tes ini dilakukan diakhir siklus yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan Metode Permaianan Kocok Sumpit. Tes berbentuk objektif yang berjumlah 10 soal, tiap soal yang dijawab dengan benar diberi nilai 10.

3. Dokumentasi

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.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisa 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, mengola 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. Aktivitas Guru dan Siswa

Data tentang aktivitas guru dan siswa diolah dengan menggunakan rumus³⁰ yaitu sebagai berikut :

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

³⁰ Anas Sudiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004, hlm.43.

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.

Keterangan:

P = Angka Persentasi aktivitas .

F = Frekuensi aktivitas

N = Jumlah indikator

100% = Bilangan tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan metode permainan kocok sumpit, maka dilakukan pengelompokkan atas 4 kriteria penilaian yaitu sebagai berikut:

- a. 75% - 100% dikatakan “Baik”
- b. 56% - 75% dikatakan “Cukup”
- c. 40% - 55% dikatakan “Kurang”
- d. Kurang dari 40% dikatakan “Tidak Baik”³¹

2. Hasil Belajar Siswa

Penilaian ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa, yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus, adapun tes yang akan dilakukan berbentuk tes tertulis. Hasil belajar tersebut diolah dengan menggunakan rumus:

$$HA = \frac{\text{Skor maksimal}}{\text{Jumlah soal}} \times \text{jawaban yang benar}$$

Setelah menentukan hasil belajar siswa, maka selanjutnya melihat ketuntasan belajar siswa secara individu dan klasikal. Untuk menentukan ketuntasan individu rumus yang digunakan yaitu:³²

³¹ *Ibid*, hlm. 246.

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.

$$\text{KBSI} = \frac{\text{Jumlah skor yang dicapai siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

KBSI = Ketuntasan Belajar Siswa Individu

Untuk mengukur ketuntasan klasikal rumus yang digunakan yaitu:³³

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa dapat dilihat rentangan nilai kategori sebagai berikut:³⁴

Sangat Tinggi	: 81% - 100%
Tinggi	: 61% - 80%
Cukup	: 41% - 60%
Rendah	: 21% - 40%
Sangat Rendah	: 0% - 20%

³²TIM Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap KTSP*, (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2008), hlm. 362.

³³Depdiknas, *Rambu-rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, (Jakarta: 2004), hlm. 24.

³⁴Riduan, *Op.Cit*, hlm. 15.