

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.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Subjek dan Objek Penelitian

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVB Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru tahun ajaran 2015-2016 dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah Penerapan Metode Permainan Memilih Benda untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

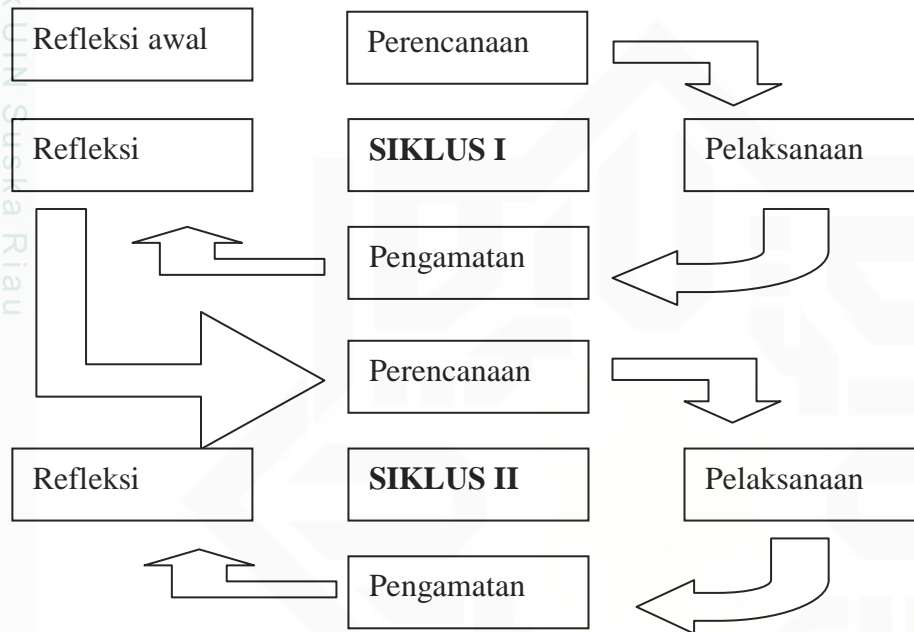
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru khususnya pada kelas IVB. Mata pelajaran yang dilaksanakan tindakan adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama enam bulan. Waktu pengumpulan data dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2016.

#### C. Rancangan Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom based action research*). Penelitian tindakan kelas dilakukan agar terjadi perubahan mengajar kearah yang lebih baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Arikunto, dkk, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dikelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktek pembelajaran dikelas.<sup>28</sup>

<sup>28</sup>Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006, hlm 02.

Penelitian ini terdiri dari beberapa 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 1 : Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Model Kurt Lewin

### 1. Perencanaan / Persiapan Tindakan

Perencanaan merupakan persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan. Adapun yang akan dipersiapkan adalah:

- Menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- Meminta guru kelas IV untuk menjadi observer. Adapun tugas observer adalah untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam
- Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa dengan penerapan metode permainan Memilih Benda



## 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. Pelaksanaan Tindakan

Adapun langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran dengan penerapan Metode Permainan Memilih Benda ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru melakukan persiapan dengan mengumpulkan benda-benda sesuai dengan jumlah siswa dan menyimpan benda tersebut dalam nampan yang ditutup kain.
- b. Guru mengajak siswa duduk atau berdiri mengelilingi nampan yang tertutup kain.
- c. Guru memberikan penjelasan bahwa ketika tutup kain dibuka, mereka diberi waktu 20 detik untuk melihat benda-benda yang ada di atas nampan dan menetapkan pilihan terhadap satu benda yang paling menarik perhatian mereka tanpa menyentuhnya terlebih dahulu. Setelah guru mengatakan “go” mereka harus segera mengambil benda yang telah mereka pilih sebelum orang lain yang memiliki pilihan yang sama mengambilnya.
- d. Guru menghitung sampai 20, dan pada saat hitungan yang ke 20 guru mengatakan “go”.
- e. Guru harus bersiap-siap jika ada siswa yang mengeluh tidak kebagian benda yang mereka inginkan. Guru harus menyarankan mereka untuk mengambil alternatif benda yang lain.
- f. Guru meminta siswa untuk memperkenalkan diri dan menyebutkan alasan disertai menjelaskan isi dari gambar yang telah dipilihnya.



### 3. Observasi / Pengamat

Kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengevaluasi jalannya kegiatan pembelajaran. Observasi yang dilakukan meliputi pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa. Kegiatan observasi ini dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang meliputi aspek identifikasi, waktu pelaksanaan, metode dan tindakan yang dilakukan peneliti, tingkah laku siswa serta kelemahan dan kelebihan yang ditemui.

### 4. Refleksi

Hasil yang di dapat dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh dari tahap observasi kemudian dikumpulkan dan dianalisa, dari hasil observasi apakah kegiatan yang telah dilakukan telah dapat meningkatkan motivasi belajar pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru.

## D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data tentang aktivitas guru dan siswa serta data tentang hasil belajar siswa dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu:

### 1. Observasi

Observasi merupakan teknik menganalisa atau mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau

#### 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.

mengamati individu atau kelompok secara langsung. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk memperoleh data keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran.

#### 2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan tentang sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa serta sarana prasarana yang ada di sekolah serta untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dilakukan tindakan

### E. Teknik Analisis Data

#### 1. Aktivitas Guru dan Siswa

Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut:<sup>29</sup>

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

Keterangan:

f = frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = Number of cases (Jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka persentase

100% = Bilangan tetap

<sup>29</sup>Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004, hlm 43.

## 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.

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan metode permainan memilih benda, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian yaitu baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik. Adapun kriteria tersebut sebagai berikut :

- a. Apabila persentase antara 76% - 100% dikatakan “Baik”
- b. Apabila persentase antara 56% - 75% dikatakan “Cukup Baik”
- c. Apabila persentase antara 40% - 55% dikatakan “Kurang Baik”
- d. Kurang dari 40% tergolong kategori “Tidak Baik”<sup>30</sup>

## 2. Motivasi Belajar

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah kegiatan statistik yang dinilai dari menghimpun data, menyusun, atau mengukur data, mengolah data, menyajikan dan menganalisis data angka guna memberikan gambaran suatu gejala, peristiwa atau keadaan.<sup>31</sup>

Untuk mengetahui tingkat motivasi siswa, maka dari hasil persentase dapat dilihat melalui interpretasi sebagai berikut:

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

Keterangan:

f = frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = Number of cases (Jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka persentase

<sup>30</sup> Suharsimi Arikunto, *Op Chit* hlm 246.

<sup>31</sup> Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009, hal 02.

**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.

100% = Bilangan tetap

Selanjutnya hasil tersebut dibandingkan antara sebelum dan sesudah penerapan, sehingga dapat dilihat apakah terjadi peningkatan pada setiap siklus yang dilaksanakan. Dalam menentukan kriteria penilaian tentang motivasi belajar, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria yaitu baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik. Adapun kriteria persentase tersebut sebagai berikut:

- a. Apabila persentase antara 76% - 100% dikatakan “Baik”
- b. Apabila persentase antara 56% - 75% dikatakan “Cukup Baik”
- c. Apabila persentase antara 40% - 55% dikatakan “Kurang Baik”
- d. Kurang dari 40% tergolong kategori “Tidak Baik”

Selanjutnya siklus akan dihentikan apabila target telah tercapai yakni semua indikator motivasi sudah mencapai skala “Baik” yaitu 76% - 100%.