

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.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 028 Penyasawan Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar yang berjumlah 20 orang dengan rincian 11 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan permainan tunjukkan padaku! dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Penerapan permainan tunjukkan padaku! (variabel X)
2. Hasil belajar siswa (variabel Y)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 028 Penyasawan Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Penelitian dilakukan selama 6 bulan dan pengumpulan data pada bulan September 2016.

C. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang akan dilalui yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

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.

tumbuhan hijau, tempat tumbuhan menyimpan cadangan makanan, ketergantungan manusia pada tumbuhan hijau, dan ketergantungan hewan pada tumbuhan hijau, alokasi waktu selama 8 jam pelajaran dalam 4x pertemuan, sumber belajar berupa buku IPA penerbit Erlangga kelas V SD, dan penilaian yang mengacu pada kurikulum.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pokok, kegiatan pembelajaran yang menerapkan permainan tunjukkan padaku!, alokasi waktu, sumber belajar, dan penilaian. Menyiapkan daftar pertanyaan saat pelaksanaan permainan tunjukkan padaku! sesuai materi pelajaran.

- b. Menyediakan media yang akan digunakan berupa papan tulis, spidol, dan penghapus sebanyak jumlah siswa.
- c. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.
- d. Menentukan observer.

2. Implementasi Tindakan

Pada tahapan pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini, ada beberapa langkah pembelajaran IPA dengan penerapan permainan tunjukkan padaku! yaitu:

- a. Guru menyiapkan daftar pertanyaan berdasarkan materi pelajaran sebelumnya.

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. Guru memberikan kepada setiap siswa papan tulis putih kecil, spidol dan penghapus.
- c. Guru meminta semua siswa berdiri.
- d. Guru membacakan soal dan meminta siswa menuliskan jawaban pada papan tulis masing-masing dan meminta siswa untuk mengangkatnya saat guru berkata “tunjukkan”.
- e. Guru meminta siswa dengan jawaban salah untuk duduk.
- f. Guru mengajak siswa untuk meneruskan permainan hingga hanya tersisa satu orang yang berdiri.

3. Observasi

Observasi dilakukan seiring dengan pelaksanaan pembelajaran oleh guru. Hal ini dilakukan untuk mengetahui penerapan langkah-langkah permainan tunjukkan padaku! yang tergambar pada aktivitas guru dan siswa. Sebagai observer adalah teman sejawat. Berperan dengan menggunakan lembar observasi yang diisi sesuai dengan pedoman observasi.

4. Refleksi

Hasil yang diperoleh dari tahap observasi kemudian dikumpulkan dan dianalisa, dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menerapkan permainan tunjukkan padaku! pada siswa 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.

V Sekolah Dasar Muhammadiyah 028 Penyasawan Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Hasil refleksi bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Jika hasil belajar siswa belum menunjukkan hasil yang bagus, maka hasil observasi dianalisis untuk mengetahui letak permasalahan baik kekurangan ataupun kelemahan guru dalam proses pembelajaran untuk dilakukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan siswa adalah teknik pengamatan, sedangkan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa adalah teknik tes tertulis.

1. Observasi

Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dilakukan observer dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Observer mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.
- b. Observer memberi tanda tanda *cek list* (√) pada lembar pengamatan yang telah disediakan sesuai dengan aktivitas guru dan tanda “1” untuk aktivitas siswa yang muncul selama proses pembelajaran.

2. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan permainan tunjukkan padaku!. Tes berbentuk objektif yang

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.

berjumlah 10 soal, tiap soal yang dijawab dengan benar diberikan nilai 5 dan isian singkat yang berjumlah 5 soal, tiap soal yang dijawab dengan benar diberikan nilai 10.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ini diperoleh dari pihak-pihak yang terkait, seperti kepala sekolah untuk memperoleh data tentang sejarah dan perkembangan sekolah, data-data sarana dan prasarana sekolah, keadaan siswa dan guru di sekolah, silabus, RPP, maupun nilai yang diperoleh sebelum dan sesudah digunakan permainan *tunjukkan padaku!* atau dengan mendokumentasikan dalam bentuk gambar/foto pada saat dilaksanakan penelitian.

E. Teknik Analisis Data

1. Aktivitas Guru dan Siswa

Data tentang aktivitas guru dan siswa dianalisis dengan cara mendeskripsikan setiap aspek yang diamati selama proses pembelajaran untuk setiap pertemuan. Analisis data aktivitas guru dan siswa difokuskan pada kesesuaian antara rencana pelaksanaan pembelajaran dan pelaksanaan proses pembelajaran.

Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut:⁴²

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

⁴²Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004, hlm. 43

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.

Keterangan :

F = frekuensi yang sedang di cari presentasenya

N = *number of cases* (jumlah individu)

P = angka presentase

100% = bilangan tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian aktivitas guru dan siswa data yang diperoleh dikelompokkan atas 5 kriteria. Adapun kriteria persentase tersebut yaitu sebagai berikut:⁴³

1. 86% - 100% tergolong “Sangat Baik”
2. 76% - 85% tergolong “Tinggi”
3. 60% - 75% tergolong “Cukup”
4. 55% - 59% tergolong “Rendah”
5. < 55% tergolong “Rendah Sekali”

2. Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang diperoleh dari hasil ulangan harian dengan menggunakan teknik penilaian tes tertulis. Hasil belajar tersebut diolah dengan menggunakan rumus:⁴⁴

$$HA = \frac{\text{Skor Maksimal}}{\text{Jumla h Soal}} \times \text{Jawaban yang benar}$$

⁴³Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010, hlm. 103

⁴⁴Depdiknas, *Rambu-rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, Jakarta: 2004, hlm. 24

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.

Untuk menentukan ketuntasan secara klasikal rumus yang digunakan yaitu:

$$KK = \frac{JT}{JS} \times 100\%$$

Keterangan:

- KK = Ketuntasan klasikal
 JT = Jumlah siswa yang tuntas
 JS = Jumlah siswa keseluruhan

Untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa dapat dilihat pada rentang nilai kategori di bawah ini yaitu:⁴⁵

- a. 85-100 tergolong “Amat Baik”
- b. 71- 84 tergolong “ Baik”
- c. 65- 70 tergolong “ Cukup”
- d. < 65 tergolong “Kurang”.

⁴⁵Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2008, hlm. 362