

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 dan siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman yang berjumlah 16 orang, 7 laki-laki dan 9 orang perempuan. Guru yang dimaksud dalam subjek ini adalah yang mengajar. Sementara siswa yang dimaksud subjek penelitian ini adalah siswa kelas V. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah penerapan *game information trading* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar. Variabel dalam penelitian ini yaitu *game information tradig* (variabel X) dan hasil belajar (variabel Y).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar. Pada mata pelajaran akidah akhlak. Penelitian dilakukan selama 1 bulan terhitung dari tanggal 11 Juli-01 Agustus 2017.

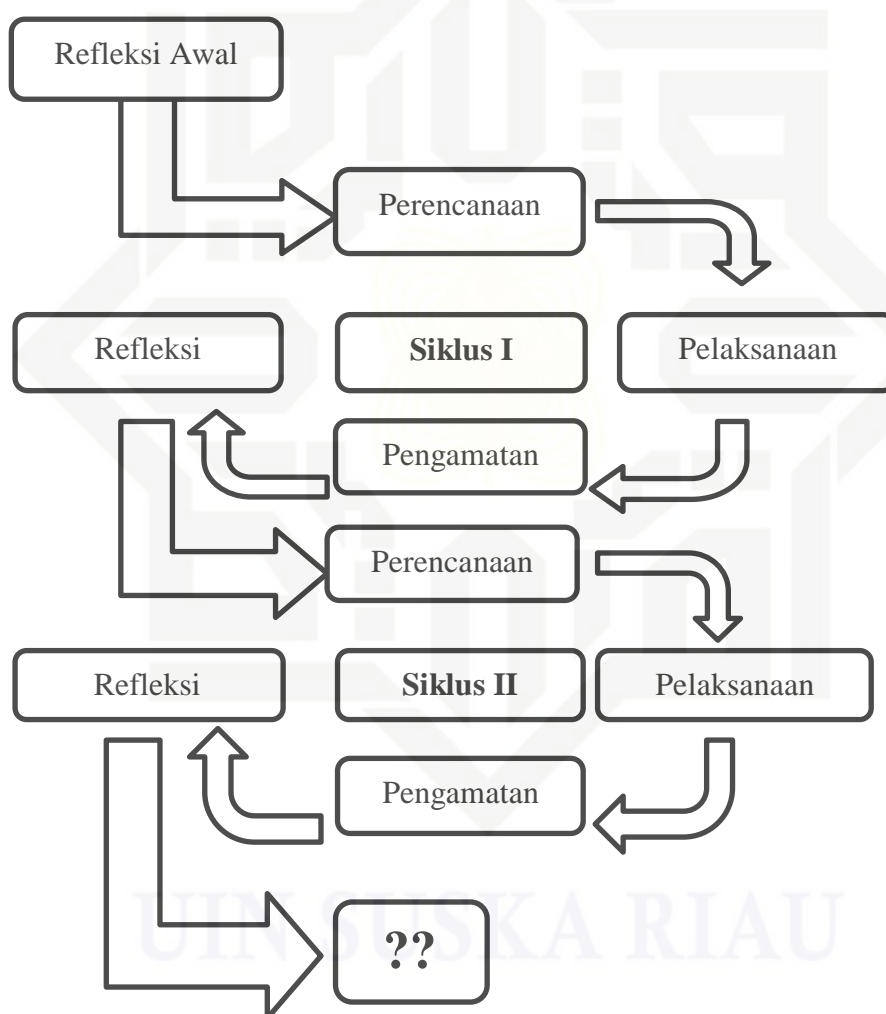
Rencana Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK berupaya meningkatkan dan mengembangkan profesionalisme guru dalam menjalankan tugasnya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan

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.

setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang akan dilalui yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Adapun siklus penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Suharsimi Arikunto dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1: Siklus Penelitian Tindakan Kelas.³³

³³Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006, 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.

1. Perencanaan/ persiapan tindakan

Dalam tahap perencanaan/ persiapan tindakan ini, langkah-langkah yang dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun silabus yang berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pokok, kegiatan pembelajaran yang menerapkan *game information trading*, alokasi waktu, sumber belajar, dan penilaian.
- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pokok, kegiatan pembelajaran yang menerapkan *game information trading*, alokasi waktu, sumber belajar, dan penilaian.
- c. Menyiapkan lembar observasi aktifitas guru dan siswa untuk melihat bagaimana kondisi belajar dan mengajar siswa.

2. Pelaksanaan tindakan

Pada tahapan pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini, ada beberapa langkah penerapan *game information trading* yaitu:

- a. Kegiatan Awal
 - 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdo'a bersama siswa.
 - 2) Guru mengecek kehadiran siswa dan mengkondisikan siswa agar bisa belajar.
 - 3) Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa berkaitan dengan materi pelajaran.
 - 4) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai.

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.

5) Guru menjelaskan langkah-langkah *game information trading*.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru membagikan daftar pertanyaan. Siswa menyimak pertanyaan dengan saksama.
- 2) Guru meminta siswa bertanya mengenai soal atau informasi yang kurang jelas. Siswa bertanya tentang butir soal yang kurang jelas maksudnya atau kurang dipahami (jika ada).
- 3) Guru meminta siswa mencari jawabannya di perpustakaan. Siswa ke perpustakaan dan mencari jawabannya serta mengerjakan soal yang sudah diketahui jawabannya.
- 4) Guru meminta siswa kembali ke kelas dengan tertib dan tanpa berbincang dengan siswa yang lain.
- 5) Guru membagikan uang mainan dan menjelaskan cara penggunaannya dan menentukan batas waktu selesainya jual beli informasi.
- 6) Guru menghentikan kegiatan jual beli informasi. Siswa kembali ketempat duduk masing-masing.
- 7) Guru meminta siswa menjawab seluruh pertanyaan dan mengecek jawaban, serta menuliskan jumlah uang yang dimilikinya.
- 8) Guru meminta siswa dengan jumlah uang yang lebih dari 4 untuk angkat tangan. Siswa mengangkat tangannya.

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.

9) Guru menanyakan informasi apa saja yang paling banyak dibagikan kepada siswa lain dan menjelaskan jawabannya. Siswa menjelaskan pertanyaan yang paling banyak diminta oleh siswa lain dan menjelaskan jawabannya.

10) Guru memberikan komentar atau penegasan akan jawaban siswa. Siswa diminta untuk mengumpulkan jawaban mereka.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Menyimpulkan materi pembelajaran.
- 2) Melaksanakan evaluasi
- 3) Melaksanakan tindak lanjut
- 4) Guru menutup pembelajaran dengan hamdallah/do'a dan salam.

3. Observasi

Observasi dilakukan oleh observer, tugas dari observer tersebut untuk melihat aktifitas guru dan aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dilakukan untuk memberi masukan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, sehingga masukan dari observer dapat dipakai untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya. Observasi dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang telah diberikan.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran pada setiap pertemuan, jika dalam suatu siklus terdapat kekurangan yang menyebabkan hasil belajar akidah

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.

akhlak belum meningkat maka akan dilakukan perbaikan. Proses pembelajarannya akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengukuran data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah pengumpulan dan pencatatan secara sistematis yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung untuk mendapatkan informasi kekurangan dan kelebihan aktifitas-aktifitas yang dilakukan guru dan aktifitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan *game information trading*

2. Tes

Teknis tes tertulis berupa serangkaian soal dan lembaran jawaban yang diajukan kepada siswa berdasarkan materi pembelajaran yang dipelajari untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman, Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar, yang dilakukan setiap pembelajaran pada akhir siklus.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk menentukan data yang bertujuan untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa, sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

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

1. Analisa data Aktifitas Guru dan siswa

Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase, sebagai berikut:³⁴

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

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi (banyak individu)

100% = Bilangan tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang aktifitas guru dan siswa pada mata pelajaran akidah akhlak, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian yaitu baik, cukup, kurang baik, dan tidak baik.

Adapun kriteria tersebut sebagai berikut:

- a. 76% - 100% Kategori “Baik”
- b. 56% - 75% Kategori “Cukup Baik”
- c. 40% - 55% Kategori “Kurang Baik”
- d. < 40 Kategori “Tidak Baik”.³⁵

2. Hasil Belajar Siswa

Ketuntasan belajar siswa pada setiap pembelajaran dan seluruh individu dihitung dengan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

³⁴Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004, h.43

³⁵*Ibid*, h. 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:

S = Nilai yang diharapkan (dicari)

R = Jumlah kor dari item atau soal yang dijawab benar

N =Skor maksimum dari tes tersebut

Siswa dikatakan tuntas apabila siswa tersebut mencapai nilai 70.³⁶

Sedangkan untuk mengukur ketuntasan klasikal dengan rumus:³⁷

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah keseluruhan}} \times 100\%$$

³⁶M. Ngalim Purwanto. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009, h. 112

³⁷Depdiknas, *Rambu-rambu Penetapan Ketuntasan Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar*, Jakarta: 2004, h. 24