

**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. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan berkaitan dengan penggunaan media permainan *smart monopoly* untuk meningkatkan hasil. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan bagian dari penelitian tindakan (action research) yang bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas.

Penelitian tindakan menurut Madya (2007:11) ditujukan untuk melakukan perubahan pada semua diri pesertanya dan perubahan situasi tempat penelitian dilakukan guna mencapai perbaikan praktik secara inkremental dan berkelanjutan, sedangkan Arikunto (2008:3) menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan bagian dari penelitian tindakan (action research). PTK melibatkan proses di mana melalui proses ini, dosen dan mahasiswa menginginkan terjadinya perbaikan, peningkatan, dan perubahan pembelajaran yang lebih baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Menurut T. Raka Joni (1998) dalam Soedarsono (2001:2), PTK merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, serta untuk memperbaiki kondisi di mana praktik pembelajaran tersebut dilakukan.



Zainil (2008:1) mengemukakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) adalah penelitian yang dilakukan di kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran oleh guru sebagai peneliti yang dibantu oleh kolaborator. Tahapan dalam penelitian tindakan kelas dimaksudkan agar guru mampu memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu kajian yang dalam terhadap apa yang terjadi di kelasnya (Depdiknas, 2003:5).

Berdasarkan beberapa uraian mengenai PTK tersebut, maka penelitian ini dimaksudkan untuk memecahkan masalah praktis yang dihadapi sendiri guna memperbaiki kinerja sendiri. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian tindakan ini adalah pengkajian terhadap permasalahan dengan ruang lingkup yang tidak terlalu luas yang berkaitan dengan.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV MI Darul Ulum Kota Pekanbaru tahun pelajaran 2014/2015 dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah media permainan *smart* monopoli dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV MI Darul Ulum Pekanbaru.

C. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Kota Pekanbaru. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari - Februari 2015. Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran Matematika pada materi penjumlahan Bilangan Bulat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

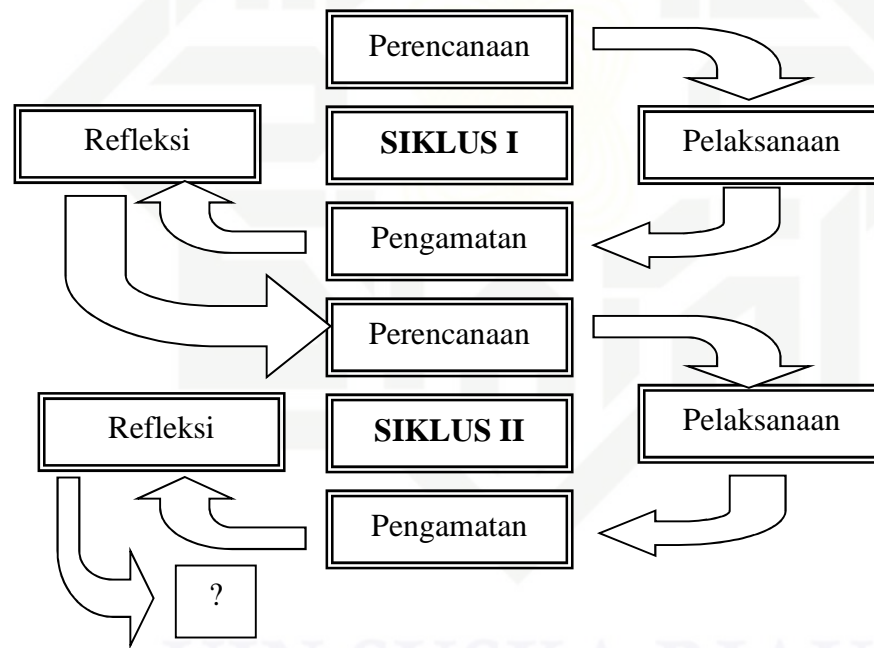
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Rancangan Tindakan

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus dan tiap siklus dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV MI Darul Ulum Kota Pekanbaru tahun pelajaran 2014-2015 dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik tanpa hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas.

Menurut Arikunto siklus penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini:¹



Gambar 1. Daur Siklus Penelitian Tindakan Kelas.

a. Perencanaan/Persiapan Tindakan

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

¹ Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi, 2006), h. 56



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.

- 1) Guru menyusun rencana pembelajaran, dengan standar kompetensi memahami hubungan antara rangka tubuh manusia dengan fungsinya, serta pemeliharaannya. Sedangkan kompetensi dasar yang akan dicapai adalah mendeskripsikan hubungan antara struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya.
- 2) Guru membuat pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.
- 3) Guru mempersiapkan lembar observasi.
- 4) Guru menentukan teman sejawat untuk menjadi observer

b. Pelaksanaan Tindakan

Langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan Media Permainan *Smart Monopoli* yaitu:

- 1) Guru memberikan atau menyampaikan materi kepada siswa
- 2) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa dengan menunjuk seorang siswa sebagai ketua kelompoknya.
- 3) Urutan pertama kelompok A melempar dadu kemudian mengambil soal sesuai mata dadu yang keluar dan menjawab soal tersebut.
- 4) Setelah Guru memberi waktu (± 5 menit) untuk menjawab soal tersebut apabila siswa dapat mengerjakannya maka dapat bergerak sesuai mata dadu yang keluar tetapi apabila tidak dapat menjawab maka siswa tidak dapat bergerak dari tempatnya semula.
- 5) Guru meminta kelompok selanjutnya melakukan kegiatan yang sama secara bergantian

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.

c. Observasi

Dalam pelaksanaan penelitian juga melibatkan pengamat, adapun tugas dari pengamat adalah untuk melihat aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung, hal ini dilakukan untuk memberi masukan dan pendapat terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, sehingga masukan-masukan dari pengamat dapat dipakai untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya. Pengamatan ditujukan untuk melihat aktivitas guru dan siswa selama proses berlangsungnya pembelajaran.

d. Refleksi

Hasil yang didapat 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 dilakukan telah dapat meningkatkan hasil belajar Matematika dengan media permainan *Smart Monopoli*.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Data tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran, diperoleh melalui lembar observasi.

2. Tes Hasil Belajar

Tes dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah melaksanakan strategi pembelajaran pada siklus I dan Siklus II.


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.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mencari informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan hasil belajar siswa di sekolah, baik melalui guru, kepala sekolah maupun melalui karyawan tata usaha di MI Darul Ulum Kota Pekanbaru. Seperti profil sekolah, keadaan guru, keadaan siswa maupun sarana dan prasarana sekolah.

F. Teknik Analisis Data

1. Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa

Setelah data terkumpul melalui observasi, data aktivitas guru dan siswa diolah dengan menggunakan rumus persentase², yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka persentase

100% = Bilangan Tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil aktivitas guru, maka dilakukan pengelompokkan atas 5 kriteria penilaian yaitu Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang dan Sangat Kurang. Adapun kriteria persentase tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Apabila persentase antara 86% - 100% dikatakan “Baik Sekali”
- b. Apabila persentase antara 71% - 85% dikatakan “Baik”

² Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Apabila persentase antara 56% - 70% dikatakan “Cukup”
- d. Apabila persentase antara 41% - 55% dikatakan “Kurang”.
- e. Apabila persentase < 40% dikatakan ”Sangat Kurang”³

2. Hasil Belajar

dianalisa dengan rumus sebagai berikut:

- a. Hasil belajar individu dengan rumus : $S = \frac{R}{N} \times 100\%$

Keterangan :

S : Persentase Hasil yang diperoleh siswa

R : Skor hasil yang diperoleh siswa

N : Skor maksimal tes

- b. Ketuntasan hasil belajar klasikal dengan rumus: $PK = \frac{JT}{JS} \times 100\%$

Keterangan :

PK : persentase hasil klasikal

JT : Jumlah siswa yang tuntas belajar

JS : Jumlah siswa dalam satu kelas

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil belajar, maka dilakukan pengelompokan atas 5 kriteria penilaian yaitu Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang dan Sangat Kurang, Adapun kriteria persentase tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Apabila persentase antara 86% - 100% dikatakan “Baik Sekali”
- b. Apabila persentase antara 71% - 85% dikatakan “Baik”

³ Depdikbud, *Buku Laporan Pendidikan Sekolah Dasar*, (Jakarta: Depdikbud, 2011), h. 56

- c. Apabila persentase antara 56% - 70% dikatakan “Cukup”
- d. Apabila persentase antara 41% - 55% dikatakan “Kurang”.
- e. Apabila persentase < 40% dikatakan ”Sangat Kurang”⁴

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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.



⁴*Ibid*, h. 56