

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

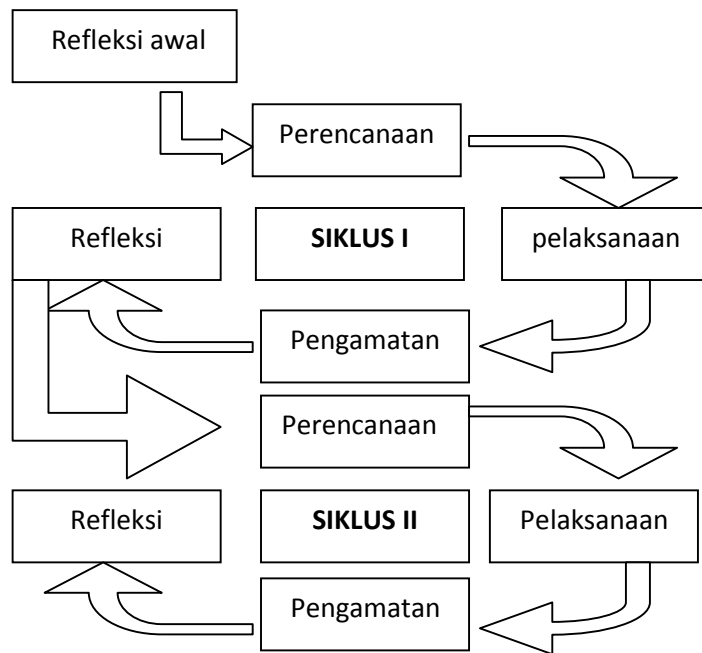
Subjek penelitian ini adalah guru matematika dan siswa yang berada di kelas III SD Negeri 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru, dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang yang terdiri dari 21 orang perempuan dan 13 orang laki-laki. Objek penelitian ini adalah penerapan strategi permainan amplop hadiah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru. Sedangkan untuk waktu penelitiannya dilaksanakan pada bulan Januari 2014.

C. Rencana Tindakan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus dan tiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Tahapan-tahapan yang dilalui dalam Penelitian Tindakan Kelas dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 1 : Daur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)¹

1. Perencanaan/ Persiapan Tindakan

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

- a. Menyusun silabus
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- c. Menyiapkan perlengkapan permainan amplop hadiah
- d. Membuat soal evaluasi untuk mengukur keberhasilan belajar siswa
- e. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran melalui strategi permainan amplop hadiah dalam mata pelajaran matematika.
- f. Guru meminta teman sejawat sebagai observer

¹ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007, hlm. 16

2. Implementasi Tindakan

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru mengucapkan salam dan mempersiapkan kelas dalam pembelajaran (berdoa, absensi, memperhatikan kebersihan kelas dan merapikan tempat duduk siswa)
- 2) Guru memberikan motivasi siswa yang berhubungan dengan materi pelajaran
- 3) Guru melakukan apersepsi atau pengulangan pelajaran yang telah lalu
- 4) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- 5) Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa
- 2) Guru menyiapkan peralatan untuk permainan amplop hadiah
- 3) Guru menuntun siswa membagi kelas menjadi beberapa kelompok
- 4) Guru membagikan kepada masing-masing kelompok 3 buah amplop yang berbeda warna yang di dalamnya berisi soal-soal LKS yang harus dijawab oleh tiap-tiap kelompok
- 5) Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana langkah-langkah aturan permainan amplop hadiah kepada siswa
- 6) Guru memberikan amplop merah serta memberi aba-aba kepada siswa untuk memulai permainan
- 7) Guru memonitor jalannya permainan, guru bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain.

- 8) Guru mengumpulkan seluruh amplop, kemudian mengoreksi bersama-sama.
- 9) Guru menentukan pemenang kompetisi sesuai dengan hasil dari permainan amplop berhadiah tersebut
- 10) Guru memberikan reward dan panishment kepada siswa sesuai dengan hasil yang telah dikerjakan oleh siswa dalam permainan amplop berhadiah

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru menyimpulkan pelajaran setelah permainan selesai
- 2) Guru melakukan evaluasi atau penilaian setelah proses pembelajaran

3. Observasi

Dalam pelaksanaan penelitian juga melibatkan observer, tugas dari pengamat tersebut 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.

4. Refleksi

Tahapan ini dicapai setelah melakukan observasi langsung. Refleksi dilakukan untuk mengadakan upaya evaluasi atau analisis yang dilakukan peneliti dengan cara berdiskusi kepada pengamat terhadap berbagai masalah yang muncul di kelas. Penelitian yang diperoleh dari analisa data sebagai bentuk dari pengaruh tindakan yang dirancang atau dari hasil pembelajaran

dalam penelitian ini, sekaligus menyusun rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan masalah-masalah yang muncul pada refleksi hasil penelitian siklus I, maka akan ditentukan oleh peneliti apakah tindakan yang dilaksanakan sebagai pemecahan masalah sudah mencapai tujuan atau belum. Melalui refleksi inilah peneliti menentukan keputusan untuk mengambil siklus lanjutan atau berhenti.

D. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

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

a. Observasi

- 1) Untuk mengamati aktivitas guru selama pembelajaran dengan penerapan strategi permainan amplop hadiah.
- 2) Untuk mengamati aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika selama penerapan strategi permainan amplop hadiah.

b. Tes Tertulis

Tes tertulis dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran matematika dengan menggunakan strategi permainan amplop hadiah, yang dilakukan setelah tindakan, berupa ulangan harian yang berupa pengerjaan LKS yang berbentuk essay yang dilaksanakan diakhir pembelajaran.

E. Teknik Analisis Data

1. Aktivitas Guru

Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase: ²

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

Keterangan:

P = Angka Persentase aktivitas guru

F = Frekuensi aktivitas guru

N = Jumlah indikator

Menentukan kriteria penilaian tentang hasil observasi, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian yaitu baik, cukup, kurang baik dan tidak baik. Adapun kriteria persentase tersebut yaitu sebagai berikut:

TABEL III.1
KATEGORI AKTIVITAS GURU³

No	Interval (%)	Kategori
1	76% - 100%	Baik
2	56% - 75%	Cukup
3	40% - 55%	Kurang
4	< 40	Tidak Baik

2. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar yang dibukukan pada observasi dengan rumus:

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

² Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004, hlm. 43

³ *Ibid*, hlm. 416

Keterangan:

P = Angka Persentase aktivitas siswa

F = Frekuensi aktivitas siswa

N = Jumlah indikator

Keberhasilan siswa dengan penerapan teknik pembelajaran berpikir berpasangan berempat dikatakan berhasil apabila mencapai interval 76-100% dengan kategori baik, hal ini sesuai dengan kategori sebagai berikut:

TABEL III.2
KATEGORI AKTIVITAS SISWA⁴

No	Interval (%)	Kategori
1	76% - 100%	Baik
2	56% - 75%	Cukup
3	40% - 55%	Kurang
4	< 40	Tidak Baik

3. Hasil Belajar

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:

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

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

⁴ *Ibid*, hlm. 417

$$\text{KBSI} = \frac{\text{Jumlah Skor yang dicapai Siswa}}{\text{Skor Masimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

KBSI = ketuntasan belajar siswa secara individu.⁵

Untuk menentukan ketuntasan secara klasikal rumus yang digunakan yaitu:

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

Keterangan:

KK = Ketuntasan Klasikal

JT = Jumlah Siswa yang Tuntas

JS = Jumlah Siswa Keseluruhan.⁶

Adapun kriteria penilaian hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Matematika dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL III.3
KATEGORI HASIL BELAJAR⁷

No	Interval (%)	Kategori
1.	85 – 100	Amat Baik
2.	71 – 84	Baik
3.	65 – 70	Cukup
4.	Kurang dari 65	Kurang

⁵ Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2008, hlm. 362

⁶ Depdiknas, *Rambu-Rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, Jakarta: 2004, hlm. 24

⁷ Tim Pustaka Yustisia, *Op., Cit.* 363