

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Subjek dan Objek Penelitian**

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 026 Simpang Kare kecamatan Kampar Kabupaten Kampar Tahun 2013-2014 dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah Permainan “jelaskan kata itu” dan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosisal.

Variabel dalam penelitian ini yaitu: penerapan permainan “jelaskan kata itu” (variabel X), dan aktivitas belajar siswa (variabel Y).

#### **B. Tempat dan waktu Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 026 Simpang Kare. Mata pelajaran yang diteliti adalah Ilmu pengetahuan Sosial. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2014. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Adapun setiap siklus dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Hal ini dimaksudkan agar siswa dan guru dapat beradaptasi dengan pembelajaran yang digunakan, sehingga hasil penelitian tindakan kelas dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar selanjutnya.

#### **C. Rancangan penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SDN 026 Simpang kare kecamatan kampar. Adapun waktu penelitian ini direncanakan bulan Mei 2014. Mata pelajaran yang diteliti adalah pelajaran IPS.



- 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pokok, kegiatan pembelajaran yang menerapkan permainan jelaskan kata itu, alokasi waktu, sumber belajar, dan penilaian
- 3) Menyediakan gambar-gambar yang berkaitan dengan pembelajaran

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dengan penerapan permainan jelaskan kata itu, yaitu:

### **Kegiatan Awal**

- a. Guru memulai pelajaran dengan salam dan berdo'a.
- b. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang berhubungan dengan materi pelajaran.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

### **Kegiatan Inti:**

- a. Guru menjelaskan materi pelajaran yang dipelajari
- b. Melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran
- c. Guru menampilkan gambar yang berisi pertanyaan pada sisi depan dan jawaban pada sisi belakangnya.
- d. Salah satu siswa dari setiap kelompok duduk membelakangi gambar kemudian teman yang lain mendeskripsikan dari setiap gambar yang di tampilkan.
- e. Siswa yang mendapatkan jawaban yang benar (pasangan), bergantian duduk membelakangi gambar

### **Kegiatan Akhir**

- a. Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang dipelajari
- b. Guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa.

c. Guru bersama siswa menutup pelajaran dengan membaca hamdalah

### **3. Observasi**

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran berlangsung di kelas. Hal ini dilakukan untuk memberi masukan atau pendapat terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Dalam penelitian ini yang membantu penulis dalam melakukan observasi adalah guru bidang studi Ilmu pengetahuan sosial kelas V. Observasi dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang telah diberikan.

### **4. Refleksi**

Hasil yang di dapat dari tahap observasi di kumpulkan serta dianalisis. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi guru dan murid selama pembelajaran berlangsung. Pada refleksi ini guru dapat membandingkan hasil yang di peroleh dari sebelum tindakan, siklus I dan siklus II. Apabila sebelum tindakan hasil yang di peroleh lebih baik dari siklus I dan siklus II maka hasil tindakan di katakan berhasil. Hasil yang di peroleh dari tahap observasi kemudian di kumpulkan dan di analisa, dari hasil observasi apakah kegiatan yang di lakukan telah dapat meningkatkan aktivitas belajar ilmu pengetahuan sosial dengan menerapkan permainan “jelaskan kata itu” pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 026 Simpang Kare Kecamatan Kampar.

## **D. Jenis dan Teknik Pengumpul Data**

### **1. Jenis Data**

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu: jenis data kualitatif dan data kuantitatif.

- a. Data kualitatif, yaitu data yang dinyatakan bukan dalam bentuk angka.<sup>2</sup> Seperti: mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.
- b. Data kuantitatif, yaitu data yang dinyatakan dalam bentuk angka.<sup>3</sup> Misalnya, perolehan skor yang diperoleh dari siklus I dan II

#### a. Aktivitas Guru

Untuk menentukan keberhasilan aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan penerapan permainan “jelaskan kata itu” diolah dan dianalisis dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut<sup>4</sup>

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

Keterangan :

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

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

P = Angka persentase

100% = Bilangan tetap

Kategori kesempurnaan guru melalui penerapan strategi menjalin hubungan, yaitu sebagai berikut:

- |                 |                       |
|-----------------|-----------------------|
| 1) Sangat kuat  | : 81% - 100%          |
| 2) Kuat         | : 61%-80%             |
| 3) Cukup        | : 41%-60%             |
| 4) Lemah        | : 21%-40%             |
| 5) Sangat lemah | : 0%-20% <sup>5</sup> |

---

<sup>2</sup> Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, Pekanbaru: Pustaka Belajar dan Zanafa, 2010, hlm. 4

<sup>3</sup> *Ibid.*

<sup>4</sup> Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004, hlm. 43.

## b. Aktivitas Siswa

Dalam aktivitas belajar siswa terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

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

P = Angka persentase

100% = Bilangan tetap<sup>6</sup>

Menentukan kriteria penilaian tentang aktivitas belajar siswa pada mata Ilmu Pengetahuan Sosial, maka dilakukan pengelompokan atas 5 kriteria penilaian yaitu sangat sempurna, sempurna, cukup sempurna, tidak sempurna dan sangat tidak sempurna.

Adapun kriteria persentase tersebut yaitu sebagai berikut:

- 1) Sangat kuat : 81% - 100%
- 2) Kuat : 61%-80%
- 3) Cukup : 41%-60%
- 4) Lemah : 21%-40%
- 5) Sangat lemah : 0%-20%

## 2. Teknik Pengumpulan Data

### a. Observasi

- 1) Untuk mengamati aktivitas guru selama pembelajaran dengan penerapan permainan “jelaskan kata itu”

---

<sup>5</sup>Riduwan *Belajar Mudah Penilitaian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, Jakarta : Alfabeta, 2008, hlm. 89

<sup>6</sup> Anas Sudjono, *Lot. Cit.*

2) Untuk mengamati aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial (IPS) selama penerapan permainan “jelaskan kata itu”.

b. Dokumentasi

Yaitu teknik data menggunakan dokumentasi dengan mencari informasi mengenai profil sekolah, keadaan guru, keadaan siswa, sarana dan prasarana, dan kurikulum yang digunakan.

### E. Teknik Analisis Data

Setelah data tersebut terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan persentase,<sup>7</sup> yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan :

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

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

P = Angka persentase

100% = Bilangan tetap

---

<sup>7</sup>Anas Sudjono, *lot.Cit*