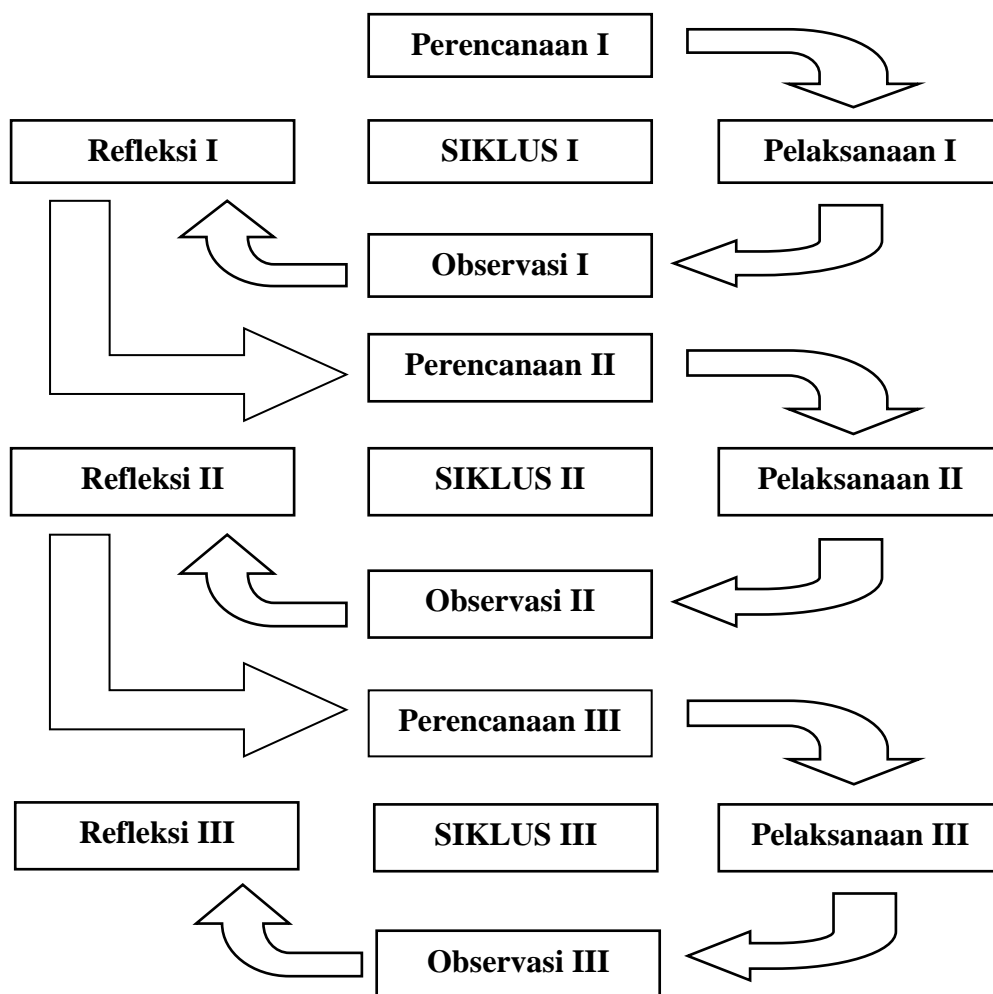


BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Wardhani (2007: 1.3), mengemukakan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Prosedur penelitian yang digunakan berbentuk siklus, dimana siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar melalui penerapan metode permainan edukatif. Sebagaimana yang dikemukakan Wardhani (2007: 2.4), setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan atau observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai. Berikut ini merupakan gambar alur siklus penelitian tindakan kelas.



Gambar 3.1 Alur siklus penelitian tindakan kelas
 Sumber: adaptasi Wardhani, dkk. (2007: 2.4)

B. *Setting* Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 12 Metro Pusat. Terletak di Jalan Imam Bonjol No. 71 Kelurahan Hadimulyo Barat, Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro.

2. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 5 bulan.

3. Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif dan partisipatif antara peneliti yang berperan sebagai guru dan guru kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat bertugas sebagai observer. Subjek penelitian ini adalah 1 orang guru kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat dan siswa dengan jumlah 18 orang siswa, terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswa perempuan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik nontes (observasi) dan teknik tes

1. Teknik nontes (observasi)

Teknik nontes (observasi) digunakan untuk mengetahui kinerja guru dan aktivitas siswa yang bersifat kualitatif selama pembelajaran berlangsung. Observasi dilaksanakan oleh observer untuk mengamati kegiatan selama pembelajaran dengan cara melingkari skor pada lembar kinerja guru dan pemberian skor pada lembar aktivitas siswa sesuai indikator yang terpenuhi.

2. Teknik tes

Teknik tes digunakan untuk mendapatkan data yang bersifat kuantitatif (angka) berupa hasil belajar siswa. Tes dilaksanakan dengan memberikan soal kepada siswa di setiap pertemuan akhir pada setiap siklus.

D. Alat Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2007: 101), instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen sebagai berikut.

1. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengukur kinerja guru dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Setiap kegiatan yang diamati selama berlangsungnya proses pembelajaran dicatat dalam lembar observasi dengan pemberian skor.

Tabel 3.1 Instrumen penilaian kinerja guru.

Aspek yang diamati		Skor
Kegiatan pendahuluan		
Apersepsi dan motivasi		
1.	Mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman siswa atau pembelajaran sebelumnya	1 2 3 4 5
2.	Mengajukan pertanyaan menantang	1 2 3 4 5
3.	Menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran	1 2 3 4 5
4.	Mendemonstrasikan sesuatu yang berkaitan dengan tema	1 2 3 4 5
5.	Menyampaikan kemampuan yang akan dicapai siswa	1 2 3 4 5
6.	Menyampaikan rencana kegiatan, misalnya individual, kerja kelompok, dan melakukan observasi	1 2 3 4 5
Kegiatan inti		
Penguasaan materi pelajaran		
1.	Kemampuan menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran	1 2 3 4 5
2.	Kemampuan mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, perkembangan iptek, dan kehidupan nyata	1 2 3 4 5
3.	Menyajikan pembahasan materi pembelajaran dengan tepat	1 2 3 4 5
4.	Menyajikan materi secara sistematis (mudah ke sulit, dari konkret ke abstrak)	1 2 3 4 5
Penerapan metode permainan edukatif		
1.	Memfasilitasi siswa untuk mengonstruksi pengetahuan	1 2 3 4 5
2.	Menyusun petunjuk pelaksanaan metode permainan	1 2 3 4 5

Aspek yang diamati		Skor
3.	Menjelaskan maksud dan tujuan proses permainan	1 2 3 4 5
4.	Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok	1 2 3 4 5
5.	Melibatkan siswa dalam permainan	1 2 3 4 5
6.	Merespon siswa dalam permainan	1 2 3 4 5
7.	Melakukan refleksi hasil permainan	1 2 3 4 5
Pemanfaatan sumber belajar/media dalam pembelajaran		
1.	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber belajar	1 2 3 4 5
2.	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran	1 2 3 4 5
3.	Menghasilkan pesan yang menarik	1 2 3 4 5
4.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan sumber belajar pembelajaran	1 2 3 4 5
5.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran	1 2 3 4 5
Pelibatan siswa dalam pembelajaran		
1.	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok	1 2 3 4 5
2.	Merespon positif partisipasi siswa	1 2 3 4 5
3.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	1 2 3 4 5
4.	Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif	1 2 3 4 5
5.	Menumbuhkan keceriaan atau antusiasme siswa dalam belajar	1 2 3 4 5
Penggunaan bahasa yang benar dan tepat dalam pembelajaran		
1.	Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar	1 2 3 4 5
2.	Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar	1 2 3 4 5
Kegiatan penutup		
1.	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	1 2 3 4 5
2.	Memberikan tes lisan atau tertulis	1 2 3 4 5
3.	Mengoreksi dan mengumpulkan hasil kerja	1 2 3 4 5
4.	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan kegiatan berikutnya dan tugas di rumah.	1 2 3 4 5
Jumlah		
Nilai		
Kategori		

Petunjuk penilaian: lingkarilah angka 1-5 pada tabel untuk aspek yang terpenuhi dengan kriteria sebagai berikut.

No.	Nama (inisial siswa)	Aspek penilaian						Jumlah skor	Nilai aktivitas	Kategori
		A	B	C	D	E	F			
Kategori										
Jumlah nilai										
Nilai rata-rata										
Persentase klasikal										

Tabel 3.4 Instrumen aktivitas belajar siswa.

No.	Aktivitas	Keterangan	Indikator
1.	Sikap	A	Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru
2.		B	Mengerjakan tugas yang diberikan guru
3.		C	Terbuka saat bekerja sama dengan teman lainnya
4.	Keterampilan	D	Mengangkat tangan ketika bertanya atau memberikan pendapat
5.		E	Mengikuti instruksi permainan
6.		F	Mengonstruksi pengetahuan melalui permainan yang diinstruksikan

(Sumber: adaptasi Kunandar, 2010: 276)

Tabel 3.5 Rubrik penilaian aktivitas belajar siswa.

No.	Skor	Nilai Mutu	Indikator
1.	5	Sangat aktif	Dilaksanakan dengan sangat baik oleh siswa, siswa melakukannya dengan sempurna, dan siswa terlihat sangat aktif.
2.	4	Aktif	Dilaksanakan dengan baik oleh siswa, siswa melakukannya tanpa kesalahan, dan siswa terlihat aktif.
3.	3	Cukup aktif	Dilaksanakan dengan cukup baik oleh siswa, siswa melakukannya dengan sedikit kesalahan, dan siswa terlihat cukup aktif.
4.	2	Kurang aktif	Dilaksanakan dengan kurang baik oleh siswa, siswa melakukannya dengan banyak kesalahan, dan siswa terlihat kurang aktif.
5.	1	Pasif	Tidak dilaksanakan oleh siswa.

(Sumber: adaptasi Poerwanti, 2008: 7.8)

2. Soal tes

Instrumen ini digunakan untuk mengungkapkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta mengetahui ketercapaian indikator pembelajaran dengan menggunakan metode permainan edukatif. Tes dengan menggunakan butir soal isian dan esai untuk mengukur hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa, yang diberikan kepada siswa di akhir pertemuan setiap siklus.

E. Teknik Analisis Data

1. Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui perkembangan hasil belajar pada aspek sikap siswa dan kinerja guru selama pembelajaran.

Analisis yang dilakukan terhadap data aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut.

a. Kinerja Guru

Kinerja guru di dalam pembelajaran diamati menggunakan instrumen penilaian kinerja guru. Nilai persentase kinerja guru diperoleh menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

N : nilai yang dicari

R : skor yang diperoleh guru

SM : skor maksimum

100 : bilangan tetap

(Sumber: adaptasi Purwanto, 2008: 102)

Tabel 3.6 Persentase penilaian kinerja guru.

No.	Tingkat keberhasilan (%)	Kategori
1.	≥ 80	Sangat baik
2.	60 – 79	Baik
3.	40 – 59	Cukup baik
4.	20 – 39	Kurang baik
5.	< 20	Sangat kurang

(Sumber: adaptasi Aqib, dkk., 2009: 41)

b. Aktivitas Belajar Siswa

- 1) Setiap aktivitas yang dilakukan oleh masing-masing siswa, diberi skor sesuai dengan aspek yang diamati.
- 2) Setiap siswa memperoleh skor dari aktivitas yang dilakukan sesuai dengan aspek yang diamati.
- 3) Skor yang diperoleh akan diolah ke dalam bentuk nilai.
- 4) Nilai tingkat pencapaian aktivitas siswa diperoleh dengan rumus:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N : nilai yang dicari/diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh

SM : skor maksimum ideal

100 : bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 10)

5) Untuk menghitung persentase siswa aktif secara klasikal digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa aktif}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Tabel 3.7 Persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal.

No.	Tingkat keberhasilan (%)	Kategori
1.	≥ 80	Sangat Aktif
2.	60 - 79	Aktif
3.	40 - 59	Cukup aktif
4.	20 - 39	Kurang aktif
5.	< 20	Pasif

(Sumber: adaptasi Aqib, dkk. 2009: 41)

2. Data Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan berbagai dinamika kemajuan kualitas belajar siswa dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang diajarkan guru. Nilai siswa akan dibandingkan dengan nilai awal kemudian dihitung selisihnya, selisihnya itu yang menjadi kemajuan atau kemunduran belajar siswa.

a. Menghitung ketuntasan hasil belajar siswa secara individual

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

Keterangan:

S : nilai siswa (nilai yang dicari)

R : jumlah skor/item yang dijawab benar

N : skor maksimum dari tes

(Sumber: Purwanto, 2008: 112)

Tabel 3.8 Ketuntasan hasil belajar siswa.

No.	Nilai	Kategori
1.	< 70	Belum tuntas
2.	≥ 70	Tuntas

b. Menghitung nilai rata-rata hasil belajar seluruh siswa

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{x} : nilai rata-rata

x_i : nilai

f_i : frekuensi nilai

(Sumber: Herrhyanto, dkk., 2008: 4.3)

c. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

(Sumber: Aqib, dkk., 2009: 41)

Tabel 3.9 Persentase ketuntasan hasil belajar siswa.

No.	Tingkat ketuntasan (%)	Kategori
1.	≥ 80	Sangat tinggi
2.	60 – 79	Tinggi
3.	40 – 59	Sedang
4.	20 – 39	Rendah
5.	< 20	Sangat rendah

(Sumber: adaptasi Aqib, dkk 2009: 41)

F. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat adalah sebagai berikut.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Tahap ini, peneliti membuat perencanaan penelitian yang matang untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan. Peneliti mempersiapkan proses pembelajaran dengan penerapan metode permainan edukatif. Langkah-langkah perencanaannya adalah sebagai berikut.

- 1) Menganalisis SK, KD, dan materi pelajaran yang disampaikan sesuai dengan KTSP.
- 2) Menyusun rencana pembelajaran secara kolaboratif antara peneliti dengan guru sesuai dengan KD yang diajarkan.
- 3) Menyiapkan perangkat pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran.
- 4) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan media yang sesuai dengan materi dan metode pembelajaran yang digunakan.
- 5) Menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan kinerja guru.
- 6) Menyusun alat evaluasi hasil belajar siswa dan pedoman penyekoran.

b. Pelaksanaan

Tahap ini merupakan implementasi atau penerapan dari perencanaan yang telah disusun, yaitu sebagai berikut.

Kegiatan Awal

- 1) Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa.
- 2) Guru mengondisikan siswa agar siap belajar.
- 3) Guru memeriksa kehadiran siswa.
- 4) Guru melakukan apersepsi.
 - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari.

Kegiatan Inti

- 1) Siswa dijelaskan maksud dan tujuan serta proses permainan.
- 2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- 3) Siswa dibagikan alat dan bahan untuk permainan.
- 4) Siswa diberikan tugas yang harus dikerjakan dengan berkelompok.
- 5) Guru dan siswa melakukan analisis dan evaluasi terhadap permainan yang telah dilakukan siswa berupa hasil laporan.

Kegiatan Akhir

- 1) Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada siswa kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini dan apa yang siswa rasakan.
- 2) Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran hari ini.
- 3) Siswa diberikan tes hasil belajar untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi.
- 4) Kegiatan siswa hari ini diapresiasi guru.
- 5) Guru melakukan tindak lanjut terhadap pembelajaran yang berlangsung.
- 6) Guru mengucapkan salam dan doa penutup.

c. Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti sebagai guru dan teman sejawat beserta guru sebagai observer melaksanakan sebagai berikut.

- 1) Mengamati kinerja guru menggunakan lembar observasi yaitu untuk melihat kinerja guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- 2) Mengamati aktivitas siswa melalui lembar observasi yang telah disiapkan yaitu untuk melihat peningkatan sikap siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Mengidentifikasi kelemahan-kelemahan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Data yang diperoleh kemudian diolah, dan digeneralisasikan agar diperoleh kesimpulan yang akurat dari semua kekurangan dan kelebihan siklus yang telah dilaksanakan, sehingga dapat direfleksikan untuk siklus berikutnya.

d. Refleksi

Tahap refleksi ini, peneliti melaksanakan hal sebagai berikut.

- 1) Menganalisis hasil observasi terhadap sikap siswa. Analisis yang dilakukan adalah untuk mengetahui sejauh mana sikap siswa dalam berpartisipasi terhadap pembelajaran dan pengetahuan siswa.
- 2) Merenungkan kembali secara intensif kejadian atau peristiwa yang menyebabkan munculnya sesuatu yang tidak diharapkan atau yang diharapkan.

- 3) Menganalisis keberhasilan dan kekurangan proses pembelajaran berlangsung.
- 4) Hasil analisis digunakan sebagai bahan perencanaan pada siklus II.

2. Siklus II

Siklus II ini dilakukan setelah merefleksi kegiatan siklus I. Siklus II ini dilakukan sebagai usaha peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode permainan edukatif. Hasil pada siklus II ini diharapkan lebih baik dari siklus I.

a. Perencanaan

Tahap ini, peneliti membuat perencanaan perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil analisis pada siklus I. membuat rencana pembelajaran secara kolaboratif antara peneliti dan guru seperti siklus sebelumnya berdasarkan refleksi pada siklus I yang membedakan hanya materinya.

b. Pelaksanaan

Siklus II ini dilakukan tindakan atau perlakuan berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi dari siklus I, dengan langkah-langkah yang sama seperti siklus I yang disesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus I.

c. Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, guru sebagai observer.

d. Refleksi

Berdasarkan observasi, peneliti menganalisis keberhasilan dan kekurangan dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode permainan edukatif. Merefleksi kembali tentang berhasil atau tidaknya kegiatan penelitian yang dilakukan dan hasil analisis digunakan sebagai bahan perencanaan pada siklus III.

3. Siklus III

Siklus III ini dilakukan setelah merefleksi kegiatan siklus II. Siklus III ini dilakukan sebagai usaha peningkatan hasil belajar siswa melalui metode permainan edukatif. Hasil pada siklus III ini diharapkan lebih baik dari siklus I dan II.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan ini, peneliti membuat perencanaan perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil analisis pada siklus II.

b. Pelaksanaan

Siklus III ini dilakukan tindakan atau perlakuan berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi dari siklus II, dengan langkah-langkah yang mencakup kegiatan awal, inti, dan akhir.

c. Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Guru sebagai observer yang mengamati kegiatan pembelajaran.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menganalisis keberhasilan dan kekurangan dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode permainan edukatif. Merefleksi kembali tentang berhasil atau tidaknya kegiatan penelitian yang dilakukan.

G. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila pada akhir penelitian memenuhi kriteria yaitu sebagai berikut.

1. Persentase keaktifan siswa secara klasikal mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah 18 orang siswa dengan kategori aktif.
2. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal $\geq 75\%$ dari jumlah 18 orang siswa (KKM 70).