

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Majalengka yang beralamat di Jalan K.H. Abdul Halim No.113, Majalengka Kulon, Kec. Majalengka, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat 45418.

Gambar 3.1
Peta
SMAN
1
Majalengka



Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018 dari bulan April sampai dengan bulan Mei 2018.

B. Metode dan Desain Intervensi Tindakan

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau biasa dikenal dengan *Classroom Action Research*. PTK yaitu sebuah penelitian yang mencermati kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang dilaksanakan dalam sebuah kelas. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru atau arahan dari guru yang dilaksanakan oleh siswa (Arikunto, 2006, hal. 3).

Menurut Sanjaya (2016, hal. 11) PTK merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui PTK, guru dapat meningkatkan kinerjanya secara terus-menerus, dengan cara melakukan refleksi diri, yaitu dengan melakukan analisis terhadap kelemahan-kelemahan yang timbul dalam proses pembelajaran.

PTK memiliki ciri khas yaitu *siklus*. Siklus merupakan satu kali proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun (Sanjaya, 2016, hal. 67). Setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Jika hasil penelitian telah memuaskan bagi peneliti dalam perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran di kelas, maka peneliti dapat menghentikan dan mengambil kesimpulan. Tetapi jika belum, peneliti bisa melanjutkan ke siklus berikutnya sampai tujuan perbaikan tercapai secara memuaskan (Firdaus, 2014, hal. 5).

Peneliti dalam penelitiannya mengacu kepada desain PTK yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart karena desain penelitian ini dianggap tepat dalam prosedur tahapannya. Model Kemmis dan Mc Taggart merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin, sehingga terlihat mirip seperti model Kurt Lewin. Pada hakikatnya model Kemmis dan Mc Taggart berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, yang keempatnya merupakan satu siklus (Karwati & Priansa, 2014, hal. 308). Konsep yang dikembangkan oleh Kemmis McTaggart dalam model ini adalah komponen tindakan (*acting*) dengan pengamatan (*observing*) disatukan dengan alasan kedua kegiatan tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena kegiatan itu haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu. Begitu berlangsung suatu kegiatan dilakukan, kegiatan observasi harus dilakukan sesegera mungkin. Kemudian, hasil pengamatan dijadikan dasar untuk langkah refleksi yaitu mencermati apa yang sudah terjadi. Dari refleksi ini kemudian disusun rangkaian tindakan dan pengamatan kembali sesuai dengan konteks dan setting permasalahan. (Arikunto, 2010, hal. 131).

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini diawali dengan adanya pra-penelitian (penelitian pendahuluan), kemudian dilanjutkan dengan siklus satu. Selanjutnya dilanjutkan dengan siklus dua agar indikator pencapaian bisa tercapai.

Berikut ini penjelasan tahapan dalam siklus yang akan peneliti laksanakan:

1. Perencanaan

Dalam tahapan ini peneliti telah menyusunnya sebagai berikut:

- a. Menelaah materi ajar dan menentukan indikator.
- b. Membagi materi ajar menjadi beberapa bagian untuk disesuaikan dengan media pembelajaran permainan monopoli.
- c. Menyusun RPP sesuai dengan skenario implementasi media permainan monopoli.
- d. Menyiapkan instrumen, lembar kerja siswa dan soal tes akhir siklus.
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini yaitu mengimplementasikan apa yang telah direncanakan. Melaksanakan pembelajaran di kelas sesuai dengan RPP dan melaksanakan PTK. Peneliti menjadi pelaksana tindakan sedangkan guru kelas menjadi pengamat (*observer*).

3. Pengamatan

Dalam aktivitas pengamatan difokuskan pada dua hal yakni aktivitas peneliti dan aktivitas siswa. Kegiatan mengamati dilakukan oleh observer.

4. Refleksi

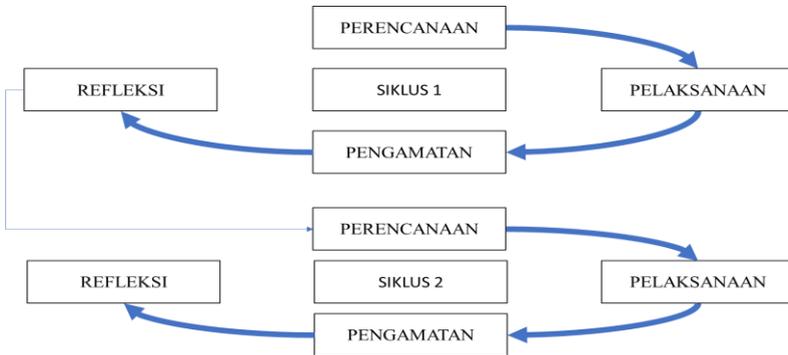
Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Tahap ini merupakan kegiatan mengemukakan hasil pengamatan (konferensi) yang dikumpulkan dan dianalisis bersama observer dan peneliti. Data yang dibahas mencakup: (1) kesesuaian antara perencanaan penyajian dengan aktivitas peneliti. (2) kesesuaian perencanaan belajar dengan aktivitas siswa, (3) pembahasan target tindakan tentang hasil belajar dengan hasil tes tindakan setiap siklus.

Berikut adalah gambaran perputaran siklus yang akan dilaksanakan oleh peneliti:



Gambar 3. 2 Siklus PTK
Sumber (Arikunto, et.al., 2017, hal. 42)

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Majalengka kelas X IPS 3 semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Jumlah siswa di kelas tersebut adalah 35 siswa yang terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.

D. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
 perpustakaan.upi.edu

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai perencana dan pelaksana kegiatan. Peneliti melaksanakan perencanaan kegiatan, melaksanakan kegiatan, mengumpulkan dan menganalisis data serta melaporkan hasil penelitian. Pada kegiatan pengamatan dan refleksi, dibantu oleh observer (guru mata pelajaran). Guru tersebut merupakan guru mata pelajaran PAI di SMAN 1 Majalengka.

E. Tahapan Intervensi Tindakan

Tahapan penelitian ini diawali dengan melaksanakan pra penelitian dan dilanjutkan dengan tindakan yang berupa siklus. Dalam siklus I peneliti memulai dengan merencanakan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setelah melaksanakan analisis dan refleksi, penelitian dilanjutkan pada tahap siklus II. Prosedur dan langkah penelitian secara tahapan sebagai berikut:

1. Pendahuluan

Tahap intervensi pada kegiatan pendahuluan ini meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Observasi ke SMAN 1 Majalengka dan melihat proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI serta mewawancarai guru kelas dan siswa. Kemudian ditemukan masalah kurangnya keaktifan siswa dan hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran PAI dalam materi Haji.
- b. Menyusun proposal penelitian
- c. Membuat instrumen penelitian
- d. Mengurus surat izin penelitian
- e. Menghubungi kepala sekolah

2. Alur Setiap Siklus

- a. Perencanaan

Tahap kegiatan perencanaan sebagai berikut:

 - 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media permainan monopoli
 - 2) Mendiskusikan RPP dengan guru kolaborator

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
 perpustakaan.upi.edu

- 3) Membuat lembar observasi untuk guru dan siswa
 - 4) Menyiapkan soal tes hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi Haji
 - 5) Mempersiapkan media pembelajaran
 - 6) Mempersiapkan alat dokumentasi
- b. Pelaksanaan Tindakan

Tabel 3. 1 Pelaksanaan Tindakan

KEGIATAN	GURU	SISWA
PENDAHULUAN	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam 2) Guru mengajak berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran 3) Guru melakukan pretest 4) Guru melakukan apersepsi "Ada yang pernah beribadah Haji atau 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa menjawab salam 2) Siswa membaca do'a dipimpin oleh ketua kelas 3) Siswa menjawab pretest yang diberikan guru 4) Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

	<p>Umrah? Apa saja yang dilakukan jamaah Haji dan Umrah?"</p> <p>5) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari</p> <p>6) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	<p>5) Siswa mendengarkan materi yang akan dipelajari</p> <p>6) Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru</p>
INTI	<p>1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas lima orang siswa</p> <p>2) Guru membagikan media pembelajaran monopoli pada setiap kelompok</p> <p>3) Guru menjelaskan aturan dan cara bermain media</p>	<p>1) Siswa berkumpul dengan teman sekelompoknya yang telah ditentukan oleh guru</p> <p>2) siswa menyiapkan media yang telah dibagikan oleh guru</p> <p>3) siswa menyimak penjelasan yang diberikan</p>

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

	<p>permainan monopoli dalam pembelajaran haji</p> <p>4) Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya apabila ada yang membingungkan mengenai permainan monopoli</p> <p>5) Guru memberikan arahan kepada siswa yang memerlukan arahan atau mengalami kesulitan</p>	<p>oleh guru mengenai aturan dan rencana permainan monopoli dalam pembelajaran haji</p> <p>4) siswa bertanya apabila ada yang masih bingung untuk memulai permainan monopoli</p> <p>5) Siswa memulai bermain monopoli yang telah di modifikasi sesuai dengan materi ajar haji</p> <p>6) Siswa yang mendapat giliran pertama melempar</p>
--	---	--

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

		<p>dadu akan memindahkan mainan atau tanda dalam permainan monopoli pada tempat atau kotak-kotak yang berisi materi ajar tentang ibadah haji</p> <p>7) Setelah sampai pada tempat yang dituju sesuai angka dadu yang dilemparkan, siswa tersebut membacakan materi yang sudah ditentukan dalam setiap kotaknya.</p> <p>8) Siswa lain yang juga ikut dalam permainan menyimak dan memperhatikan apa yang</p>
--	--	---

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
 perpustakaan.upi.edu

		<p>dibacakan oleh siswa tadi.</p> <p>9) Apabila siswa lain setelah melempar dadu kemudian orang-orangan dalam permainan tersebut berhenti pada tempat siswa lain, harus menjelaskan apa yang siswa lain jelaskan atau bacakan sebelumnya. Apabila tidak bisa, siswa tersebut harus masuk zona penjara dalam permainan. Untuk keluar dari zona penjara</p>
--	--	---

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

		<p>dalam permainan siswa harus mendapatkan dadu angka 6</p> <p>10) Kegiatan tersebut diulang sampai semua petak dalam permainan sudah terisi dan selesai.</p> <p>11) Pengulangan sub materi dalam permainan akan sering dibaca dan diperhatikan sehingga akan membuat siswa ingat bahkan sampai hafal</p>
PENUTUP	<p>1) Guru memberikan penguatan terhadap siswa dan mempersilahkan siswa yang ingin bertanya</p> <p>2) Guru dan</p>	<p>1) Siswa menyimak penguatan dari guru. Kemudian bertanya tentang materi yang telah</p>

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
 perpustakaan.upi.edu

	<p>siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran tentang haji</p> <p>3) Memberikan soal tes pada akhir pembelajaran</p> <p>4) Guru mengajak berdo'a bersama sebagai penutup dalam pembelajaran</p> <p>5) Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam</p>	<p>dipelajari</p> <p>2) Beberapa siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari tentang pembelajaran haji</p> <p>3) Siswa mengerjakan soal tes akhir pada pembelajaran yang diberikan guru</p> <p>4) Siswa membacakan do'a diakhiri pembelajaran sebagai penutup pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas</p> <p>5) Siswa menjawab salam dari guru sebagai tanda</p>
--	---	--

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

		penutup pembelajaran
--	--	----------------------

c. Observasi

Tahapan ini peneliti dibantu oleh guru PAI selaku observer dalam PTK. Adapun tahapan observasi sebagai berikut:

- 1) Mengamati kegiatan guru dalam pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dalam materi haji.
- 2) Mengamati kegiatan siswa dalam pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dalam materi haji.

d. Refleksi

Dalam tahapan refleksi peneliti akan melakukan refleksi sebagai berikut:

- 1) Mengevaluasi proses dan hasil belajar dalam siklus
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan
- 3) Merencanakan perencanaan tindak lanjut pada siklus selanjutnya

F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Hasil penelitian yang diharapkan adalah tercapainya indikator keberhasilan sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Indikator ketercapaian Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

NO	Indikator	Target
1	Aktivitas Siswa	1. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PAI materi Haji pada siswa kelas X IPS 3 SMAN 1 Majalengka melalui penerapan media pembelajaran monopoli meningkat mencapai rata-rata 75%.
2	Hasil Belajar	Tujuh puluh lima persen (75%) siswa kelas X IPS 3 SMAN 1 Majalengka

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

		mengalami ketuntasan belajar individual dalam pembelajaran PAI khususnya pada materi Haji
--	--	---

G. Jenis Data

Data dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu:

1. Data kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berupa narasi deskripsi (Sukmadinata, 2012, hal. 97). Dalam penelitian ini data kualitatif yang digunakan yaitu berupa hasil observasi guru dan aktivitas pembelajaran PAI melalui media pembelajaran permainan monopoli.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berupa angka-angka atau statistik (Sukmadinata, 2012, hal. 97). Dalam penelitian ini data kuantitatif berupa hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.

H. Sumber Data

Sumber data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri atas beberapa sumber yakni;

1. Siswa, untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.
2. Guru, untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi media pembelajaran permainan monopoli dalam pokok bahasan hikmah ibadah haji dan hasil belajar serta aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.
3. Guru mitra (observer) merupakan data yang diperoleh untuk refleksi pada siklus berikutnya.

I. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2015,

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

hal. 148). Sedangkan instrumen PTK adalah semua alat yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang semua proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen yang bersifat mengukur (tes) dan yang menghimpun (no-tes) (Sukmadinata, 2012, hal. 215). Berikut uraian instrumen dalam penelitian ini:

1. Instrumen Tes

Dalam penelitian ini Tes dilakukan untuk mengukur dan menghimpun keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dari siswa dalam pembelajaran PAI materi Haji dengan menggunakan media pembelajaran monopoli (Arikunto, 2002, hal. 127). Hasil dari tes tersebut akan memunculkan sebuah kesimpulan pada akhir analisis dari jawaban tes tersebut.

Jenis tes pada penelitian ini yaitu menggunakan tes objektif pilihan ganda (*multiple choice*). Tes bentuk pilihan ganda (PG) ini dapat digunakan untuk menjadi alat ukur hasil belajar sebagai indikator dari efektivitasnya pembelajaran.

Tes yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini dimulai pada akhir setiap siklus. Tes yang dilaksanakan menggunakan selebaran soal yang telah dibuat sebelumnya. Jumlah butir soal yang harus dijawab oleh setiap siswa akan disesuaikan dengan materi dalam setiap siklus.

2. Instrumen Non-Tes

Instrumen non-tes merupakan alat pengumpul data yang bukan tes. Jenis non-tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Lembar Observasi guru dan siswa terhadap mata pelajaran PAI materi haji menggunakan media pembelajaran permainan monopoli. Data yang diperoleh yaitu dari observer yang mengisi lembar observasi setiap pertemuan.
- b. Lembar Nilai hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI yang diperoleh dari soal tes yang diberikan setiap akhir pembelajaran.

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

- c. Hasil wawancara guru dan siswa yang dilakukan sebelum penelitian.
- d. Hasil dokumentasi yang menjadi bukti sekaligus gambaran saat setiap siklus dilaksanakan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu :

a. Observasi

Observasi dalam penelitian ini untuk mengetahui secara langsung mengenai fakta apa yang terjadi saat pembelajaran. (Sugiyono, 2015, hal. 310). Aktivitas siswa menjadi fokus dalam observasi ini. karena peneliti ingin mengetahui efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.

Lembar observasi dalam penelitian ini terdiri dari dua lembar. Yaitu lembar observasi guru dalam mengajar dan lembar observasi siswa dalam aktivitas belajar ketika pembelajaran. Lembar observasi guru dan siswa dibuat untuk mengukur apakah pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli berjalan dengan baik atau tidak.

b. Pedoman Dokumentasi

Metode dokumentasi berisikan kegiatan pembelajaran berlangsung. Mulai dari aktivitas siswa saat belajar sampai mengisi latihan tes setiap akhir siklus dan kegiatan guru saat mengajar ataupun melakukan kegiatan pada setiap siklus nya.

Setelah semua data terkumpul, peneliti dan observer melakukan evaluasi dan refleksi terhadap data tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kesimpulan tentang efektivitas media pembelajaran permainan monopoli dari setiap siklus yang telah dilaksanakan. Kemudian untuk mengetahui juga kekurangan dan kelebihan dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan.

J. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK dianalisis dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat apa yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran diantaranya:

1. Aktivitas Guru

Data aktivitas guru diperoleh melalui observasi yang dilakukan oleh observer saat pembelajaran pada setiap tindakan. Setelah data tersebut terkumpul maka diolah menggunakan rumus berikut

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

Keterangan

S = Nilai Persen Yang dicari

R = Jumlah skor Aktivitas Guru

N = Skor Maksimum (Purwanto, 2010, hal. 102)

Setelah dihitung dan diolah sesuai dengan rumus di atas maka dikategorikan menurut tabel aktivitas guru. Apakah aktivitas guru terkategori baik, cukup baik, kurang dan tidak baik. Berikut ini tabel kategori aktivitas guru :

Tabel 3. 3 Kategori Aktivitas Guru

Sumber : (Arikunto, 2010, hal. 246)

No	Interval (%)	Kategori
1	76 - 100	Baik
2	56 – 75	Cukup Baik
3	41 – 55	Kurang
4	< 40	Tidak Baik

2. Aktivitas Belajar Siswa

Data aktivitas belajar siswa diperoleh dengan observasi. Setiap siswa diamati aktivitasnya dalam setiap pertemuan dengan memberi tanda cek lis “√” pada lembar observasi siswa apabila aktivitas yang dilakukan siswa sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Setelah selesai observasi, dihitung

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

jumlah aktivitas siswa lalu dinyatakan dalam bentuk persen dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$R = \frac{\sum P}{\sum p} \times 100\%$$

Keterangan :

AP = Nilai Persen yang Dicari

$\sum P$ = Banyaknya siswa melakukan aktivitas

$\sum p$ = Jumlah seluruh siswa (Trianto, 2010, hal. 243)

Siswa dikategorikan aktif apabila persentasenya mencapai 61% atau lebih. Berikut tabel pencapaian keaktifan siswa :

Tabel 3. 4 Kriteria Peningkatan Aktivitas Siswa Berdasarkan Ketercapaian Indikator

Sumber: (Arikunto, 2010, hal. 44)

Rentang Nilai	Kategori
80 – 100 %	Sangat Aktif
61 – 80 %	Aktif
41 – 60 %	Cukup Aktif
21 – 40 %	Kurang Aktif
0 - 20 %	Tidak Aktif

3. Hasil Belajar

Prestasi belajar diukur dengan soal tes yang diberikan kepada siswa pada setiap siklus di akhir pembelajaran. Kemudian diperiksa oleh peneliti untuk menentukan jawaban yang benar dan salah.

Prestasi belajar siswa dikatakan berhasil apabila nilai yang diperoleh siswa melebihi KKM yang telah ditentukan sekolah. KKM PAI di SMAN 1 Majalengka yaitu 75. Jadi siswa yang skor tes nya melebihi 75, maka siswa tersebut dikategorikan berhasil. Siswa dianggap tuntas belajar jika secara klasikal 75% dari jumlah siswa memperoleh nilai sekurang-kurangnya 75.

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Untuk menilai prestasi belajar siswa dapat menggunakan rumus :

a. Nilai Rata – Rata

Nilai rata-rata didapat dengan menggunakan rumus berikut :

$$x_r = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan
 x_r = Nilai rata-rata

$\sum X$ =Jumlah Semua Nilai Siswa

$\sum N$ =Jumlah Siswa yang mengikuti tes (Arikunto, 2010, hal. 264)

b. Ketuntasan Belajar Klasikal

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum N > 75}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase Ketuntasan

$\sum N > 75$ = Jumlah Siswa yang mendapat nilai pas/lebih dari 75

$\sum N$ = Jumlah Siswa yang mengikuti tes (Agung, 2001, hal. 130)

Ketuntasan belajar klasikal dinyatakan berhasil jika siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 75 persentasenya lebih besar atau sama dengan 75% dari jumlah siswa seluruhnya.

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
 perpustakaan.upi.edu