

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan *setting* penelitian ini terdiri dari 2 yaitu: tempat penelitian dan waktu penelitian.

1. Tempat Penelitian

Tempat dan Waktu Penelitian ini dilakukan di MIT Amanah Ngrampal yang bertempat di Desa Kebonromo, RT.06 Kecamatan Ngrampal, Kabupaten Sragen, Provinsi Jawa Tengah, kode pos 57252.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu pelaksanaan penelitian yang berjudul “Implementasi Metode Bermain Kartu Angka Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Bab Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Pembelajaran Matematika Anak Kelas 1 MIT Amanah Ngrampal Tahun Pelajaran 2024/2025” dilakukan pada bulan November 2024 sampai bulan september 2025.

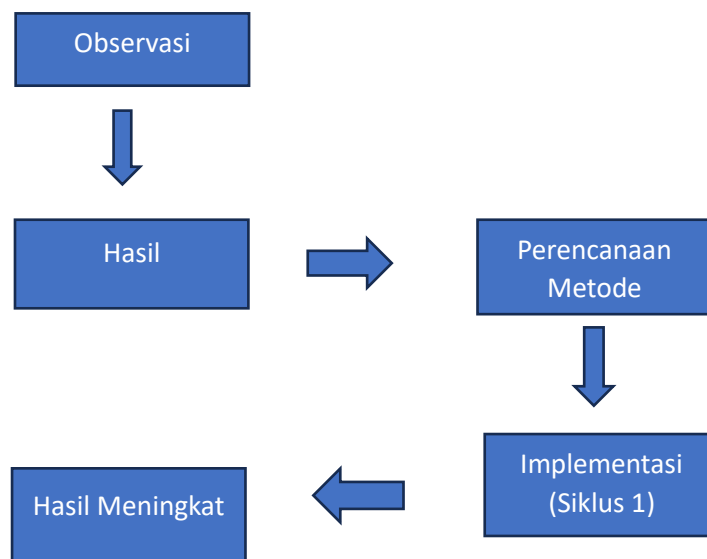
B. Design/Rancangan Penelitian

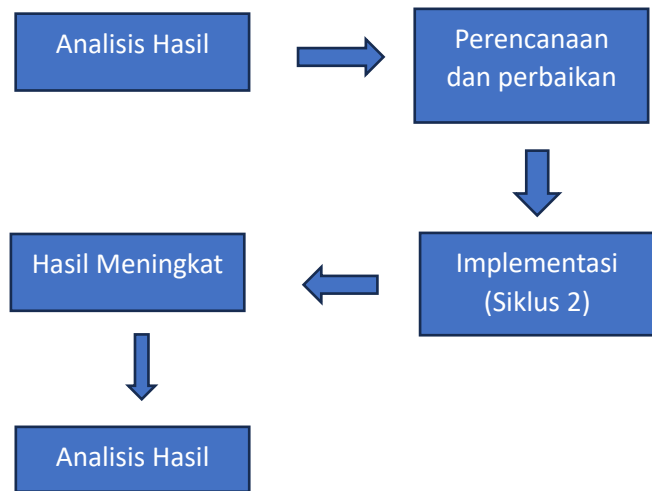
Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2011:3) (Sulistiyowati, 2010:2).

Beragam metode pembelajaran tentunya bisa dipakai untuk sebuah pembelajaran, seperti halnya dalam penelitian tindakan kelas dan tentunya metode yang dipilih harus sesuai dengan mata pelajaran dan situasi siswa.

Penelitian ini menggunakan dua siklus, Berdasarkan model Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggar model penelitian tindakan terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi. (Mukhlisah et al., 2022:19).

Dengan waktu yang tersedia dalam siklus 1 2x35 menit dan siklus 2 4x35 menit. Untuk lebih jelasnya, peneliti akan menjelaskan melalui gambar bagan berikut :





Gambar 3:2 Model Penelitian Tindakan Kelas

1. Siklus I

a) Perencanaan:

1. Membuat media pembelajaran
2. Menyusun skenario pembelajaran dengan menyiapkan modul ajar/RPP
3. Membuat lembar pengamatan
4. Menyusun pertanyaan
5. Membuat media kartu angka
6. Setelah dibuat, kemudian menyerahkannya kepada guru

b) Tahap pelaksanaan Tindakan

Berikut adalah perencanaan yang akan dilaksanakan pada tahap ini:

1. Sebelum masuk ke materi baru, guru mengulang kembali pelajaran yang telah disampaikan diminggu lalu.

2. Guru menjelaskan materi sesuai dengan modul ajar/RPP yaitu, materi penjumlahan dan pengurangan dengan durasi waktu 2x35 menit.
3. Setelah menjelaskan materi, guru memperkenalkan media yang di gunakan dalam metode bermain kartu angka.
4. Setelah memperkenalkan media, kemudian guru menerapkan metode bermain kartu angka.
5. Guru meminta salah satu siswa untuk mempraktikkan metode bermain kartu angka, siswa yang tidak praktik untuk memperhatikan.
6. Guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan

c) Observasi

Selama proses implementasi berlangsung, peneliti mengamati pembelajaran siklus 1 dan mendiskusikan bersama guru terhadap masalah yang ditemukan selama proses pembelajaran disiklus 1.

d) Refleksi

1. Melakukan evaluasi bersama terhadap masalah yang ditemukan disiklus 1
2. Merencanakan pembelajaran siklus 2 dengan merancang perbaikan sesuai dengan masalah yang ditemukan disiklus 1.

2. Siklus II

Menerapkan siklus 2 sesuai dengan yang sudah di evaluasi pada pembelajaran siklus 1, berikut langkah-langkah yang telah disusun:

a) Perencanaan

1. Mempelajari kembali hasil dari evaluasi yang telah dilaksanakan pada siklus 1.
2. Memberikan solusi, yaitu dengan penambahan waktu yang awalnya hanya 2x35 menit menjadi 4x35 menit dan modifikasi pembelajaran.

b) Pelaksanaan tindakan kegiatan yaitu:

1. Menjelaskan ulang cara pemakaian metode bermain kartu.
2. Memancing siswa untuk menjawab dengan cepat soal yang di berikan guru.
3. Meminta semua siswa yang ada dikelas untuk praktik secara bergantian.

c) Observasi

Selama proses pembelajaran tersebut berlangsung, Peneliti mencatat salah satunya adalah adanya perubahan sikap yang terjadi pada siklus ke 2.

d) Refleksi

Mempelajari hasil catatan yang diperoleh dari observasi pada siklus ke 2 untuk mendapatkan hasil refleksi.

C. Indikator Capaian

Indikator capaian dari pembelajaran yang menggunakan metode bermain kartu angka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1 di MIT Amanah Ngrampal tahun pelajaran 2024/2025 sebagai berikut:

1. Guru mengimplementasikan metode bermain kartu angka dengan tepat, semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan alur yang jelas dan terarah.
2. Motivasi belajar meningkat, saat proses pembelajaran berlangsung terlihat adanya jumlah siswa yang tuntas pada tiap indikator dari siklus satu kepada siklus berikutnya dan dapat dilihat melalui observasi dan angket.

D. Instrumen yang Digunakan

1. Dokumentasi

Tabel 3:1
Nama Dokumentasi

No.	Nama Dokumentasi	Keterangan
1.	Sekolah yang diteliti	
2.	wawancara	
3.	Pengisian angket	
4.	Sebelum diterapkan metode	
5.	Setelah diterapkan metode	

2. Wawancara

Tabel 3:2
Wawancara Metode Bermain Kartu Angka

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa pendapat anda tentang metode bermain kartu angka?	
2.	Bagaimana suasana pembelajaran ketika diterapkan metode bermain kartu angka ini?	
3.	Menurut anda, apakah metode bermain kartu angka ini efektif membantu siswa dalam memahami dan memecahkan persoalan ?	
4.	Menurut anda, apa kelebihan metode kartu angka?	
5.	Menurut anda, apa kekurangan metode kartu angka?	
6.	Kendala apa yang ditemukan saat mengimplementasikan metode ini?	
7.	Menurut anda, apakah metode kartu angka ini dapat menumbuhkan sikap percaya diri siswa ?	

3. Angket

Tabel 3:3
Pernyataan Motivasi Belajar

No.	Pernyataan Angket Motivasi Belajar	SS	S	TS	STS
1.	Saya ingin menjadi juara				
2.	Saya gembira jika nilai saya istimewa				
3.	Saya mempunyai impian dengan bersekolah				
4.	Saya termotivasi ketika pembelajaran menyenangkan				
5.	Agar Pelajaran dapat saya pahami dengan baik, maka saya harus rajin belajar				
6.	Suasana kelas yang menyenangkan, memudahkan saya memahami Pelajaran				
7.	Untuk mencapai apa yang saya cita-citakan, saya harus rajin belajar				
8.	Ketika guru mengapresiasi apa yang telah saya lakukan saya Bahagia				
9.	Masa depan yang gemilang akan saya raih melalui pendidikan				
10.	Saya menyukai pembelajaran melalui permainan				
11.	Saya bersemangat dalam belajar untuk membahagiakan orang tua				
12.	Ketika suasana kelas kondusi, saya lebih mudah untuk berkonsentrasi dalam belajar				
13.	Kesulitan dalam pelajaran membuat saya semakin tertantang				
14.	Saya bahagia ketika dapat menyelesaikan pekerjaan dengan baik				
15.	Saya bersemangat dalam belajar, karena ingin mencapai cita-cita di masa depan				

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang tidak kalah penting data dalam sebuah penelitian, sehingga kecermatan dan ketelitian sangat diperlukan untuk mendapatkan data yang baik dan valid. Metode pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan lain sebagainya (Arikunto, 2002:206) (Widi & Mukhlisah, 2023:731).

Dokumentasi ini berisi tentang lampiran pernyataan angket, transkrip wawancara yang dilakukan bersama kepala sekolah dan guru kelas, foto-foto kegiatan sebelum dilakukannya metode bermain kartu angka dan setelah dilakukannya metode bermain kartu angka.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses komunikasi dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (interviewer) dan yang diwawancarai (interviewee) (Moleong, 2004:186) (Widi & Mukhlisah, 2023:731).

Wawancara dalam sebuah penelitian adalah salah satu cara untuk mengumpulkan data yaitu interaksi dengan melibatkan antara peneliti dan responden, kepada sekolah dan guru mata pelajaran matematika berguna untuk menggali informasi permasalahan yang

ditemukan. Dalam wawancara tersebut ditemukan pemasalahan yang nantinya akan mengimplementasikan metode bermain kartu angka.

Tabel 3:4
Indikator kisi-kisi penggunaan kartu

No	Indikator Penggunaan Kartu	No. wawancara
1.	Dapat merangsang siswa bekerja secara aktif	1 dan 2
2.	Dapat melatih siswa memecahkan persoalan	3 dan 4
3.	Dapat timbul persaingan sehat antar siswa	5 dan 6
4.	Dapat menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa	7

Sumber Indikator Penggunaan Kartu Bab II hal.31

3. Angket

Angket merupakan instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangar data atau informasi yang harus dijawab oleh responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya Zainal Arifin (2011:228).(Ernawati & Dessy, 2021:222)

Salah satu alat yang dapat dipakai untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah kuiesioner (angket) berisi tentang pernyataan-pernyataan motivasi belajar yang nantinya di isi oleh responden.

Tabel: 3:5
Indikator Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

No	Indikator Motivasi Belajar	No Angket
1.	Adanya Hasrat dan keinginan berhasil.	1 dan 2
2.	Adanya penghargaan dalam belajar.	3, 4 dan 5
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan.	6, 7 dan 8
4.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	9, 10 dan 11
5.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	12 dan 13
6.	Adanya situasi belajar yang kondusif.	14 dan 15

Sumber Indikator Motivasi Belajar Bab II hal.19

F. Teknik Analisis Data

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode analisis kualitatif, dari Miles dan Huberman ada 3 yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan/verifikasi kesimpulan.

1. Reduksi data

Suatu bentuk analisis yang mengambil poin-poin penting dari penelitian dan menyaring data yang tidak penting sehingga nantinya dapat disimpulkan dan diverifikasi.

2. Penyajian data

Menyajikan data yang belum diolah, lalu membuat narasi dengan mengambil poin-poin penting dari data yang belum diolah dan mengelompokkannya, kemudian dapat diverifikasi dan digunakan untuk menarik kesimpulan

3. Penarikan kesimpulan

Peninjauan ulang dari hasil catatan data dan evaluasi yang diperoleh dalam penelitian, kemudian menginterpretasikannya untuk memperoleh kesimpulan (Susilawati, 2023:147).