

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini, peneliti memaparkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Adapun beberapa sub bab yang dipaparkan pada bab ini yaitu metode penelitian, desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, fokus penelitian, instrumen dan pengumpulan data, pengolahan data dan validasi data.

3.1 Metode Penelitian

Dewi (2019, hlm. 42) menyatakan bahwa penelitian merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan sistematis untuk mencari atau memperbaiki suatu masalah. Dalam melakukan hal ini, peneliti harus menentukan metode yang akan digunakan untuk memperoleh data dan mendapatkan hasil yang bisa dipertanggungjawabkan. Hal tersebut ditegaskan oleh pendapat Sugiyono (2020, hlm. 2) memaparkan bahwa metode penelitian adalah cara ilmiah untuk untuk mendapatkan data dengan kegunaan dan tujuan tertentu. Maka dari itu, penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Pada dasarnya Penelitian Tindakan Kelas berawal dari Penelitian Tindakan yang dalam proses perkembangannya menekuni salah satu bidang yakni pendidikan atau yang lebih dikenal dengan “kelas”, sehingga untuk memahami Penelitian Tindakan Kelas harus terlebih dahulu memahami Penelitian Tindakan.

Kemmis (dalam Wiriaatmadja, 2019, hlm. 12) menyatakan bahwa penelitian tindakan merupakan sebuah inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan berkaitan situasi sosial tertentu untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari praktik sosial atau pendidikan, pemahaman mengenai kegiatan pendidikan, dan situasi yang memungkinkan terlaksananya praktik ini. Selain itu, Kurt Lewin (dalam Kasbolah dan Sukarnyana, 2006, hlm. 10) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan merupakan cara terbaik untuk memajukan manusia melalui penelitian yang dilakukan dan bersifat kolaboratif serta demokratis.

Selanjutnya, Lewin (dalam Kasbolah dan Sukarnyana, 2006, hlm. 10) mengatakan Penelitian Tindakan adalah penelitian yang berbentuk lingkaran atau

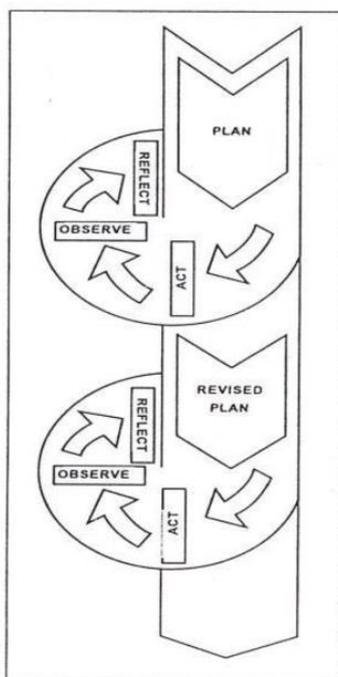
rangkaian langkah-langkah (*a spiral of steps*) yang mana satu dengan yang lain saling berhubungan. Penelitian Tindakan juga digambarkan sebagai suatu proses yang dinamis di mana keempat aspek yang mencakup perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi harus dipahami bukan sebagai langkah yang statis dan terselesaikan dengan sendirinya, melainkan momen-momen dalam bentuk spiral. Bila Penelitian Tindakan tersebut dilaksanakan di lingkungan kelas atau sekolah dan berkaitan langsung dengan bidang pendidikan maka Penelitian Tindakan ini dinamakan dengan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*).

Ebbut (dalam Kasbolah dan Sukarnyana, 2006, hlm. 9) mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang sistematis dan dilakukan dalam upaya memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan dengan melakukan tindakan praktis serta refleksi dari tindakan tersebut. Hal tersebut kemudian dipertegas oleh Suyanto (dalam Laksono dan Siswono, 2018, hlm. 4) yang menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan/atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Berdasarkan definisi yang dijelaskan oleh beberapa pakar tersebut, maka dapat dirumuskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu penelitian berupa tindakan yang mana kegiatan satu dengan kegiatan lainnya saling berhubungan dan bersifat reflektif serta dilakukan di dalam kelas atau sekolah yang bertujuan untuk memperbaiki dan/atau meningkatkan kualitas pembelajaran.

Melihat pentingnya Penelitian Tindakan Kelas untuk dilakukan dalam bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran sejarah, maka peneliti memilih untuk menggunakan metode tersebut pada penelitian ini. Hal tersebut diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah yang terjadi di kelas X-G SMAN 5 Bandung yakni rendahnya keterampilan kolaborasi siswa. Selain itu, dengan digunakannya Penelitian Tindakan Kelas diharapkan mampu memberikan inovasi dan membantu guru dalam merancang proses pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik kelas, mengubah atau memperbaiki pendekatan, model, metode, hingga gaya pembelajaran guru di kelas. Sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan dapat mendorong perbaikan serta peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.

3.2 Desain Penelitian

Pada perkembangannya, Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* memiliki ragam model yang bisa digunakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian. Sedangkan untuk desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Taggart yang kemudian lebih dikenal dengan model spiral. Serupa dengan model lainnya, pada model Kemmis dan Taggart ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Berikut ini merupakan gambar siklus PTK model Kemmis dan Taggart:



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart
Sumber: Wiriaatmadja, 2019, hlm. 70

Adapun alasan peneliti memilih desain Kemmis dan Taggart karena desain ini terlihat lebih sederhana dibandingkan dengan desain atau model penelitian tindakan kelas lainnya dan sangat cocok untuk digunakan dalam penelitian ini. Hal tersebut disebabkan bahwa pada saat kegiatan pelaksanaan *acitya adhigana game* harus dilakukan juga kegiatan observasi dalam melihat peningkatan keterampilan kolaborasi siswa. Karena perbedaan dalam model Kemmis dan Taggart ini memandang bahwa komponen pelaksanaan dan observasi itu sebagai suatu kesatuan. Kemudian dari hasil pengamatan tersebut digunakan sebagai dasar dalam

tahapan selanjutnya yakni refleksi. Dengan demikian, pada pelaksanaannya tidak semua komponen tahapan dilaksanakan secara terpisah, namun terdapat komponen tahapan yang dapat dilakukan secara bersamaan. Hal tersebut akan berguna dalam mengefesiesikan waktu yang digunakan dalam melaksanakan penelitian. Berikut penjelasan dari setiap tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti:

3.2.1 Perencanaan (*plan*)

Langkah awal dari Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Taggart adalah perencanaan. Perencanaan adalah serangkaian tindakan yang terencana dan hendak dilakukan oleh peneliti dalam memecahkan permasalahan yang muncul di kelas. Sehingga dalam tahapan ini memuat apa, siapa, di mana, kapan, mengapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Secara jelasnya, berikut ini perencanaan yang disusun oleh peneliti terdiri dari beberapa tahap, yakni:

1. Menentukan sekolah dan kelas untuk dijadikan sebagai lokasi dan subjek penelitian. Kemudian meminta perizinan kepada pihak sekolah dan guru mata pelajaran sejarah untuk menjadi mitra dalam penelitian yang hendak dilakukan.
2. Melakukan pengamatan atau observasi pra-penelitian di kelas dalam rangka mencari permasalahan yang terdapat di setiap kelas.
3. Memilih kelas yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian dan mendiskusikan waktu penelitian dengan guru mitra.
4. Menentukan materi dan langkah-langkah proses pembelajaran yang hendak dilaksanakan ketika menggunakan *acitya adhigana game*.
5. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan perangkat pembelajaran yang mendukung proses penelitian.
6. Menyusun lembar observasi sebagai alat ukur tingkat keberhasilan proses belajar peserta didik dalam hal meningkatkan keterampilan kolaborasi dengan penerapan *edutainment* menggunakan *acitya adhigana game*.
7. Mengumpulkan hasil data yang didapat ketika tindakan dilaksanakan.
8. Melaksanakan refleksi bersama guru mitra untuk melihat kendala atau kekurangan yang muncul pada saat tindakan dilakukan dan mencari solusi dalam memperbaiki kendala atau kekurangan tersebut.
9. Merencanakan kegiatan pengolahan data yang diambil dari hasil penelitian.

3.2.2 Pelaksanaan (*act*)

Langkah yang kedua dari Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Taggart adalah pelaksanaan. Pada tahapan ini, peneliti merealisasikan rencana yang telah disusun sebelumnya yakni penerapan *edutainment* menggunakan *acitya adhigana game*. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dalam beberapa kali siklus sampai pada data jenuh. Adapun kegiatan pelaksanaan atau tindakan yang hendak peneliti lakukan pada tahap ini, yaitu:

1. Melakukan tindakan penelitian sesuai dengan RPP yang telah dibuat oleh peneliti pada tahap perencanaan.
2. Mengoptimalkan penerapan *edutainment* dalam pembelajaran sejarah sehingga tujuan dari penelitian tercapai.
3. Mengoptimalkan penggunaan *acitya adhigana game* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa di dalam kelas.
4. Menggunakan instrumen penelitian yang telah disusun untuk mengukur peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah.
5. Melakukan refleksi tindakan dan merencanakan perbaikan-perbaikan untuk melihat permasalahan atau kekurangan setelah melaksanakan tindakan.
6. Melaksanakan pengolahan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

3.2.3 Observasi (*observation*)

Observasi adalah kegiatan pengamatan atau pengambilan data untuk melihat seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2019, hlm. 221). Seperti yang telah dijelaskan di atas, tahapan ini dilaksanakan bersamaan pada saat proses tindakan atau pelaksanaan. Observasi dilaksanakan untuk melihat proses dari pembelajaran dan dampak yang muncul dari suatu pelaksanaan rangkaian tindakan. Hal-hal penting dari hasil observasi akan dicatat dan dapat membantu peneliti dalam menuliskan data hasil penelitian. Dengan dilakukannya observasi, peneliti dapat mengetahui sejauh mana efektivitas tindakan yang telah dilakukan. Seorang observer dapat memakai *checklist* untuk merekam peristiwa yang muncul pada saat tindakan dilakukan.

Selain itu, pelaksanaan observasi ini dilaksanakan menggunakan pedoman observasi dan catatan lapangan atau *field notes* yang telah disusun sebelumnya.

Kemudian setiap kekurangan yang muncul dalam setiap tindakan yang telah dilakukan sebelumnya kemudian diperbaiki dan menjadi perencanaan baru serta tindakan selanjutnya. Berikut ini hal-hal yang akan diobservasi oleh peneliti, yaitu:

1. Observasi mengenai kondisi kelas X-G ketika pelaksanaan tindakan.
2. Kesesuaian langkah penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* pada saat dilaksanakan di dalam kelas.
3. Permasalahan dan kendala yang muncul pada saat diterapkannya *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* di dalam kelas.

3.2.4 Refleksi (*reflection*)

Refleksi merupakan kegiatan dalam mengulas secara kritis mengenai perubahan yang terjadi pada siswa, guru, dan suasana kelas (Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2019, hlm. 229). Tahapan ini dilaksanakan apabila tindakan telah selesai dikerjakan. Dari hasil refleksi ini, peneliti berupaya untuk mengatasi permasalahan atau kendala yang terjadi pada saat tindakan dilakukan. Dalam hal ini, peneliti melakukan diskusi dengan mitra untuk menyampaikan data hasil observasinya dan kemudian saling memberikan tanggapan dalam merespon kekurangan selama tindakan. Apabila dampak yang dihasilkan dari tindakan dirasa belum sesuai dengan yang diharapkan, maka dapat dilakukan perbaikan serta perencanaan kembali. Siklus ini adalah revisi dari siklus sebelumnya.

3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 5 Bandung yang beralamatkan di Jalan Belitung No. 8, Kelurahan Merdeka, Kecamatan Sumur Bandung, Kota Bandung. Berdasarkan sejarahnya, SMAN 5 Bandung mulai berdiri pada tahun 1956 setelah terjadi pemekaran dan perubahan nomenklatur atau penamaan sekolah. Gedung SMAN 5 Bandung ini merupakan bangunan warisan pemerintah Hindia Belanda yang didirikan pada tahun 1916 yang dulunya berfungsi sebagai gedung *Hoogere Burgerschool te Bandoeng* (HBS) yaitu sekolah menengah untuk bangsa Belanda dan kalangan ningrat Indonesia. Pada saat ini kepala sekolah yang menjabat di SMAN 5 Bandung adalah Heru Ekowati, S.Pd., M.Pd.

Alasan peneliti memilih SMAN 5 Bandung sebagai lokasi penelitian adalah masih ditemukannya beberapa permasalahan mengenai rendahnya keterampilan kolaborasi siswa ditengah pembelajaran abad 21 ini. Selain itu penggunaan media berbasis digital yang digunakan dalam pembelajaran sejarah masih terbilang kurang bervariasi, sehingga peneliti ingin memberikan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah ini.

3.3.2 Subjek Penelitian

Setelah menentukan SMAN 5 Bandung sebagai lokasi penelitian, peneliti kemudian menganalisis masalah di beberapa kelas dan memilih kelas yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-G dengan jumlah 36 orang yang terdiri dari 18 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Berikut adalah daftar nama siswa kelas X-G.

Tabel 3.1 Daftar Nama Siswa Kelas X-G

No	Inisial Nama	Jenis Kelamin	No	Inisial Nama	Jenis Kelamin	No	Inisial Nama	Jenis Kelamin
1	APF	L	13	HSNA	P	25	NMZ	L
2	AZA	L	14	MRF	L	26	NRA	P
3	ABH	P	15	MS	L	27	PDG	L
4	ANA	P	16	MKSA	P	28	RFH	L
5	AFK	L	17	MIZ	L	29	RN	L
6	AGCD	P	18	MNZ	L	30	RAS	P
7	AFM	L	19	MPA	L	31	RA	L
8	DPPE	P	20	MRS	L	32	SN	P
9	FND	P	21	MR	L	33	VNA	P
10	FAB	P	22	NN	P	34	VA	P
11	GAA	L	23	NAZF	P	35	VCPW	P
12	GCS	P	24	NSZ	P	36	WASP	L

Pemilihan kelas X-G sebagai subjek penelitian didasarkan pada penemuan sejumlah masalah pasca dilakukannya observasi yakni mengenai rendahnya keterampilan kolaborasi siswa. Hal tersebut didukung dengan beberapa fakta, seperti pada hasil tugas kelompok memiliki kecenderungan lebih rendah daripada hasil tugas secara individu. Hal tersebut justru bertolak belakang dengan hasil kerja siswa secara individu, dari segi kesesuaian dalam pengerjaan, kreativitas, hingga ketepatan dalam waktu pengumpulan. Lalu fakta selanjutnya adalah pemilihan rekan kelompok selalu menjadi perdebatan pada saat guru membagi siswa kedalam

beberapa kelompok. Hal itu disebabkan sebagian besar siswa tidak mau mendapat rekan kerja kelompok apabila di luar *circle* atau lingkaran pertemanannya.

Temuan berikutnya adalah pada saat pengerjaan tugas kelompok siswa di kelas X-G lebih mengandalkan satu atau dua orang saja yang memiliki minat lebih terhadap mata pelajaran tersebut. Sedangkan siswa lainnya hanya sibuk memainkan gawai dan tidak memberikan pengaruh terhadap kinerja kelompok. Sehingga tidak jarang, tugas kelompok mengalami keterlambatan pengiriman atau tidak selesai dikerjakan karena diantara mereka sendiri saling menyerahkan tugas satu sama lain. Dengan demikian, hal tersebut harus menjadi perhatian lebih bagi peneliti dalam mencari solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, terlebih pada era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini keterampilan abad 21 harus menjadi landasan hidup siswa dalam menghadapi tantangan global. Salah satu keterampilan abad 21 tersebut adalah kolaborasi.

3.4 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Sehingga, peneliti memfokuskan antara indikator keterampilan kolaborasi dengan penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game*. Hal tersebut dilakukan untuk melihat hubungan antara kedua fokus penelitian pada saat diterapkan dalam sebuah penelitian.

3.4.1 Keterampilan Kolaborasi

Le’Jansen dan Wubbels (dalam Rahmawati, Fadiawati, dan Diawati, 2019, hlm. 431) menjelaskan bahwa keterampilan kolaborasi adalah kemampuan berpartisipasi dalam setiap kegiatan untuk membina hubungan dengan orang lain, saling menghargai hubungan dan kerja tim untuk mencapai tujuan yang sama. Selain itu, menurut Smith dan MacGregor, kolaborasi dalam pembelajaran merupakan langkah dalam mencari informasi bersama-sama untuk mendapatkan pemahaman, solusi, atau pemaknaan secara berkelompok (Mulyapradana, dkk., 2021, hlm. 42). Dalam penelitian ini modifikasi dilakukan oleh peneliti dengan merujuk pada *Buck Institute for Education (2021)* yakni merencanakan pekerjaan dengan membuat rincian secara detail, membagi tugas yang jelas kepada anggota, mengatur jadwal kerja dan menggunakan waktu dan pertemuan dengan efisien

dalam indikator keterampilan abad 21 yang harus dipenuhi oleh siswa. Selain itu, peneliti juga merujuk pada pendapat West (dalam Fitri, Suryani, dan Isawati, 2019, hlm. 43) indikator yang dilihat dalam keterampilan kolaborasi adalah tanggung jawab menyelesaikan tugas, saling berkontribusi secara tenaga maupun pikiran, dan mengerahkan segala kemampuan secara maksimal. Berikut merupakan tabel indikator keterampilan kolaborasi yang dirancang oleh peneliti:

Tabel 3.2 Indikator dan Sub-indikator Keterampilan Kolaborasi

No	Indikator	Sub-indikator
1	Merencanakan dan membuat keputusan kelompok	a) Melakukan musyawarah penentuan strategi dalam kelompok b) Membuat keputusan bersama dengan menerima dan menghargai perbedaan pendapat antar anggota
2	Mengorganisir dalam pembagian tugas	a) Pembagian tugas jelas dan merata b) Mengetahui tugas masing-masing
3	Melaksanakan tugas dan berkontribusi dalam kelompok	a) Melaksanakan dan bertanggung jawab pada tugas kelompok b) Melakukan giliran dengan tertib
4	Mengambil peran dalam mengatasi masalah yang muncul	a) Mengatasi permasalahan yang muncul dalam penyelesaian tugas b) Membantu menjawab pertanyaan

3.4.2 *Edutainment* dengan Menggunakan *Acitya Adhigana Game*

Pada penelitian ini juga, peneliti akan merancang proses pembelajaran sejarah dengan *edutainment*. Menurut Sutrisno (dalam Hamid, 2013, hlm. 17) *edutainment* sendiri merupakan sebuah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara baik agar menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dapat melalui permainan, humor, bermain peran, gambar-gambar, demonstrasi, melainkan suara, video pembelajaran dan sebagainya. Selain dari contoh tersebut, proses pembelajaran dengan *edutainment* dapat dilaksanakan dengan bentuk lain yang terpenting siswa dapat menjalani pembelajaran dengan senang tanpa mengurangi esensi dari setiap muatan pendidikan yang disampaikan oleh guru.

Pelaksanaan *acitya adhigana game* ini akan dilakukan secara digital atau dalam jaringan (*daring*) dengan berbasis web. Hal tersebut sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang mengharuskan guru mengintegrasikan kecakapan konten, pedagogi, dan teknologi (TPACK) serta memberikan pembiasaan kepada

siswa untuk adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, aplikasi atau *platform* yang digunakan untuk membuat permainan ini adalah *platform* berbasis web yang bernama *genially*. *Genially* merupakan *platform* yang menyediakan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau seorang pendidik, seperti membuat konten interaktif, poster, infografis, presentasi, kuis, *games*, dan lain sebagainya. Dalam *platform* tersebut, peneliti merancang *game board* dari *acitya adhigana game* ini sehingga permainan dapat dilakukan oleh siswa di mana saja dan kapan saja melalui tautan yang dibagikan oleh pemilik akun. Adapun tabel langkah pembelajaran penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Langkah Pembelajaran Penerapan *Edutainment* Menggunakan *Acitya Adhigana Game* untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dalam Pembelajaran Sejarah

No	Indikator	Sub Indikator	Langkah Pembelajaran
1	Merencanakan dan membuat keputusan kelompok	a) Melakukan musyawarah penentuan strategi dalam kelompok b) Membuat keputusan bersama dengan menerima dan menghargai perbedaan pendapat antar anggota	a) Peneliti membagi jumlah siswa kedalam 4 kelompok dan mengarahkan siswa untuk berkumpul dengan kelompoknya masing-masing b) Siswa berkumpul dengan kelompoknya dan memulai bermusyawarah untuk merancang strategi c) Setiap siswa saling bertukar pendapat dalam mengatur strategi dan menghargai setiap perbedaan pendapat anggota d) Siswa melakukan fiksasi terhadap strategi yang akan digunakan oleh kelompok pada saat pelaksanaan <i>acitya adhigana game</i>
2	Mengorganisir dalam pembagian tugas	a) Pembagian tugas jelas dan merata b) Mengetahui tugas masing-masing	a) Siswa membagi materi yang harus dipahami secara jelas dan merata agar mampu menjawab setiap pertanyaan yang muncul b) Setiap siswa mengetahui mengenai bagian tugasnya masing-masing
3	Melaksanakan tugas dan berkontribusi	a) Melaksanakan dan bertanggung jawab pada tugas kelompok	a) Peneliti membuka tautan <i>acitya adhigana game</i> , permainan segera dimulai dan setiap siswa

	i dalam kelompok	b) Melakukan giliran dengan tertib	melaksanakan tugas yang telah ditentukan b) Dalam menjawab pertanyaan, siswa yang berperan sebagai anggota harus memberi saran kepada ketua mengenai siapa saja yang harus menjawab pertanyaan kelompok lain apabila tidak bisa menjawab c) Siswa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar sesuai dengan gilirannya
4	Mengambil peran dalam mengatasi masalah yang muncul	a) Mengatasi permasalahan yang muncul dalam penyelesaian tugas b) Membantu menjawab pertanyaan	a) Siswa melaksanakan rencana alternatif apabila terdapat anggota kelompok yang diambil oleh kelompok lain b) Siswa membantu menjawab pertanyaan apabila salah satu anggota kelompoknya tidak dapat menjawab pertanyaan dalam suatu pijakan

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2020, hlm. 224) mengatakan bahwa teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tanpa menentukan teknik mengumpulkan data, maka peneliti tidak akan mendapat data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Secara umum, teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), *interview* (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi, dan gabungan antara keempatnya. Adapun teknik pengumpulan data yang dipilih oleh peneliti sebagai berikut.

3.5.1 Observasi

Laksono dan Siswono (2018, hlm. 52) mengatakan bahwa observasi atau pengamatan merupakan upaya merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan itu berlangsung. Hal serupa juga dijelaskan oleh Kasbolah dan Sukarnyana (2006, hlm. 51) yang mengatakan bahwa observasi adalah semua kegiatan yang ditujukan untuk mengenali, merekam, dan mendokumentasikan setiap indikator dari setiap proses dan hasil yang dicapai (perubahan yang terjadi) baik yang ditimbulkan oleh tindakan terencana maupun akibat sampingnya. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan oleh peneliti dalam

melihat berbagai respon atau perilaku dari tindakan yang dilakukan kepada siswa. Pada saat melakukan kegiatan observasi, peneliti memperhatikan pembelajaran dengan mengacu pada lembar observasi dan menggunakan catatan lapangan untuk menulis hasil observasi secara deskriptif.

3.5.2 Wawancara

Menurut Denzin dalam Goetz dan LeCompte (dalam Wiriatmadja, 2019, hlm. 130) menyatakan bahwa wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dianggap perlu. Kemudian Hopkins (2022, hlm. 190) menyatakan bahwa dalam penelitian tindakan kelas, wawancara dapat berlangsung dalam empat kondisi yaitu antara guru dan siswa, observer dan siswa, siswa dan siswa, maupun observer dan guru. Adapun dalam penelitian ini, wawancara akan dilakukan antara observer dan siswa, serta observer dan guru. Hal tersebut bertujuan agar gambaran dari pembelajaran yang sedang dilakukan berdasarkan dua sudut pandang pelaksana proses pembelajaran di kelas.

3.5.3 Studi Dokumentasi

Menurut Arifin (2014, hlm. 243) studi dokumentasi merupakan suatu teknik dalam menganalisis dan mempelajari bahan-bahan tertulis kantor atau sekolah, seperti silabus, program bulanan, program tahunan, program mingguan, catatan pribadi peserta didik, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kisi-kisi, buku raport, lembar tugas, lembar jawaban, daftar nilai, dan lain-lain. Selain itu, Goetz dan LeCompte (dalam Wiriatmadja, 2019, hlm. 135) dokumen yang menyangkut para partisipan penelitian akan menyediakan kerangka bagi data yang mendasar. Oleh karena itu, studi dokumentasi dalam penelitian ini tidak hanya berupa dokumen, melainkan foto maupun video yang mendukung jalannya penelitian.

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (dalam Ramadhan, 2019, hlm. 48) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah, hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah. Instrumen penelitian

yang digunakan pada penelitian ini yaitu manusia, lembar panduan observasi, catatan lapangan, pedoman wawancara, dan studi dokumentasi.

3.6.1 Manusia

Manusia atau peneliti dalam hal ini merupakan komponen utama dalam instrumen penelitian. Hal serupa juga disampaikan oleh Kunandar (2016, hlm. 135) menjelaskan bahwa dalam Penelitian Tindakan Kelas yang merupakan penelitian kualitatif, memberikan peranan besar dan penting kepada penelitiannya sebagai instrumen (*human instrument*). Hal tersebut disebabkan manusia atau peneliti mampu menghadapi situasi yang berubah-ubah dan tidak menentu yang terjadi dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Sehingga sangat tidak mungkin apabila suatu penelitian kualitatif dalam hal ini PTK, tidak melibatkan manusia dalam instrumennya, karena pada praktik atau pelaksanaan penelitian di lapangan tidak akan sepenuhnya sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelum penelitian berlangsung. Adapun *human instrument* pada penelitian ini merupakan peneliti sendiri, karena peneliti yang akan langsung berinteraksi dengan subjek penelitian.

3.6.2 Lembar Panduan Observasi

Ketika akan melakukan kegiatan observasi, peneliti harus menyusun lembar observasi dengan tujuan memperoleh data di lapangan sesuai dengan yang diharapkan. Roduma (2017, hlm. 68-69) pedoman observasi merupakan alat yang digunakan untuk melihat tingkah laku siswa yang dapat diamati selama untuk menilai dan mengukur proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Kemudian Arifin (2014, hlm. 232) menyatakan bahwa peneliti bisa melakukan beberapa langkah berikut dalam membuat lembar observasi yaitu merumuskan tujuan observasi, membuat kisi-kisi observasi, menyusun pedoman observasi, menyusun aspek-aspek yang akan di observasi, baik yang berkaitan dengan proses belajar peserta didik maupun kepribadiannya, melakukan uji coba pedoman observasi untuk melihat kelemahan-kelemahan pedoman observasi, merevisi pedoman observasi berdasarkan hasil uji coba, melaksanakan observasi pada saat kegiatan berlangsung, serta mengolah dan menafsirkan hasil observasi.

Pada penelitian ini, peneliti menyusun lembar pedoman observasi yang berbentuk daftar *checklist*. Adapun tujuan dibuatnya lembar observasi ialah untuk melihat ketercapaian indikator keterampilan kolaborasi siswa dalam setiap

siklusnya yang diambil dari pengamatan secara langsung atau hasil catatan lainnya yang mendukung. Berikut ini merupakan lembar panduan observasi yang dirancang oleh peneliti dan digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.4 Lembar Observasi Siswa

No	Indikator	Skor		
		Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1	Merencanakan dan membuat keputusan kelompok	Semua anggota kelompok berpartisipasi dalam kegiatan diskusi perencanaan strategi dan membuat keputusan	Terdapat 1-3 anggota kelompok tidak berpartisipasi dalam kegiatan diskusi perencanaan strategi dan membuat keputusan	Terdapat 4-6 anggota kelompok tidak berpartisipasi dalam kegiatan diskusi perencanaan strategi dan membuat keputusan
2	Mengorganisir dalam pembagian tugas	Semua anggota kelompok mendapat pembagian tugas yang merata dan mengetahui tugasnya masing-masing	Terdapat 1-3 anggota kelompok yang tidak mendapat pembagian tugas yang merata dan tidak mengetahui tugasnya masing-masing	Terdapat 4-6 anggota kelompok yang tidak mendapat pembagian tugas yang merata dan tidak mengetahui tugasnya masing-masing
3	Melaksanakan tugas dan berkontribusi dalam kelompok	Semua anggota kelompok melaksanakan tugas sesuai bagiannya dan mengambil giliran dengan tertib	Terdapat 1-3 anggota kelompok yang tidak melaksanakan tugas sesuai bagiannya dan mengambil giliran dengan tidak tertib	Terdapat 4-6 anggota kelompok yang tidak melaksanakan tugas sesuai bagiannya dan mengambil giliran dengan tidak tertib
4	Mengambil peran dalam mengatasi masalah yang muncul	Semua anggota kelompok berperan dalam	Terdapat 1-3 anggota kelompok yang tidak berperan dalam	Terdapat 4-6 anggota kelompok yang tidak berperan dalam

		mengatasi masalah yang muncul dan membantu teman satu kelompok	dalam mengatasi masalah yang muncul dan tidak membantu teman satu kelompok	mengatasi masalah yang muncul dan tidak membantu teman satu kelompok
--	--	--	--	--

3.6.3 Catatan Lapangan

Catatan lapangan (*field note*) merupakan catatan yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi (Wiriaatmadja, 2019, hlm. 138). Catatan lapangan yang dipakai dalam penelitian ini berbentuk deskriptif untuk menjelaskan berbagai kejadian selama proses pembelajaran dilaksanakan. Dalam catatan lapangan ini bisa berupa suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dan siswa, interaksi siswa dan siswa, serta segala aspek yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung yang dapat mendukung data Penelitian Tindakan Kelas. Berikut merupakan catatan lapangan yang disusun oleh peneliti untuk menulis hal-hal yang penting selama tindakan dilakukan:

Tabel 3.5 Lembar Catatan Lapangan

Hari/Tanggal :
Waktu :
Kelas :
Siklus/Tindakan :
Observer :

Waktu	Deskripsi

3.6.4 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara merupakan perangkat pertanyaan yang diajukan oleh peneliti untuk memperoleh jawaban dari responden dengan cara melakukan tanya

jawab berkenaan dengan penelitian yang hendak dilakukan (Ramadhan, 2019, hlm. 50). Kemudian Arifin (2014, hlm. 234) juga menjelaskan peneliti dapat melakukan beberapa langkah ini dalam menyusun pedoman wawancara yakni merumuskan tujuan wawancara, membuat kisi-kisi dan pedoman wawancara, menyusun pertanyaan sesuai dengan data yang diperlukan dan diinginkan, melaksanakan uji coba untuk melihat kelemahan pertanyaan sehingga dapat diperbaiki kembali, dan melaksanakan wawancara dalam situasi yang sebenarnya.

Pada penelitian ini, peneliti menyusun perangkat pertanyaan yang berkaitan tentang penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Pedoman wawancara kemudian digunakan pada saat wawancara sebelum penelitian dan setelah penelitian dilaksanakan. Pada awal penelitian, wawancara bertujuan untuk melihat tanggapan siswa terhadap pembelajaran sejarah. Sedangkan pada setelah penelitian, wawancara bertujuan untuk melihat sejauh mana peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menerapkan *edutainment* menggunakan *acitya adhigana game*. Dalam hal ini, pewawancara tidak boleh mereka-reka hasil wawancara yang akan dilakukan mengenai penelitian karena akan menjadi evaluasi bagi penelitian selanjutnya dan menuliskan hasil wawancara sesuai dengan yang didapatkan dari narasumber. Berikut ini merupakan pedoman wawancara yang telah dirancang oleh peneliti.

Tabel 3.6 Pedoman Wawancara Peserta Didik (Pra Penelitian)

Pedoman Wawancara Peserta Didik	
Nama	:
Tempat	:
Waktu	:
Hari/Tanggal	:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kamu suka pelajaran Sejarah? 2. Pembelajaran seperti apa yang kamu harapkan ketika di kelas? 3. Apakah selama ini guru Sejarah sering mengajak kamu bermain <i>game</i> dalam proses pembelajaran? 4. Apakah gurumu sering menggunakan media teknologi dalam proses pembelajaran sejarah? 5. Jika harus memilih, apakah kamu akan memilih belajar mandiri atau berkelompok? Mengapa memilih hal tersebut? 6. Bagaimana menurut kamu, mengenai keterampilan kolaborasi sesama teman di kelas dalam proses pembelajaran selama ini? 	

Tabel 3.7 Pedoman Wawancara Peserta Didik (Pasca Penelitian)

Pedoman Wawancara Peserta Didik	
Nama	:
Tempat	:
Waktu	:
Hari/Tanggal	:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pendapat kamu, saat belajar sejarah dengan penerapan <i>edutainment</i> menggunakan <i>acitya adhigana game</i>? 2. Apabila dibandingkan dengan pembelajaran sejarah sebelumnya, hal apa saja yang menarik dan bisa kamu peroleh ketika belajar sejarah dengan penerapan <i>edutainment</i> menggunakan <i>acitya adhigana game</i>? 3. Ketika <i>edutainment</i> menggunakan <i>acitya adhigana game</i> digunakan dalam pembelajaran sejarah, apa saja tantangan yang kamu hadapi? 4. Apa saran dari kamu untuk pembelajaran sejarah berikutnya? 	

3.7 Pengolahan dan Analisis Data

Data yang sudah terkumpul dari lapangan harus diolah dan dianalisis sehingga dapat menunjukkan makna yang berarti. Sehingga, dalam penelitian ini tahapan pengolahan dan analisis data menjadi suatu bagian dalam proses penelitian yang sangat penting dan harus diperhatikan. Proses pengolahan dan analisis data pada penelitian ini merupakan analisis data kualitatif dan kuantitatif.

3.7.1 Data Kualitatif

Sugiyono (2020, hlm. 9) menyatakan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti obyek alamiah, di mana peneliti adalah instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Di sisi lain, Bogdan (dalam Sugiyono, 2020, hlm. 244) menjelaskan bahwa analisis data kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Kemudian Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2020, hlm. 246) menjelaskan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Aktivitas dalam analisis data model Miles dan Huberman yang juga digunakan pada penelitian ini yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/verification*).

3.7.1.1 Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data merupakan proses penyederhanaan yang dilakukan melalui seleksi, pemfokusan, dan pengabstraksian data mentah menjadi data yang bermakna (Laksono dan Siswono, 2018, hlm. 73). Kemudian Sugiyono (2020, hlm. 247) menjelaskan bahwa mereduksi data adalah kegiatan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Sehingga, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, serta mencarinya apabila diperlukan. Dalam hal ini, peneliti akan menyeleksi data-data penting yang diperoleh dari catatan lapangan, observasi dan wawancara mengenai penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah.

3.7.1.2 Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data merupakan proses menampilkan data secara lebih sederhana dalam bentuk naratif, representasi tabular termasuk dalam format matriks atau grafis (Laksono dan Siswono, 2018, hlm. 73). Dengan melakukan penyajian data, peneliti akan mudah untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami. Dalam hal ini, peneliti akan menyusun data yang relevan sehingga dapat menjadi informasi yang bisa disimpulkan dan memiliki makna. Dengan menuliskan laporan berupa naratif, peneliti akan menjelaskan jawaban semua rumusan masalah dari penelitian secara berurutan dan dikuatkan dengan penyajian grafik yang menggambarkan indikator keterampilan kolaborasi apakah terjadi peningkatan atau justru sebaliknya.

3.7.1.3 Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*)

Penarikan kesimpulan merupakan proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisasi dalam bentuk pernyataan kalimat dan/atau formula yang singkat dan padat, tetapi mengandung pengertian yang luas (Laksono dan Siswono, 2018, hlm. 73). Selain itu, Sugiyono (2020, hlm. 253) menjelaskan bahwa tahapan penarikan kesimpulan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan

kausal atau interaktif, hipotesis atau teori. Dalam penarikan kesimpulan ini, peneliti akan melakukannya secara bertahap dari siklus pertama sampai siklus terakhir selesai. Dengan begitu, kesimpulan penelitian dapat dipahami dengan mudah.

3.7.2 Data Kuantitatif

Dalam Penelitian Tindakan Kelas, analisis data kuantitatif dapat melalui tes, hasil tugas siswa, angket, pengamatan sistematis, atau penilaian berupa portofolio, presentasi, atau kinerja (Laksono dan Siswono, 2018, hlm. 72). Pada penelitian ini, analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengukur peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah dengan penerapan *edutainment* menggunakan *acitys adhigana game*.

3.8 Validasi Data

Suatu penelitian dapat dikatakan baik jika mengikuti prosedur serta kaidah yang berlaku dalam penelitiannya. Hal serupa juga dalam mengolah data, peneliti harus memastikan data yang diambil selama penelitian berlangsung itu akurat dengan melihat dari validitas datanya. Teknik validasi data dalam penelitian ini yaitu *member check*, *audit trail*, triangulasi, dan *expert opinion*.

3.8.1 Member Check

Member check merupakan suatu proses dalam memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara dari narasumber baik itu guru, teman sejawat dan sebagainya (Wiriaatmadja, 2019, hlm.185). Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah keterangan atau informasi itu tetap sifatnya atau tidak berubah sehingga dapat dipastikan keajekannya dan data itu diperiksa kebenarannya. Dengan dilakukannya *member check* ini, peneliti dapat meminimalisir kesalahan dari data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan dilakukan. Tujuan dari kegiatan tersebut adalah agar mengetahui kebenaran yang diperoleh peneliti dari pemberi data di lapangan. Kegiatan *member check* dilaksanakan dengan memeriksa kembali data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara agar tidak terjadi kesalahpahaman antara peneliti dan narasumber mengenai persamaan persepsi informasi yang hendak ditulis dalam bentuk laporan penelitian.

3.8.2 *Audit Trail*

Audit trail merupakan tahapan dalam memeriksa catatan-catatan yang ditulis oleh peneliti atau pengamat mitra penelitian lainnya (Wiriaatmadja, 2019, hlm. 187). Proses ini bertujuan untuk memeriksa berbagai kesalahan dalam prosedur atau metode yang hendak dilakukan peneliti serta dalam menentukan kesimpulan. Hal serupa juga dijelaskan oleh Hopkins (2022, hlm. 233) memaparkan bahwa jejak audit atau *audit trail* merupakan suatu teknik yang digunakan untuk meningkatkan validasi data yang berisi informasi mengenai metode-metode yang akan digunakan untuk mengawasi kesalahan dan mencapai kesimpulan yang dapat dijustifikasi. Dalam hal ini, peneliti menyusun kembali catatan-catatan atau data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan dilakukan, sehingga meminimalisir kesalahan-kesalahan yang terjadi dalam metode dan prosedur yang dilakukan.

3.8.3 *Triangulasi*

Triangulasi merupakan proses dalam memeriksa kebenaran hipotesis, konstruk, atau analisis yang peneliti timbulkan sendiri dengan membandingkan dengan hasil orang lain (Wiriaatmadja, 2019, hlm. 185). Kemudian Elliot dan Adelman (dalam Hopkins, 2022, hlm. 228) mendeskripsikan bahwa triangulasi berkaitan dengan pengumpulan data tentang situasi pengajaran tertentu dari tiga sudut pandang yang berbeda yaitu sudut pandang siswa, guru dan observer yang berpartisipasi. Dengan proses triangulasi ini diharapkan mengurangi unsur subjektivitas dalam penelitian baik dari segi teknis maupun perspektif kolaborator, sehingga penelitian dapat lebih bersifat objektif. Dalam hal ini, peneliti mencocokkan informasi yang diterima dari guru mitra dan siswa. Peneliti dalam hal ini harus melihat dan memastikan mengenai kesamaan persepsi mereka dalam melihat kondisi yang sebenarnya di kelas. Inti dari digunakannya triangulasi ini, diharapkan peneliti tidak hanya memperoleh data dari diri sendirinya saja, melainkan dari berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian.

3.8.4 *Expert Opinion*

Pendapat ahli (*expert opinion*) adalah proses yang dilakukan oleh pakar atau pembimbing peneliti dalam memeriksa semua tahapan kegiatan penelitian dan memberikan arahan atau *judgements* terhadap masalah-masalah penelitian (Wiriaatmadja, 2019, hlm. 187). Dengan dilakukannya perbaikan, modifikasi atau

penghalusan berdasarkan pada arahan atau opini pakar akan memvalidasi hipotesis, konstruk, atau kategori yang dapat meningkatkan keterpercayaan penelitian. Dalam hal ini, peneliti hendak berkonsultasi dan menerima berbagai masukan, arahan, dan perbaikan dari dosen pembimbing yakni Bapak Prof. Dr. Didin Saripudin, M.Si dan Ibu Dr. Murdiah Winarti, M.Hum. *Expert opinion* dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas sesuai dengan model atau desain penelitian yang telah digunakan, menentukan indikator pada fokus penelitian, penyusunan instrumen penelitian, perancangan konten *acitya adhigana game*, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan hal lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian. Dengan demikian, diharapkan hasil dari penelitian ini memperoleh derajat kepercayaan yang tinggi.