

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan dilaksanakan adalah di SMA Negeri 19 Kota Bandung yang terletak di Jalan Ir. H. Djuanda (Dago Pojok) Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat yang didirikan pada tahun 1985. Saat peneliti melakukan proses pra-penelitian, sekolah ini dipimpin oleh Imam Lubisasono, S.Pd.I., M.Pd. Sekolah ini memiliki lahan yang cukup luas dan di sekitar lingkungan SMA Negeri 19 Bandung ini di penuhi dengan pepohonan yang rindang.

SMA Negeri 19 Bandung dipilih oleh peneliti untuk melaksanakan penelitian oleh peneliti dikarenakan sebagai berikut:

1. Kepala sekolah SMA Negeri 19 Bandung beserta guru mitra khususnya guru Sejarah menerima dengan baik serta memberikan dukungan untuk dilaksanakannya penelitian ini,
2. Media pembelajaran permainan *Open The Box Of History (Boxtory)* sebagai media pembelajaran sejarah yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah media yang belum diterapkan pada saat proses pembelajaran,
3. Diperlukannya progress peningkatan belajar mengajar khususnya dalam mata Pelajaran Sejarah kelas X-B dalam ranah pemahaman konsep.

3.1.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian disini adalah siswa kelas X-B di SMAN 19 Bandung tahun ajaran 2023/2024. Siswa di kelas X-B berjumlah 32 orang. Peneliti memilih kelas ini karna berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada

bulan Mei 2024 selama beberapa pertemuan hingga peneliti yakin bahwa kondisi kelas ini memiliki permasalahan yang cukup menonjol dalam pemahaman konsep siswa. Dari hasil catatan lapangan peneliti, menunjukkan bahwa peserta didik Kelas X-B memiliki permasalahan terkait pemahaman konsep siswa terhadap mata pelajaran sejarah. Pemahaman konsep siswa yang cukup rendah ini dapat dilihat ketika siswa terlihat keingintahuannya tinggi atau tertarik pada konsep yang diberikan oleh guru. Namun, siswa masih belum bisa mengerti apa maksud dari konsep-konsep tersebut. Peneliti disini, melihat salah satu siswa kelas X-B ini menjelaskan kembali suatu konsep yang telah di pelajari sebelumnya, namun siswa cenderung tidak bisa menjelaskan dengan kata-katanya sendiri terkait maksud dari konsep tersebut. Selanjutnya, peneliti menemukan bahwa masih kurangnya penggunaan media pembelajaran dikelas terutama pada media pembelajaran permainan di kelas X-B ini. Berdasarkan beberapa hal yang peneliti temukan, dengan menggunakannya media pembelajaran permainan *Open The Box Of History (Boxtory)* ini diharapkan bisa menjadi media permainan alternatif agar dapat membantu dalam proses peningkatan pemahaman konsep siswa khususnya dalam mata pelajaran sejarah.

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah *classroom action research*. Dari nama tersebut terkandung tiga kata yakni Arikunto (2007, hlm. 2-3) :

Penelitian : menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

Tindakan: menunjukkan pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu dalam penelitian berbentuk ringkasan siklus kegiatan untuk siswa .

Kelas : dalam hal ini tidak terikat pada ruang kelas ,tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yakni sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Desy Maulidiyani, 2024

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN OPEN THE BOX OF HISTORY (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X-B SMA NEGERI 19 BANDUNG)

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

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerematah tindaakan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa Arikunto (2007, hlm. 3) Penelitian tindakan kelas termasuk penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan bisa saja bersifat kuantitatif, dimana uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata, peneliti merupakan instrumen pertama dalam pengumpulan data, proses sama pentingnya dengan produk. Kunandar. (2008, hlm.46)

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian pembelajaran yang berkonteks dengan kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatkan mutu dan hasil pembelajaran. PTK digambarkan sebagai suatu proses yang dinamis meliputi aspek perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang berhubungan dengan siklus-siklus berikutnya. Selain daripada itu, Adapun beberapa karakteristik dari penelitian tindakan kelas inu menurut Hasan, dkk (2011, hlm. 72) adalah sebagai berikut:

1. Situasional, dalam arti langsung dengan permasalahan siswa
2. Kontekstual, pelaksanaan tindakan kelas ini bersamaan dengan keadaan pembelajaran yang sesungguhnya
3. Kolaboratif, partisipasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran
4. *Self-reflective* dan *self-evaluative*, melakukan refleksi dan evaluasi terhadap hasil yang telah dicapai
5. Luwes, guru dan siswa tidak merasakan bahwa sedang menjadi objek penelitian
6. Fleksibel, memberikan kelonggaran dalam pelaksanaan tanpa melanggar kaidah metodologi keilmuan atau ilmiah

Berdasarkan kepada beberapa informasi dari berbagai literatur yang telah disampaikan, PTK (penelitian tindakan kelas) merupakan sebuah usaha seorang

Desy Maulidiyani, 2024

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN OPEN THE BOX OF HISTORY (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X-B SMA NEGERI 19 BANDUNG)

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

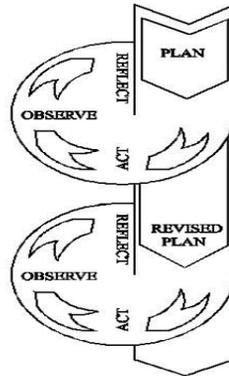
Mengacu pada pendapat para ahli yang telah peneliti paparkan, lalu berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkann adanya permasalahan dalam pembelajaran sejarah di kelas X-B, serta diperlukannya sebuah cara untuk mengatasi permasalahan yang terjadi secara berkesinambungan guna untuk meningkatkan kualistas dari pembelajaran sejarah itu sendiri. Peneliti memutuskan untuk memilih metode penelitian tindakan kelas ini sebagai metode yang akan dilakukan dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Permainan *Open The Box* berbasis Wordwal untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung”. Dalam proses penelitian ini, peneliti akan melakukan diskusi dengan guru mitra yang berinisial MM sebagai guru ajar mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas X-B.

3.3 Desain Penelitian

Metode PTK (penelitian tindakan kelas) terdapat macam-macam jenisnya yang dapat digunakan sebagai panduan pada saat akan dilaksanakannya penelitian. Menurut Sanjaya (2013, hlm. 48) beliau menjelaskan bahwasannya model dalam PTK ini dapat berfungsi untuk memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, menjadi petunjuk untuk menyusun perencanaan dalam kegiatan penelitian. Dalam proses penelitian ini, peneliti disini mengacu pada desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart. Dengan beberapa komponen penelitian tindakan yakni perencanaan, tindakan, observasi serta refleksi. Dari keempat tahap tersebut sangat berhubungan satu sama lain dalam proses pelaksanaannya. Menurut Supardi, dkk (2012, hlm, 44) beliau menjelaskan bahwa:

Dalam penelitian tindakan kelas dilakukan sekurang-kurangnya dalam dua siklus tindakan yang beruntun. Informasi dari siklus yang terdahulu sangat menentukan bentuk siklus berikutnya. Maka dari itu siklus kedua, ketiga dan seterusnya tidak dapat dirancang sebelum siklus pertama terjadi. Hasil refleksi harus digunakan sebagai bahan masukan untuk perencanaan siklus berikutnya.

Adapun ilustrasi dari desain penelitian tindakan kelas yang akan peneliti gunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart

Peneliti memilih desain penelitian Kemmis & Mc. Taggart ini dikarenakan langkah yang dihadirkan ini lebih *simple* atau lebih dapat dimengerti jika dibandingkan dengan desain penelitian yang lain. Selain itu, desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart ini mudah di pahami oleh peneliti, terlihat bahwa dalam model Kemmis dan Mc. Taggart ini memandang suatu komponen sebagai langkah dalam siklus tindakan, sehingga desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart ini memadukan dua komponen yaitu pelaksanaan serta pengamatan sebagai suatu kesatuan utuh. Hal ini di kemukakan juga Arikunto (2010, hlm. 131) konsep yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart dalam model ini dalah komponen tindakan dengan pengamatan disatukan dengan alasan kedua kegiatan tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena kedua kegiatan itu haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu. Hasil dari pengamatan tersebut kemudian dijadikan dasar untuk tahap selanjutnya atau sering kita sebut sebagai refleksi dari apa yang telah kita laksanakan. Maka dari itulah dari setiap pelaksanaan tahapan dalam penelitian tidak semua komponen tahapannya dilakukan dengan cara terpisah, akan tetapi ada komponen tahapan penelitian tindakan ini yang dapat dilakukan secara bersama sesuai dengan penjelasan diatas yang mengacu pada gambar desain penelitian tersebut. Dengan demikian, hal ini bisa mendorong efektifitas

Desy Maulidiyani, 2024

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN OPEN THE BOX OF HISTORY (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X-B SMA NEGERI 19 BANDUNG)

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

terutama waktu dalam memulai pelaksanaan tindakan. Adapun peneliti secara lebih lanjut memaparkan komponen dalam siklus penelitian tindakan kelas dari desain penelitian Kemmis dan Mc. Taggart sebagai berikut.

3.3.1 Perencanaan (*Planning*)

Dalam proses perencanaan (*planning*) ini peneliti akan melakukan berbagai persiapan untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini. dPeneliti membuat instrument penelitian yang nantinya akan peneliti gunakan untuk mengamati atau merekam dari proses tindakan, serta peneliti menentukan fokus permasalahan yang nantinya menjadi perhatian khusus bagi peneliti itu sendiri. Untuk lebih jelasnya, tahap-tahap perencanaan oleh peneliti dapat disebutkan sebagai berikut ini:

1. Peneliti mengunjungi sekolah mitra untuk meminta izin penelitian,
2. Peneliti mulai berbicara dengan guru mitra/guru mata pelajaran sejarah terkait penelitian tindakan kelas ini serta memohon ketersediaan guru mata pelajaran sejarah ini untuk menjadi guru mitra dalam penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan,
3. Peneliti mulai menetapkan kelas mana yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian,
4. Peneliti melaksanakan pengamatan awal sebagai observasi pra-penelitian terhadap kelas yang akan peneliti jadikan sebagai subjek penelitian,
5. Peneliti mulai mendiskusikan terkait waktu pelaksanaan penelitian dengan guru mitra,
6. Mulai mendiskusikan dan menentukan materi apa yang akan peneliti sajikan. Dalam proses berdiskusi ini tentunya di dampingi dan diberi arahan oleh guru mitra penelitian,
7. Menentukan langkah-langkah pembelajaran yang nantinya akan peneliti laksanakan pada saat peneliti menggunakan media pembelajaran permainan *Open The Box Of History* (Boxtory),

Desy Maulidiyani, 2024

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN OPEN THE BOX OF HISTORY (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X-B SMA NEGERI 19 BANDUNG)

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

8. Peneliti Menyusun modul ajar yang akan menjadi pedoman dan akan digunakan pada saat penelitian berlangsung,
9. Peneliti menyusun format observasi yang mana format observasi keberhasilan proses pembelajaran peserta didik dalam hal meningkatkan pemahaman konsep.
10. Pengumpulan data yang telah peneliti peroleh dari hasil penelitian tindakan kelas,
11. Melakukan kegiatan refleksi kembali dengan guru mitra yang bertujuan untuk melihat permasalahan maupun kekurangan yang terjadi selama penelitian tindakan kelas ini berlangsung, ketika ada kekurangan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas tersebut, peneliti mencari solusi untuk memperbaiki kekurangan tersebut,
12. Peneliti mulai merencanakan teknik pengolahan data yang telah peneliti peroleh dari hasil penelitian tindakan kelas tersebut.

3.3.2 Tindakan (*Act*)

Dalam tahap tindakan (*Act*) ini peneliti mulai melakukan realisasi dari rencana yang telah peneliti susun sebelumnya. Adapun langkah-langkah yang akan peneliti laksanakan dalam tahap pelaksanaan ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti disini menggunakan instrument penelitian yang sebelumnya telah peneliti susun sebagai alat untuk mengumpulkan data penelitian tindakan kelas tersebut
2. Peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang telah sebelumnya peneliti susun pada tahap sebelumnya, yakni pada tahap merencanakan
3. Pelaksanaan dilakukan dengan dua tahap yakni pada tahap persiapan dengan melakukan pengisian LKPD serta tahap permainan Boxtory

3.3.3 Observasi (*Observe*)

Dalam tahap selanjutnya, yakni pada tahap observasi ini dilaksanakan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Peneliti mulai melaksanakan observasi dengan dibantu oleh dua rekan peneliti ketika memberikan perlakuan serta mengukur bagaimana pemahaman konsep siswa melalui indikator yang sudah disusun sebelumnya. Kegiatan observasi yang nantinya akan peneliti laksanakan adalah sebagai berikut:

1. Memantau keadaan serta kesiapan peserta didik
2. Mulai mengamati mengenai kesesuaian Tindakan, keefektifan teknis permainan dengan perencanaan yang telah peneliti susun dalam penggunaan media pembelajaran permainan *Open The Box Of History (Boxtory)* dengan materi ajar.
3. Mengamati terkait proses meningkatnya pemahaman konsep siswa ini berdasarkan media pembelajaran *Open The Box Of History (Boxtory)*

3.3.4 Refleksi (*Reflect*)

Pada tindakan refleksi atau *reflect* ini dilakukan peneliti untuk memproses data yang telah peneliti dapatkan pada saat peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas. Data yang telah peneliti dapatkan kemudian akan dikaji oleh peneliti dengan tujuan melihat efektivitas dari tindakan yang telah peneliti laksanakan serta melihat apa saja kekurangan dalam pelaksanaannya. Dalam tahapan refleksi, proses diskusi dilaksanakan dengan guru sejarah sebagai guru mitra yang hasil akhirnya adalah sebuah perencanaan baru yang akan peneliti gunakan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus selanjutnya. Adapun, refleksi juga dilaksanakan bersama siswa di kelas sebagai subjek dari penelitian, agar mengetahui bagaimana pandangan maupun saran terhadap penggunaan media permainan *Open The Box Of History (Boxtory)* ini.

3.4 Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini berfokus pada penggunaan media permainan *Open The Box Of History (Boxtory)* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. pada penelitian ini, modifikasi yang dilakukan oleh peneliti terletak pada indikator ketercapaian dengan menyesuaikan indikator tersebut dengan subjek penelitian. Variabel pertama dalam penelitian ini adalah media permainan *Open The Box Of History (Boxtory)*. Media permainan *Open The Box* ini adalah sebuah permainan buka kotak yang dibalut dengan visualisasi menggunakan teknologi digital yang terdapat dalam situs *Wordwall* dan telah dimodifikasi untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran sejarah dengan berupa di tampilkannya beberapa *box* yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa.

Variabel kedua dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep. Dalam prosesnya, pemahaman konsep terjadi ketika siswa dapat menghubungkan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan lama mereka. Yang lebih tepatnya dengan adanya pengetahuan baru yang masuk siswa dapat memadukan dengan skema dan kerangka kognitif yang telah ada pada pengetahuan lama siswa. pemahaman konsep menjadi dasar untuk memahami berbagai hal. Dalam pemahaman konsep ini, ada beberapa indikator menurut pendapat Sudjana (2016, hlm. 24) beliau memaparkan bahwa ada tiga indikator terkait pemahaman ini, diantaranya adalah

1. Mengartikan dan menerapkan aturan atau prinsip-prinsip,
2. Mengubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok,
3. Mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalahnya.

Adapun menurut Kuswana (2012, hlm. 112) indikator pemahaman konsep di ranah kognitif ini mencakup: Menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan,

Desy Maulidiyani, 2024

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN OPEN THE BOX OF HISTORY (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X-B SMA NEGERI 19 BANDUNG)

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

menyimpulkan, menduga, membandingkan serta menjelaskan.

Peneliti mengembangkan definisi Pemahaman konsep khususnya pada mata pelajaran sejarah siswa ke dalam beberapa indikator yang peneliti sintesiskan menurut pendapat para ahli tentang Pemahaman konsep. Dalam penelitian yang akan peneliti teliti, pemahaman konsep dapat terwujud dengan mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan konten yang dipelajari, menjelaskan makna dari konsep tersebut, memberi contoh dari konsep tersebut, mengklasifikasikan serta menghubungkan konsep yang berkaitan dengan konten yang dipelajari khususnya dalam mata pelajaran sejarah ini. Pada halaman selanjutnya peneliti akan menyajikan indikator dari pemahaman konsep yang akan peneliti gunakan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas, dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1
Tabel Indikator Pemahaman konsep

No.	Indikator Pemahaman Konsep	Deskripsi Indikator	Sub Indikator
1.	Membaca sumber-sumber terpercaya	Siswa mampu memilah dan memilih sumber terpercaya terkait konten materi yang sedang dipelajari	- Sumber Buku Paket Sejarah kelas X - Menggunakan 3 sumber pendukung lainnya seperti sumber internet baik website maupun jurnal yang berkaitan dengan materi
2.	Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan materi	Siswa mampu mengenal konsep yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari	- Mengenal 3 konsep yang berkaitan dengan materi

Desy Maulidiyani, 2024

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN OPEN THE BOX OF HISTORY (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X-B SMA NEGERI 19 BANDUNG)

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

3.	Menjelaskan konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari	Siswa mampu menjelaskan konsep atau mengungkapkan kembali makna konsep yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari yang telah mereka dapatkan.	- Menjelaskan 3 konsep yang dipelajari dengan menggunakan kata-katanya sendiri
4.	Memberikan contoh konsep yang berkaitan dengan materi	Siswa mampu memberikan contoh yang relevan dari konsep-konsep yang disajikan	- Memberikan 3 contoh dari konsep yang disajikan
5.	Menghubungkan konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari	Siswa mampu <u>menghubungkan konsep</u> yang ditemukan dengan tepat.	- Menghubungkan 2 konsep yang disajikan serta penjelasan dapat dipahami

Indikator dalam tabel diatas akan digunakan untuk mengukur pemahaman konsep peserta didik ketika peneliti menggunakan media pembelajaran permainan *Open The Box Of History* (Boxtory). Dalam penggunaan media permainan *Open The Box Of History* (Boxtory) ini, peneliti menerapkan langkah-langkah yang nantinya akan dijelaskan pada tabel dibawah ini

Tabel 3.2

Tabel Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Open The Box Of History (Boxtory) sebagai Upaya untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa

No.	Langkah Pembelajaran	Deskripsi
1.	Tahap Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mulai memasuki kelas b. Guru membuka pembelajaran hari ini dengan salam pembuka c. Guru mulai memeriksa kehadiran siswa d. Guru mulai menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai e. Guru membagi siswa kedalam 5 kelompok serta guru mulai membagi tema yang berbeda disetiap kelompok tersebut f. Guru meminta satu orang di dalam kelompok menjadi ketua kelompok g. Guru menjelaskan teknis dan aturan permainan <i>Open The Box Of History (Boxtory)</i> h. Guru memberikan arahan mengenai informasi apa saja yang harus setiap kelompok kaji serta guru memberikan waktu selama 35 menit untuk proses diskusi kelompok dan pemaparan singkat kelompok i. Setelah proses diskusi kelompok, guru mulai meminta setiap kelompok untuk memaparkan hasil temuannya. j. Setelah persentasi selesai, guru mulai membuka sesi pertanyaan serta memandu jalannya diskusi k. Guru dan siswa, bersama-sama menyimpulkan hasil dari pembelajaran hari ini

Desy Maulidiyani, 2024

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN OPEN THE BOX OF HISTORY (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X-B SMA NEGERI 19 BANDUNG)

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

2.	Tahap Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mulai memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait teknis dan aturan pada saat permainan <i>Open The Box Of History (Boxtory)</i> yang belum dipahami b. Guru meminta siswa untuk berkumpul bersama kelompoknya masing-masing c. Permainan <i>Open The Box Of History (Boxtory)</i> dimulai dan dipimpin oleh guru d. Guru memandu jalannya permainan serta guru memandu siswa untuk menyimpulkan hasil dari pembelajaran hari ini.
----	-------------------	---

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto & Suharsimi (2002, hlm. 136) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Adapun instrumen penelitian yang akan digunakan oleh peneliti nantinya adalah sebagai berikut.

3.5.1 Peneliti (*Human Instrument*)

Peneliti disini merupakan instrumen utama dalam proses pengumpulan data dan informasi dalam suatu penelitian yang lebih lanjut nantinya akan dibantu oleh dua orang rekan dari peneliti dalam melaksanakan penelitian di kelas.

3.5.2 Lembar Panduan Observasi

Penelitian tindakan kelas atau PTK ini tentu melibatkan peserta didik sebagai subjek penelitian, maka dari itulah, mengapa peneliti menggunakan lembar panduan observasi, karena diperlukannya suatu pendalaman tanggapan yang perlu peneliti dapatkan

Desy Maulidiyani, 2024

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN OPEN THE BOX OF HISTORY (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X-B SMA NEGERI 19 BANDUNG)

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

3.5.3 Catatan Lapangan

Peneliti menggunakan catatan lapangan disini dikarenakan, Catatan lapangan ini berfungsi untuk melengkapi dan mendapatkan berbagai hal pendukung dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan. peneliti harus membuat suatu catatan khusus yang perlu dipersiapkan untuk memperoleh segala bentuk catatan aktivitas, hal ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data secara menyeluruh dan utuh, jika peneliti ingin mendapatkan data yang seperti ini, maka peneliti harus menyusun catatan lapangan penelitian. dalam hal ini, peneliti menetapkan catatan-catatan lapangan yang dalam proses pengerjaannya dikerjakan segera setelah peneliti melakukan setiap kali pengamatan.

3.5.4 Pedoman Wawancara

Wawancara disini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa dalam pembelajaran sejarah pada saat sebelum serta sesudah menggunakan media permainan Open The Box Of History (Boxtory) ini. Peneliti menggunakan panduan wawancara dikarenakan pada proses pengumpulan data menekankan pada wawancara secara mendalam terhadap narasumber , baik siswa maupun guru mata pelajaran sejarah untuk mendapatkan informasi terkait pennggunaan media podcast dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa ini. Narasumber adalah pemberiinformasi yang berhubungan dengan permasalahan penelitian.

3.5.5 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara untuk memperoleh data. Dengan adanya teknik ini, Dalam penelitian ini, dokumentasi yang digunakan oleh peneliti seperti Presensi kehadiran pada saat pembelajaran, foto kegiatan selama pembelajaran, serta hasil belajar peserta didik sangat penting untuk di dokumentasikan, contohnya seperti rangkaian tugas-tugas peserta didik, hasil dari proses pembelajaran siklus 1 sampai dengan seterusnya,

Desy Maulidiyani, 2024

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN OPEN THE BOX OF HISTORY (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X-B SMA NEGERI 19 BANDUNG)

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

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Observasi

Observasi menurut Sanjaya (2013, hlm. 86) sebuah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau ditelitinya. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati setiap tindakan yang peneliti hadirkan dalam menggunakannya media permainan Open The Box. Selain mengamati setiap tindakan pada saat penggunaan media permainan Open The Box, observasi disini pun digunakan untuk mengamati perilaku siswa sebagai pengaruh dari tindakan yang telah peneliti berikan. Dalam melakukan kegiatan observasi ini, observer mengamati proses pembelajaran dengan mengacu pada lembar panduan observasi serta catatan lapangan yang telah peneliti susun.

3.6.2 Wawancara

Wawancara sering dan hampir banyak digunakan dalam proses pengambilan data khususnya pada penelitian tindakan kelas untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian tersebut. Wawancara) adalah teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka maupun melalui saluran media tertentu Sanjaya (2013, hlm. 84)

3.6.3 Studi Dokumentasi

Menurut Sukmadinata (2012, hlm. 221) Studi dokumenter merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dengan adanya dokumentasi ini, yang biasanya berupa foto-foto dari tindakan yang diberikan peneliti kepada subjek penelitian. Adapun studi dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah beberapa foto untuk menunjukkan suasana di dalam kelas secara detail tentang peristiwa yang terjadi dikelas

Desy Maulidiyani, 2024

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN OPEN THE BOX OF HISTORY (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X-B SMA NEGERI 19 BANDUNG)

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

3.7 Pengolahan dan Analisis Data

Setelah peneliti ini selesai dalam menyusun instrument penelitian dan telah melakukan pengumpulan data penelitian, data yang di peroleh tersebut haruslah di analisis hal ini ditujukan untuk mendapatkan jawaban yang tepat. analisis data ini sebagai upaya untuk mencari dan menata catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya lalu menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain.

3.7.1 Data Kualitatif

3.7.1.1 Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemustan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Menurut Rijali (2018. Hlm. 11) mereduksi data berarti merangkum, serta menggaris bawahi hal pokok dan memfokuskan pada hal yang penting, membuang yang tidak perlu. Dengan adanya proses reduksi ini, jelas mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

3.7.1.2 Penyajian Data (*Data Display*)

Pada tahapan penyajian data, setiap data yang telah disusun ini akan membantu peneliti untuk menyusun suatu kesimpulan. Dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan serta text yang sifatnya naratif. hal ini di tujukan untuk mempermudah tindakan penelitian. Pada penelitian ini peneliti melakukan tahap penyajian data dengan menganalisis lebih lanjut data yang telah sebelumnya peneliti rangkum pada tahap reduksi.

3.7.1.3 Penarikan Kesimpulan

Proses penyimpulan data ini merupakan aktivitas seorang peneliti untuk mengambil intisari dari setiap data mengenai hasil tindakan kelas pada kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung. Kesimpulan dari data yang sudah di peroleh oleh peneliti inilah

Desy Maulidiyani, 2024

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN OPEN THE BOX OF HISTORY (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X-B SMA NEGERI 19 BANDUNG)

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

yang merupakan hasil dari penelitian yang dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah dimuat di dalam perumusan masalah penelitian.

3.7.2 Data Kuantitatif

Dalam pengolahan serta analisis data kuantitatif yang akan dilakukan oleh peneliti disini bertujuan untuk mengukur bagaimana progress dari pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menerapkan media permainan Open The Box ini pada saat proses pembelajaran. Mengenai pengolahan dan analisis data kuantitatif, menurut Afrizal, (2019, hlm. 53) menjelaskan bahwa analisis data yang dilakukan secara kuantitatif dibuat dalam tampilan statistik deskriptif, hal ini berdasarkan dari hasil penskoran dalam instrumen hasil penelitian yang mengukur indikator-indikator peningkatan pemahaman konsep siswa, yang mana data kuantitatif ini di kumpulkan dengan pemanfaatan instrumen penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, analisis data kuantitatif dapat diperoleh dari hasil penskoran lembar observasi yang sudah disusun sebelumnya oleh peneliti, Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Peningkatan pemahaman konsep} = \frac{\text{Jumlah skor per siklus} \times 100\%}{\text{Jumlah skor maksimal (15)}}$$

3.8 Validitas Data

Dalam melakukan tahapan validasi data ini, peneliti telah menetapkan empat bentuk tahapan validasi data yang dapat dilakukan oleh penelitian tindakan kelas yang termasuk ke dalam pendekatan kualitatif. Keempat bentuk validasi data tersebut diantaranya adalah; Triangulasi, *Member Checks*, *Audit Trail*, dan *Expert Opinion*. Adapun penjelasan dari keempat bentuk validasi tersebut yakni sebagai berikut:

1. Triangulasi

Triangulasi merupakan sebuah proses memeriksa kebenaran dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari suatu sumber ke sumber lainnya pada saat

Desy Maulidiyani, 2024

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN OPEN THE BOX OF HISTORY (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X-B SMA NEGERI 19 BANDUNG)

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

yang berbeda. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 372) beliau menjelaskan bahwa Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Ini dapat diartikan bahwa pengamatan tentang sesuatu sebaiknya menggunakan banyak pengamat, sehingga dapat menghasilkan beberapa argumentasi sesuai dengan hasil pengamatannya.

Adapun menurut peneliti, triangulasi dalam penelitian ini adalah suatu cara untuk memeriksa kebenaran dengan cara membandingkan data yang dilakukan berdasarkan pandangan yang berbeda antara guru mitra, peneliti, observer, serta siswa itu sendiri untuk memberikan informasi mengenai bagaimana pengaruh tindakan tersebut terhadap siswa.

2. *Member Checks*

Member check dapat diartikan memeriksa kembali keterangan-keterangan mengenai data yang telah peneliti peroleh selama observasi maupun wawancara terkait keterangan informasi agar menghasilkan data yang jelas dan benar. Ini selaras dengan pendapat Sugiyono (2014, hlm. 129) yang memaparkan bahwa tujuan member check ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan pemberi data.

3. *Audit Trail*

Menurut Kunandar (2008, hlm. 108) *audit trail* adalah sebagai langkah untuk memeriksa kesalahan-kesalahan dalam metode atau prosedur yang digunakan peneliti dan di dalam pengambilan kesimpulan.

4. *Expert Opinion*

Expert opinion adalah berupa opini, judgements maupun arahan terhadap masalah- masalah penelitian dari para ahli atau pakar yang dalam hal ini adalah pembimbing penelitian. Hal tersebut selaras dengan Kunandar (2008, hlm. 108) yang menjelaskan bahwa *expert opinion* ialah dengan meminta kepada orang yang dianggap ahli atau pakar penelitian tindakan kelas atau pakar bidang studi.

