

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode dan tahapan penelitian yang diterapkan oleh peneliti untuk menggunakan media pembelajaran Augmented Reality dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir historis imajinatif pada siswa SMA. Sub-bab yang akan dibahas dalam bab ini meliputi desain penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, serta pengumpulan dan analisis data.

3.1 Desain Penelitian

Penelitian dapat diartikan sebagai upaya yang terstruktur untuk menemukan atau menyelesaikan suatu masalah. Arikunto (dalam Komara, 2012, hlm. 79) menjelaskan bahwa penelitian adalah penerapan metode, prinsip, atau prosedur tertentu untuk mengumpulkan data yang akurat mengenai faktor-faktor yang dapat meningkatkan kualitas objek yang sedang diteliti.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah bentuk inkuiiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu (termasuk pendidikan) (Utami, 2021, hlm. 45). Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang meningkatkan berpikir historis dan kesadaran sejarah melalui media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dalam proses pembelajaran sejarah yang diberikan oleh guru dalam setiap proses belajar mengajar di kelas. Kemudian, dilakukan treatment agar proses pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan berpikir historis dan kesadaran sejarah peserta didik.

Makna kelas dalam PTK bukanlah sebuah bangunan, Menurut Daryanto (2018) dalam (Utami, 2021, hlm. 45) menjelaskan bahwa kelas dalam PTK adalah sekelompok peserta didik yang sedang belajar yang tidak hanya terbatas di dalam ruangan tertutup saja, tetapi bisa juga ketika peserta didik sedang melakukan karyawisata, praktik di laboratorium, bengkel di rumah atau di tempat lain, atau ketika peserta didik sedang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dengan demikian komponen dalam suatu kelas yang dapat dikaji melalui PTK adalah

siswa, guru, materi pelajaran, peralatan atau sarana pendidikan, hasil pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotor), lingkungan belajar, dan pengelolaan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini memiliki tiga suku kata dimana ketiga suku kata tersebut mempunyai arti yang penting untuk dipahami. Menurut Arikunto, dkk (2008, hlm. 2-3) menjelaskan PTK dengan memisahkan kata-kata yang tergabung didalamnya, yakni: penelitian, tindakan, dan kelas, dengan paparan sebagai berikut:

1. Penelitian, merujuk pada 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.
2. Tindakan, merujuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk peserta didik.
3. Kelas, dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok peserta didik dalam waktu sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

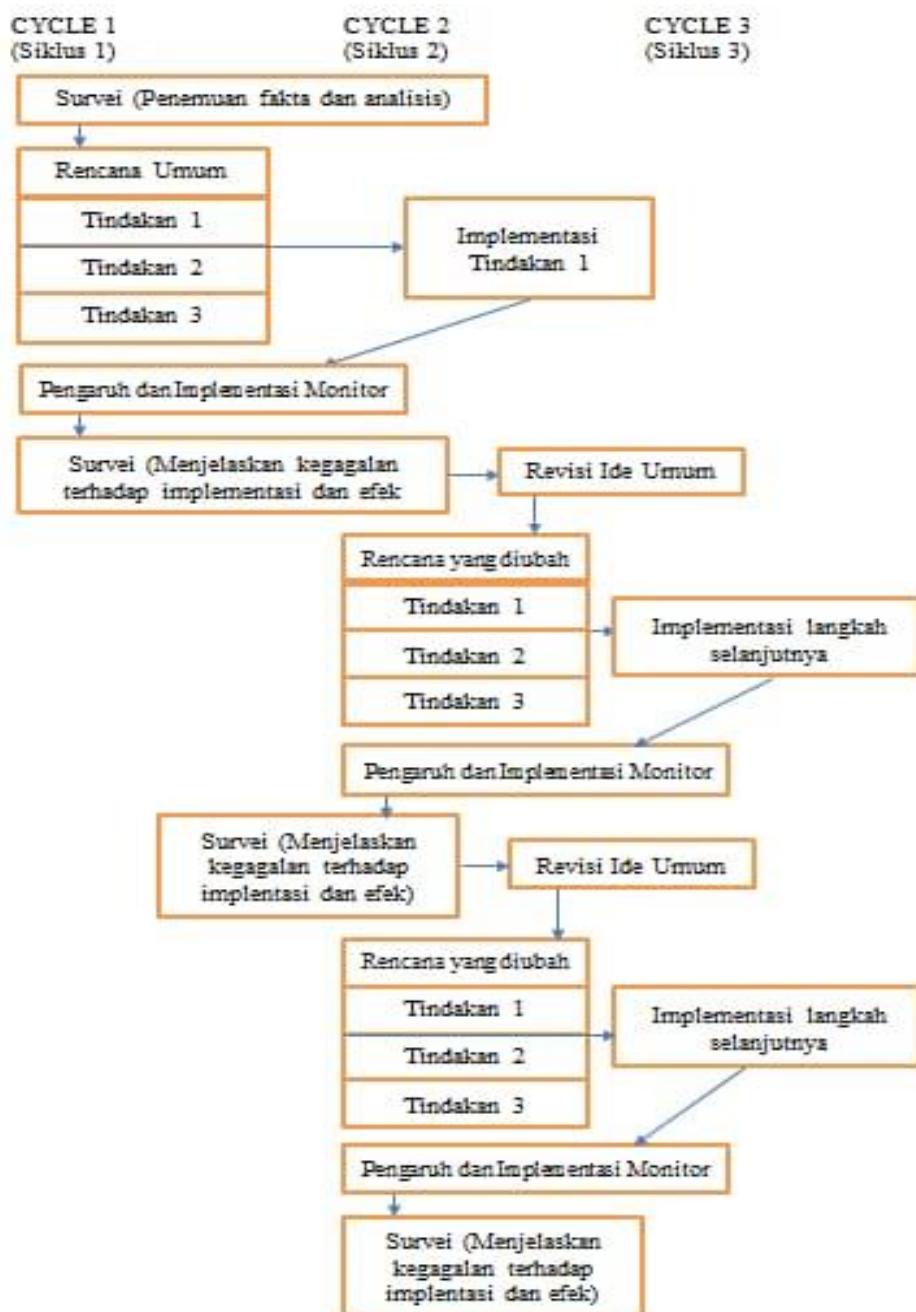
Metode penelitian Tindakan kelas ini dirasa tepat dalam penelitian ini karena tujuan dari penelitian ini adalah mencoba memperbaiki permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran sejarah yang ada pada kelas X. E-9 SMA Negeri 3 Kota Tasikmalaya yaitu kurangnya keterampilan berpikir historis imajinatif dari peserta didik dengan menggunakan media *Augmented Reality*. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Kunandar (2012, hlm. 63) yang berpendapat bahwa dalam Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dan siswa yang sedang belajar. Sedangkan Menurut Dewey (dalam Wiraatmadja, 2014, hlm. 27) mengungkapkan, karakteristik dari penelitian tindakan kelas adalah adanya refleksi, refleksi diri, dan pembelajaran reflektif yang berkaitan dengan pilihan guru dalam strategi

mengajar, materi atau konten pembelajaran, tujuan, perbaikan pembelajaran, dan kesempatan dalam mengaplikasikan teori dan prinsip mengajar dan belajar yang dikembangkan dalam situasi nyata.

Penelitian Tindakan Kelas mempunyai karakteristik tersendiri yang membedakan dengan penelitian yang lain, di antaranya yaitu: masalah yang diangkat adalah masalah yang dihadapi oleh guru di kelas dan adanya solusi untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas. Selain itu penelitian tindakan juga dapat dilakukan untuk menjabatani kesenjangan antara teori dan praktik pendidikan. Dimana guru dapat membuktikan apakah suatu teori pembelajaran dapat diterapkan dengan baik di kelas. Jika sekiranya ada teori yang tidak cocok dengan kondisi kelasnya, melalui PTK guru dapat mengadaptasi teori yang ada untuk kepentingan proses atau produk pembelajaran yang lebih efektif (Sumini, tt, hlm. 5). Penelitian tindakan kelas memiliki manfaat yang baik bagi guru dan peneliti, sebab dengan dilaksanakannya PTK dapat memberikan pengaruh bagi peningkatan pembelajaran maupun dalam perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan melalui sebuah tindakan. Selain itu, dalam proses tindakan tersebut terdapat adanya pembaharuan dalam pembelajaran. Misalnya, penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah sebagai sarana guru sejarah dalam meningkatkan keterampilan berpikir historis imajinatif pada peserta didik kelas X E. 11 SMA Negeri 3 Kota Tasikmalaya.

Penelitian yang dilaksanakan peneliti menggunakan PTK yang bersifat kolaboratif yaitu antara guru mitra dan peneliti. Menurut Arikunto, dkk (2008) menjelaskan bahwa PTK kolaborasi dilakukan antara peneliti dan guru. PTK dilakukan oleh peneliti di luar guru misalnya oleh mahasiswa, dengan guru yang bertindak sebagai pelaksana pembelajaran di kelas. Kolaborasi antara guru dan peneliti merupakan salah satu ciri khas PTK. Melalui kolaborasi ini mereka bersama-sama menggali dengan mengkaji permasalahan nyata yang dihadapi oleh guru dan atau siswa. Sebagai penelitian yang berisfat kolaboratif, harus jelas diketahui peranan dan tugas guru dengan peneliti. Dalam PTK kolaboratif, kedudukan peneliti setara dengan guru. Masing-masing mempunyai peran. Desain tindakan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas model Elliot yang tahapannya terdiri dari identifikasi masalah,

memeriksa di lapangan (*reconnaissance*), kemudian perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi kemudian dilanjutkan dengan merevisi kekurangan yang ada dan kemudian terus berulang sebanyak beberapa siklus sampai proses pembelajaran berhasil dengan tujuan yang diharapkan peneliti. Untuk lebih jelasnya terdapat pada gambar di bawah ini (Wiriaatmadja, 2009, hlm. 64).



Gambar 3. 1 Siklus PTK Model Elliot
Sumber : Wiriaatmadja, 2019, hlm 68

Berdasarkan gambar di atas, model Elliot memiliki tiga siklus, setiap siklus memiliki beberapa tindakan. Berikut merupakan penjelasan tahapan yang dilakukan peneliti dengan menggunakan desain model Elliot, yaitu:

1) Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah atau kegiatan observasi awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang timbul dalam penelitian. Dalam kegiatan ini peneliti melakukan identifikasi masalah di kelas X E. 9 SMA Negeri 3 Kota Tasikmalaya, yang tentu saja peneliti sudah melakukan Kerjasama dengan guru kelas yang dijadikan sebagai guru mitra peneliti. Dari pengamatan dan juga diskusi terdapat beberapa data masalah berpikir historis imajinatif, berikut beberapa akar masalahnya.

Tabel 3. 1
Identifikasi Masalah, Akar Masalah, Solusi Alternatif

Identifikasi Masalah	Akar Masalah	Solusi Alternatif
Peserta didik tidak semangat dalam pelaksanaan pembelajaran	Terbatasnya media pembelajaran sejarah yang berakibat pada penurunan berpikir historis imajinatif	Penerapan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan kreatif (berbasis tik)
Peserta didik tidak berperan aktif dalam pembelajaran		Memperbaiki pengelolaan kelas
Peserta didik tidak mampu untuk berimajinasi terhadap masa lalu dalam pembelajaran sejarah		Manfaatkan berbagai sumber yang banyak
Terbatasnya sumber dan media pembelajaran		Menggunakan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>

2) Memeriksa Lapangan (Reconnaissance)

Kegiatan ini merupakan kegiatan memahami situasi yang muncul berdasarkan identifikasi masalah hasil pengamatan di lapangan yang nantinya dapat dijadikan fokus penelitian dan dicari solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Tahapan ini dilaksanakan oleh peneliti yang termasuk ke dalam tahapan pra-penelitian. Untuk memahami situasi berdasarkan hasil pengenalan,

peneliti mengumpulkan beberapa pertanyaan yang harus dijawab dalam upaya menilai pentingnya akar topik yang akan dibahas dalam penelitian tindakan berikut ini adalah :

3) Perencanaan Tindakan

Pada tahapan perencanaan ini peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap kondisi peserta didik yang berdasarkan kepada kegiatan sebelumnya yaitu pra penelitian yang dilakukan agar dapat menentukan strategi apa yang akan dilakukan untuk melakukan perbaikan terhadap pembelajaran sejarah. Perencanaan ini juga dilakukan peneliti untuk menentukan model dan media pembelajaran yang sesuai dalam rangka keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik di kelas X.E-9 SMA Negeri 3 Kota Tasikmalaya serta menentukan waktu dan format observasi yang digunakan kemudian instrument-instrumen penelitian lainnya.

Tabel 3. 2
Perencanaan Tindakan

Rencana tindakan dan strategi pengajaran yang akan di terapkan	Strategi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Augmented Reality. Dengan media pembelajaran ini tentunya dapat meningkatkan daya ingat, kreatif dan imajinasi karena melihat gambar secara nyata
--	---

4) Tahap tindakan (*Acting*)

Tahap ini merupakan tahap penerapan dari berbagai rencana yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya. Dalam pelaksanaannya, tindakan harus sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pada tahap inilah proses yang paling penting dan menentukan dalam seluruh proses penelitian. Selain memerlukan perencanaan yang baik, tahap ini juga memerlukan kerjasama dengan berbagai pihak. Proses penelitian memerlukan beberapa tindakan. Tindakan dalam PTK harus dilakukan beberapa kali minimal tiga kali.

5) Tahap Pengamatan (*Observation*)

Tahap ini dilaksanakan bersamaan dengan tahap tindakan. Sambil melakukan tindakan, peneliti sekaligus mengamati. Selain itu peneliti juga melakukan analisis berdasarkan pengamatan pada pelaksanaan tindakan. Proses pengamatan harus fleksibel dan terbuka untuk dapat mencatat gejala yang

muncul baik yang diharapkan ataupun yang tidak.

6) Refleksi (*Reflect*)

Refleksi merupakan sebuah kegiatan untuk mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan, menurut Arikunto (2006, hlm. 40) berpendapat bahwa refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah terjadi, arti dari refleksi sebetulnya ialah lebih tepat jika digunakan ketika guru selesai melakukan tindakan kemudian dengan kolaborator bersama-sama mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan refleksi merupakan kegiatan pengkajian ulang terhadap data yang telah didapat pada saat observasi. Pada kegiatan ini, peneliti melakukan kegiatan diskusi dengan kolaborator maupun mitra dan peserta didik setelah tindakan dan merefleksikan hasil diskusi untuk siklus selanjutnya.

3.2 Partisipan, Tempat dan Waktu Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah guru sejarah dan peserta didik kelas X E. 9 SMA Negeri 3 Kota Tasikmalaya. Kelas X E. 9 ini memiliki peserta didik berjumlah 36 peserta didik. Komposisi peserta didik terdiri dari 20 orang peserta didik perempuan dan 16 orang peserta didik laki-laki.

Tabel 3. 3
Daftar Nama Siswa Kelas X.E-9

No	Nama	JK	No	Nama	JK
1	AA	L	19	MAQR	P
2	ASW	P	20	MAGT	L
3	ANT	L	21	MKFF	L
4	AFSW	L	22	MRA	L
5	AZA	P	23	MNZ	P
6	AK	P	24	NSF	P
7	ANM	P	25	NZ	P
8	AABR	P	26	NAS	P
9	ARP	L	27	NAZ	P
10	AAP	L	28	NA	P

11	AAMA	P	29	PBM	P
12	DPH	L	30	RDA	P
13	DHF	L	31	RHB	P
14	EIP	P	32	RRN	P
15	EFS	L	33	SMH	P
16	FA	P	34	SEM	P
17	IPA	P	35	SAS	P
18	LEAM	L	36	YFN	P

Lokasi penelitian yang diambil peneliti untuk penelitian yakni SMA Negeri 3 Tasikmalaya yang beralamat di Jl. Letkol Basir Surya NO 89, Kec. Purbaratu, Kota Tasikmalaya. Sekolah ini sudah berdiri sejak tahun 1982 dan sekarang. Sekolah ini juga telah menerapkan kurikulum merdeka sebagai kurikulum yang berlaku di sekolah.

SMA Negeri 3 Tasikmalaya dipilih sebagai lokasi penelitian karena alasan sebagai berikut:

- Karena guru mata pelajaran dan kepala sekolah menerima serta mendukung penelitian yang akan dilaksanakan di sekolah tersebut
- Perlunya peningkatan kegiatan belajar mengajar sejarah kelas X E.9 khususnya untuk meningkatkan keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik dalam pembelajaran sejarah

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini diperkirakan selama enam bulan diawali pada bulan Juli awal yaitu pada proses observasi awal sampai dengan awal Desember tahun 2024.

3.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian sangatlah penting agar tidak memunculkan bias, terjadi salah persepsi dan salah penafsiran dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Berbasis Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif” Untuk menghindari hal-hal tersebut, di bawah ini dicantumkan fokus penelitian yang digunakan meliputi variabel yang akan diteliti, yaitu:

3.3.1 Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif

Model pembelajaran *Imajinatif* adalah cara sebuah aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses belajar berjalan dengan baik dalam arti tujuan pembelajaran tercapai (Muslich, 199: 2007).

Silberman (2009) mengungkapkan beberapa kelebihan strategi imajinasi yang akan dijelaskan dalam pemaparan berikut: Menjadikan Siswa Aktif Sejak Awa, Membantu tim: Membantu siswa lebih mengenal satu sama lain atau menciptakan semangat kerja dan saling ketergantungan. Membantu proses belajar secara langsung sehingga menimbulkan minat awal terhadap pelajaran, Membantu Siswa Mendapatkan Pengetahuan, Keterampilan, dan Sikap secara aktif, Proses belajar satu kelas penuh: Pengajaran yang dipimpin oleh guru yang menstimulus semua siswa Diskusi kelas : Dialog dan debat tentang persoalan–persoalan utama, Menjadikan Belajar Tak Terlupakan(Dapat meningkatkan dan mengikhtisarkan apa yang dipelajari dapat mengevaluasi perubahan-perubahan pengetahuan keterampilan atau sikap, Dapat menentukan bagaimana siswa akan melanjutkan belajarnya setelah belajar terakhir, Dapat menyampaikan pikiran, perasaan, dan persoalan yang dihadapi siswa.)

Untuk melihat keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik saat penerapan pembelajaran sejarah menggunakan media Augmented Reality diperlukan indikator untuk melihat berpikir historis imajinatif peserta didik tersebut. Adapun indikator yang keterampilan berpikir historis imajinatif diadaptasi oleh peneliti mengutip pada pendapat Nubaety dan Murdiyah (2020), seperti berikut.

Tabel 3. 4
Indikator Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif

Indikator	Sub Indikator
Terampil berpikir abstrak	Peserta didik diharapkan mampu memahami konsep penggunaan aplikasi AR Peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi mengenai keterkaitan dari setiap informasi, ditunjukkan dengan membaca narasi/materi Peserta didik diharapkan mampu berpikir abstrak

	<p>dan dituangkan dalam karya berupa gambar</p> <p>Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan hasil karyanya dengan percaya diri</p>
Terampil mengekspresikan apa yang dipikirkan	Peserta didik mampu mengeksplorasi materi dari media pembelajaran AR untuk dijadikan konten drama
	Peserta didik memiliki kemampuan berbagi ide/gagasan dengan orang lain
	Peserta didik mampu inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada untuk membantu penyelesaian tugas
	Peserta didik mampu menunjukkan gerakan anggota tubuh dengan baik
Terampil mengkomunikasikan apa yang di pikirkan	Mampu mengemukakan pendapat, ide, rencana, atau solusi orisinal dengan menggunakan kata-kata sendiri
	Peserta didik diharapkan mampu berpikir historis imajinatif dari apa yang sudah direncanakan
	Peserta didik mampu menjelaskan hasil berpikir historis imajinatif dengan percaya diri
	Peserta didik diharapkan mampu berpikir historis imajinatif dengan membuat video kreatif

3.4 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Instrument Penelitian

Alat atau Instrumen pada suatu penelitian tidak dapat dipisahkan, karena instrument merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pada PTK, instrument penelitian memiliki peranan yang penting, agar data dapat dikumpulkan secara maksimal. Dalam penelitian PTK instrument yang digunakan adalah *Human Instrumen* atau peneliti sebagai instrument penelitian itu sendiri. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Sugiyono (2013) yang berpendapat pada suatu penelitian kualitatif, instrument yang digunakan yaitu peneliti itu sendiri hal ini karena yang bisa menganalisis data, mengetahui data dan mengolah data adalah peneliti itu sendiri, oleh karena itu instrumen ini sering disebut human instrument. Selain itu instrument yang lainnya yang dapat digunakan pada penelitian ini yaitu:

a. Lembar Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan dengan tujuan untuk pengumpulan data-data yang mendukung dalam proses penelitian. Cartwright (1974, hlm. 3) observasi yaitu suatu proses kegiatan yang dilakukan secara sistematis dalam upaya mencari dan merekam suatu perilaku dengan suatu tujuan tertentu. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Gray (1987, hlm. 208) bahwa dalam observasi partisipan, peneliti menjadi bagian dan berpartisipasi dalam aktivitas

yang dilakukan oleh subjek penelitian. Pengumpulan data pada observasi ini sangat perlu digunakan sebab untuk mendiagnistik salah satu penyebab dari permasalahan yang harus dilihat terlebih dahulu melalui observasi. Dibawah ini merupakan indikator yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3. 5
Lembar Observasi Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif

Komponen	Indikator	Sub Indikator	Kelompok						Jumlah Skor Indikaor	Presentase
			I	II	III	IV	V	VI		
Historis imajinatif	Terampil berpikir abstrak	Peserta didik diharapkan mampu memahami konsep penggunaan aplikasi AR (A)								
		Peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi mengenai keterkaitan dari setiap informasi, ditunjukkan dengan membaca narasi/materi (B)								
		Peserta didik diharapkan mampu berpikir abstrak dan dituangkan dalam karya berupa gambar (C)								
		Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan hasil karyanya dengan percaya diri (D)								
	Terampil mengekspresikan apa yang dipikirkan	Peserta didik mampu mengeksplorasi materi dari media pembelajaran AR untuk dijadikan konten drama (E)								

		Peserta didik memiliki kemampuan berbagi ide/gagasan dengan orang lain (F)						
		Peserta didik mampu inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada untuk membantu pengerjaan tugas (G)						
		Peserta didik mampu menunjukkan gerakan anggota tubuh dengan baik (H)						
		Peserta didik Mampu mengemukakan pendapat, ide, rencana, atau solusi orisinil dengan menggunakan kata-kata sendiri (I)						
	Terampil mengkomunikasikan apa yang dipikirkan	Peserta didik diharapkan mampu berpikir historis imajinatif dari apa yang sudah direncanakan (J)						
		Peserta didik mampu menjelaskan hasil berpikir historis imajinatif dengan percaya diri (K)						
		Peserta didik diharapkan mampu berpikir historis imajinatif dengan membuat video kreatif (L)						

Keterangan :

- B = Baik, artinya sebagian peserta didik menunjukkan kemampuan yang baik
- C = Cukup, artinya jumlah peserta didik yang menunjukkan kemampuan baik sama banyaknya dengan jumlah peserta didik yang belum menunjukkan kemampuannya
- K = Kurang, artinya sebagian kecil peserta didik menunjukkan kemampuan yang baik atau sebagian besar peserta didik belum menunjukkan kemampuannya.

Konversi nilai dengan menggunakan skala interval 7.

Skala Skor	Rentang Skor	Keterangan
3	15-21	B
2	8-14	C
1	1-7	K

Kategori Peningkatan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif

Skala Skor	Keterangan
Baik (3)	61-100%
Cukup (2)	31-60%
Kurang (1)	1-30%

$$\text{Jumlah Skor Maksimal} = (\text{Jumlah Kelompok}) \times (\text{Skor Maksimal})$$

$$= 6 \times 3$$

$$= 18$$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Indikator}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kategori Peningkatan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif

Skala Skor	Keterangan
Baik (3)	61-100%
Cukup (2)	31-60%
Kurang (1)	1-30%

Tabel 3. 6

Kemampuan Guru dalam Meningkatkan keterampilan berpikir Historis Imajinatif
Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah

No	Aspek yang diamati	Kriteria		
		B	C	K
1	Kemampuan menyajikan materi yang historis-imajinatif			
2	Penguasaan materi pelajaran yang berhubungan dengan Asal-Usul Nenek Moyang dan Jalur Rempah			

3	Penggunaan media pembelajaran Augmented Reality sebagai pengembangan wawasan materi dan peningkatan keterampilan berpikir historis imajinatif		
4	Kemampuan menguasai kondisi kelas dan waktu		
5	Kemampuan menginspirasi peserta didik untuk berpendapat dan mengeluarkan ide imajinatif		
6	Keterampilan untuk memberikan motivasi dan penghargaan.		
7	Kemampuan guru dalam mengembangkan dialog dan tanya jawab		
8	Kemampuan untuk memperkuat nilai pengetahuan sebelumnya tentang keterampilan berpikir historis imajinatif		
9	Kemampuan guru memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengembangkan gagasan		
10	Kemampuan untuk dalam memberikan tugas kepada peserta didik yang berhubungan untuk meningkatkan keterampilan berpikir historis imajinatif		

B = Baik, Guru menunjukkan keterampilan yang baik dalam proses kegiatan belajar mengajar

C = Cukup, Guru menunjukkan keterampilan yang cukup dalam proses kegiatan belajar mengajar

K = Kurang, Guru menunjukkan keterampilan yang kurang dalam proses kegiatan belajar mengajar

a. Pedoman wawancara

Wawancara dilakukan kepada narasumber yang benar-benar dapat memberikan keterangan-keterangan tentang persoalan dan dapat membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini. Wawancara yang peneliti lakukan adalah wawancara terstruktur yakni wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pernyataan-pernyataan yang akan diajukan. Dengan demikian, sebelum wawancara dengan sumber informasi dilakukan, peneliti telah menyiapkan instrumen wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan pembelajaran sejarah dan bagaimana memaknainya. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Menurut Wiriaatmadja (2014, hlm. 118) menjelaskan bahwa yang disebut wawancara terstruktur, ialah apabila Anda sebagai pewawancara sudah mempersiapkan bahan wawancara terlebih dahulu dan terfokus pada permasalahan penelitian. Wawancara dilakukan untuk

mendapatkan informasi tentang kemampuan berpikir historis dan kesadaran sejarah peserta didik di kelas.

Tabel 3. 7
Pernyataan Wawancara Peserta Didik

No	Lembar Pertanyaan
1	Menurutmu apakah ada perbedaan dalam penerapan pembelajaran yang menggunakan media konvensional dengan pembelajaran sejarah yang menggunakan <i>Augmented Reality</i> ?
2	Menurutmu bagaimana proses pembelajaran sejarah yang menggunakan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> yang berbasis kelompok saling bekerjasama dan menumbuhkan keterampilan berpikir historis imajinatif ?
3	Bagaimana pendapat anda mengenai pembelajaran sejarah dengan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> ?
4	Apakah setelah melakukan pembelajaran sejarah dengan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> anda dapat meningkatkan berpikir historis imajinatif ?

Tabel 3. 8
Pernyataan wawancara guru

No	Lembar Pertanyaan
1	Bagimana pendapat bapak/i mengenai keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> ?
2	Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai pembelajaran sejarah dengan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> ?
3	Apa kekurangan dan kelebihan dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> ?
4	Apakah setelah melakukan pembelajaran sejarah dengan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> bapak/ibu akan mengembangkan lagi?

b. Studi dokumen

Studi dokumen adalah salah satu instrumen yang berperan penting dalam mendokumentasikan suatu kejadian yang terjadi di lapangan. Studi dokumen adalah sebuah proses penggalian data yang berguna bagi kegiatan penelitian yang berupa dokumen atau catatan (Satori dan Komariah, 2014, hlm. 149).

c. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan sebuah catatan yang ada pada saat kegiatan

penelitian diterapkan, dimana pada catatan ini mencatat segala bentuk interaksi yang ada atau aktivitas yang ada selama pelaksanaan. Bogdan & Biklen (dalam Moleong, L.Z., 2010) catatan lapangan merupakan tulisan yang memuat tentang apa saja yang ada selama proses kegiatan penelitian yang berguna untuk melihat aktifitas selama proses kegiatan penelitian, sehingga dengan adanya catatan lapangan akan memudahkan dalam kegiatan refleksi sehingga dalam pelaksanaan tindakan berikutnya bisa lebih baik lagi.

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian, dimana cara yang digunakan memiliki fungsi yang berbeda-beda. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan karena penelitian ini berkenaan dengan perilaku manusia, sehingga observasi ini digunakan untuk melihat atau mengamati kegiatan pelaksanaan (Labibatussolihah, 2017, hlm. 32). Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti dan observasi sebagai alat pemantau merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tindakan setiap siklus. Dalam PTK observasi dapat dilakukan untuk memantau guru dan untuk memantau peserta didik. Bagi guru, observasi digunakan untuk mencatat setiap tindakan yang dilakukan guru sesuai dengan masalah PTK itu sendiri. sedangkan untuk peserta didik, observasi dapat dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku-perilaku peserta didik dalam kegiatan diskusi, atau mencatat perilaku peserta didik dalam mengikuti suatu proses pembelajaran.

b. Wawancara

Teknik wawancara digunakan untuk mengungkapkan informasi tambahan sehubungan dengan proses pembelajaran pada umumnya, kesulitan apa saja yang ditemui dalam proses pembelajaran, dan upaya yang dilakukan

guru untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran. Wawancara merupakan salah satu bentuk pengumpulan data yang banyak digunakan pada penelitian kualitatif dan deskriptif. Pada penelitian ini wawancara dilaksanakan guru sejarah SMA Negeri 3 Tasikmalaya, dan peserta didik kelas X E.9

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan pengumpulan suatu informasi atau data yang sesuai dan dapat menunjang kegiatan pengumpulan informasi dalam penelitian. Pada penelitian kali ini, studi dokumentasi yang digunakan yaitu seperti foto pelaksanaan penelitian, arsip sekolah, catatan harian siswa, kemudian juga ada Modul Ajar dan juga silabus.

d. Catatan Lapangan

Pada penelitian ini catatan digunakan peneliti untuk mencatat segala bentuk informasi yang terjadi selama proses tindakan dilaksanakan, catatan lapangan ini dilakukan oleh guru sejarah SMA Negeri 3 Tasikmalaya yang bertugas untuk mengamati selama proses pembelajaran dilaksanakan. Catatan lapangan ini nantinya berfungsi untuk mencari kekurangan dan kelebihan selama proses tindakan, ini akan berguna dalam tahap refleksi, sehingga pada pelaksanaan tindakan selanjutnya dapat menjadi proyeksi dari pelaksanaan tindakan sebelumnya.

Tabel 3.9
Lembar Catatan Lapangan

Observer :

Hari/tanggal :

Tindakan/ Siklus :

No	Waktu	Kegiatan pembelajaran	Deskripsi	Keterangan
		Kegiatan awal		
		Kegiatan inti		
		Kegiatan akhir		

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun kedalam pola memilih mana yang penting yang akan dipelajari, dan membuat suatu kesimpulan. Sehingga dari proses tersebut akan mudah dipahami. Adapun teknik analisis data yang digunakan adaah sebagai berikut.

a. Data Kuantitatif

Pengelompokan data untuk mengukur peningkatan keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran sejarah secara kuantitatif yaitu dengan menggunakan teknik penskoran yang berdasarkan pada indikator yang telah disediakan.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 3. 10

Tabel Kategori Peningkatan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif

Nilai	Skor Persentase
Baik	67%-100%
Cukup	34%-66%
Kurang	1%-33%

b. Data Kualitatif

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilahan data hasil penelitian ke dalam kategori tertentu. Reduksi data digunakan karena data hasil penelitian relatif banyak. Reduksi data dilakukan dengan melakukan pengkodean, menguraikan data, membuat kategorisasi berdasarkan temuan data yang sudah jenuh, mengklasifikasikan data ke dalam kategori-kategori, dan penyusunan ulang data yang telah terkategorisasi. Reduksi data diartikan sebagai proses merangkum, memilih hal yang pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang penting (Sugiyono, 2013, hlm. 247). Reduksi data dilakukan untuk

mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya.

2. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan secara tertulis dengan menggunakan jenis tulisan deskriptif-analisis. Penyajian data juga dilengkapi dengan tabel, bagan atau grafik, dan gambar. Penyajian data dilakukan dalam rangka penyusunan informasi secara sistematis mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan refleksi pada masing-masing siklus. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Sugiono (2013, hlm. 249) yang menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategoris, flowchart dan sejenisnya. Namun yang paling sering digunakan adalah teks yang bersifat naratif yang disusun secara sistematis dan logis.

Penyajian data dalam penelitian kualitatif berguna untuk menghubungkan dan menyusun informasi agar lebih mudah dipahami. Melihat tampilan-tampilan data membantu kita memahami apa yang terjadi dan melaksanakan sesuatu analisis atau tindakan lebih jauh yang didasarkan pada pemahaman tersebut (Miles dan Huberman, dalam Hopkins, 2011, hlm. 237). Penyajian data ini dilakukan proses penampilan data secara lebih sederhana dalam bentuk narasi dan disajikan dalam laporan yang sistematis dan mudah dipahami yang menjelaskan penumbuhan kemampuan berpikir historis dan kesadaran Sejarah peserta didik pada setiap siklus.

3.6 Validitas Data

Menurut Hopkins (1993) terdapat beberapa cara validasi yang dapat dilakukan dalam Penelitian Tindakan Kelas:

a. *Member Check*

Memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama wawancara dengan narasumber untuk memastikan tidak adanya perubahan informasi dan dapat dipastikan keabsahan datanya, pada tahap ini peneliti melakukan pengecekan ulang semua data yang terkumpul selama proses penelitian, ini dilakukan agar tidak ada data yang terlewat atau salah.

Pelaksanaan *member check* pada penelitian ini dilakukan setelah setiap tindakan dalam setiap siklus telah selesai dilaksanakan. Peneliti kemudian bertanya dan memastikan seputar temuannya kepada narasumber yakni siswa yang sedang diteliti dengan memaparkan apa saja hasil temuan peneliti. Setelah itu, peneliti bersama dengan siswa melakukan diskusi mengenai apa yang sudah terjadi serta alasan mengapa hal tersebut terjadi contohnya mengapa siswa tidak memahami hal ini atau hal lainnya. Setelah apa yang sudah peneliti dapatkan dan diskusikan dengan siswa, kemudian data disepakati bersama dan peneliti mendapatkan informasi yang tetap untuk selanjutnya dapat memvaliditas data bahwa apa yang sudah peneliti temukan itu benar adanya.

b. Triangulasi

Memeriksa kebenaran analisis dengan cara membandingkannya dengan hasil mitra yang lain, yang hadir dan menyaksikan pada situasi yang sama. Triangulasi data ini dilakukan dengan cara membandingkan informasi.

Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan pada setiap siklusnya. Peneliti memanfaatkan data dari guru dan siswa berupa gambaran bagaimana penggunaan pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran, dimana data tersebut didapatkan dari hasil observasi dan wawancara. Hasil data atas penilaian yang dimiliki oleh guru dan siswa tersebut kemudian peneliti simpulkan dan dijadikan data pembanding untuk dapat menggambarkan hasil penelitian yang lebih objektif dari berbagai sudut pandang.

c. *Expert opinion*

Expert opinion yang dilakukan peneliti dengan meminta masukan atau nasihat maupun penilaian kepada pakar penelitian tindakan kelas atau pakar bidang studi untuk memeriksa semua tahapan penelitian yang telah dilakukan sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan apabila terdapat kesalahan di dalam penelitian yang dilakukan. Pakar ahli disini seperti dosen pembimbing penelitian, pakar atau penguji lainnya. *Expert opinion* juga memberikan berbagai arahan dan perbaikan atau judgement mengenai permasalahan-permasalahan yang ada dalam penelitian.

Pada penelitian ini, *expert opinion* dilakukan dengan cara penelitian melaporkan dan mengkonsultasikan berbagai hasil penelitian yang telah

dilakukan kepada dosen pembimbing terhadap hal-hal apa saja yang telah ditemui di lapangan. Kemudian *expert opinion* berperan penting dalam memberikan masukan berupa perbaikan atau modifikasi untuk meningkatkan proses penelitian yang lebih baik dan terarah. Hasil dari masukan atas perbaikan ini kemudian digunakan oleh peneliti dalam melakukan segala perbaikan untuk tindakan selanjutnya yang disesuaikan dengan instrumen penelitian yang tepat, penentuan indikator yang disesuaikan dengan fokus penelitian, perencanaan penggunaan pembelajaran media *Augmented Reality*, pembuatan Modul Ajar, serta hal-hal lain yang berhubungan dengan kebutuhan penelitian. Sehingga atas persiapan dan segala masukan yang ada diharapkan mampu memberikan hasil dengan tingkat kepercayaan yang tinggi.

3.7 Interpretasi Data

Kegiatan terpenting dalam penelitian tindakan kelas adalah interpretasi data. Data yang diinterpretasi adalah data yang terkumpul melalui berbagai instrument dimana akan memberikan makna yang tepat bisa diinterpretasikan dengan tepat pula. Harus dilakukan secara terperinci dan terfokus sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tergambar dengan baik. Data peningkatan keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik dengan menggunakan media *Augmented Reality* diperoleh melalui observasi selama tindakan berlangsung, kemudian ditulis dalam catatan lapangan. Selain itu data diperoleh melalui skala sikap yang ditunjukkan oleh siswa dan dokumentasi.

Berdasarkan data di atas, peneliti bisa melakukan interpretasi dengan secara menyeluruh. Tahap interpretasi data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penafsiran sesuai dengan pendapat Hopkins (dalam Wiriaatmadaja, 2012, hlm. 186) dalam penelitian tindakan kelas, kegiatannya mencakup menyesuaikan hipotesis kerja tersebut dihubungkan dengan teori, dengan kaidah-kaidah yang berlaku dalam praktek sehari-hari, atau bahkan dengan naluri guru dalam menilai pembelajaran yang baik.