

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini peneliti akan menjelaskan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian. Penggunaan metode dalam penelitian ini akan disesuaikan dengan permasalahan yang ditemukan di kelas VIII-B SMP Negeri 2 Lembang yaitu kurangnya motivasi belajar siswa. Sehingga dasar dari pemilihan model dalam penelitian ini adalah untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemukan, sehingga tujuan dari penelitian dapat tercapai dengan baik sesuai dengan harapan.

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS” dilaksanakan terhadap siswa VIII-B di SMP Negeri 2 Lembang yang beralamat di Jalan. Maribaya No. 129. Sekolah ini letaknya cukup jauh dari jalan raya sehingga tidak terlalu bising dengan suara kendaraan bermotor. Sekolah ini terletak pada lokasi dimana jauh dari jangkauan keramaian kota sehingga dalam proses pembelajarannya-pun hampir mencapai efektif karena siswa banyak terfokus kepada pembelajaran yang berlangsung di kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun ajaran 2016/2017.

2. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII-B SMPN 2 Lembang pada semester ganjil Tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 37 siswa, dalam kelas tersebut terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada pertimbangan peneliti bahwa kelas VIII B rendahnya motivasi dalam pembelajaran IPS yang terlihat dari beberapa indikasi sebagai berikut : *Pertama*, kurang terciptanya kondisi belajar yang melibatkan siswa untuk dapat termotivasi dalam pembelajaran sehingga siswa cenderung bersifat pasif dan jenuh dalam pembelajaran IPS, hal ini terlihat dari kurangnya

motivasi belajar dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. *Kedua*, pada proses pembelajaran berlangsung terlihat ekspresi wajah dan bahasa tubuh siswa yang merasa kurang begitu tertarik dalam proses pembelajaran IPS. *Ketiga*, pendidik kurang memadukan pembelajaran IPS dengan media, dilihat dari fasilitas sekolah yang kurang sehingga pendidik tidak sama sekali menggunakan media walaupun media sederhanapun tidak menggunakannya. Pendidik cenderung menggunakan metode ceramah dan cenderung teks book dan kurangnya bervariasinya model pembelajaran sehingga membuat siswa pasif serta kurang termotivasi dalam pembelajaran IPS di dalam kelas. *Keempat*, pada saat proses pembelajaran berlangsung terutama saat diskusi sedang berjalan, tidak semua siswa tergabung dalam kelompok ikut serta dalam menyelesaikan tugas yang diberikan pendidik. Hal ini menjadi penghambat dalam suatu pembelajaran, maka diperlukan adanya sistem pembelajaran yang baik didalam kelas untuk meningkatkan motivasi pada siswa didalam kelas dalam pembelajaran IPS. Maka akan diterapkan media permainan Ular Tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa saat mengikuti pembelajaran IPS.

B. Metode Penelitian

Dalam sebuah penelitian, penentuan metode yang dipergunakan dan langkah-langkah apa yang harus ditempuh merupakan hal yang penting dan sentral. Jenis penelitian apa pun yang dilakukan, metode yang dipilih harus mempertimbangkan kesesuaiannya dengan objek studi, atau dengan kata lain objek penelitian yang menentukan metode penelitian apa yang akan digunakan.

Meninjau permasalahan yang akan diteliti berkaitan dengan pembelajaran maka penelitian memilih menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hopkins, 1993 (dalam Wiriadmadja, 2008, hlm. 11) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantive, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

Rizal Maulana, 2016

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

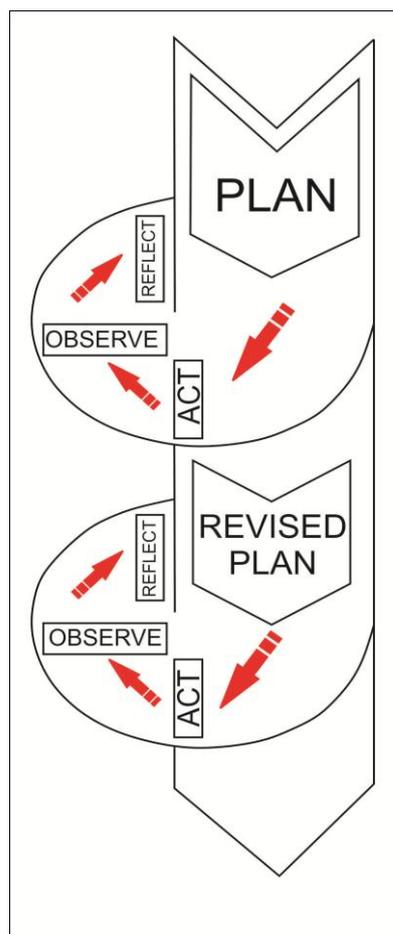
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menurut Wiriaatmadja (2008, hlm. 13) penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan dengan melibatkan diri secara langsung dalam upaya untuk memperbaiki hasil belajar siswa serta meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran dengan memberikan suatu tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk meningkatkan kinerjanya dalam menyampaikan materi dikelas.

C. Desain Penelitian

Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart (dalam Wiriaatmadja, 2008, hlm. 15) yang terdiri dari: *planning* (perencanaan), *acting & observing* (pelaksanaan dan pengamatan), serta *reflecting* (refleksi). Sedangkan siklus yang direncanakan meliputi beberapa siklus sesuai dengan kebutuhan dan tingkat keberhasilan yang dianggap cukup serta disesuaikan dengan batas waktu penelitian. Untuk lebih jelas, berikut ini merupakan gambaran dari model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart, 1988 (dalam Wiriaatmadja, 2008, hlm. 66) :



Gambar 3. 1 Spiral Penelitian Tindakan Kemmis dan McTaggart (1988)

Sumber: Hopkin, 2011, hlm 92

Langkah-langkah model spiral menurut Kemmis dan Taggart dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Perencanaan tindakan (*Planning*) yaitu rencana tindakan apa yang akan dilaksanakan untuk memperbaiki, meningkatkan atau perubahan tingkah laku dan sikap sosial sebagai solusi.
2. Pelaksanaan tindakan (*acting*) yaitu apa yang akan dilaksanakan oleh peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan.
3. Pengamatan (*observing*) yaitu mengamati atas hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan.
4. Refleksi (*reflecting*) yaitu mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan.

Rizal Maulana, 2016

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

D. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti berkolaboratif dengan guru mitra dan rekan sejawat, terhadap penggunaan media permainan *ular tangga* sebagai wahana dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di jenjang Sekolah menengah Pertama (SMP), padapenelitian ini dilaksanakan di kelas VIII-B SMP Negeri 2 Lembang.

Secara garis besar prosedur penelitian tindakan dilakukan melalui beberapa siklus tahapan dengan empat aspek pokok yaitu (1) Perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi dan (4) refleksi. Banyaknya siklus dalam penelitian ini tergantung kepada ketercapaian target penelitian yang ditentukan oleh berbagai pihak baik guru, peneliti dan juga para siswa. Model Penelitian Tindakan Kelas model spiral menurut Kemmis dan Taggart ini dapat dilakukan dalam beberapa kali putaran sampai menemukan titik jenuh.

1. Perencanaan

Sanjaya (2011, hlm. 78) mengungkapkan bahwa dalam perencanaan bukan hanya berisi tentang tujuan atau kompetensi yang harus dicapai akan tetapi juga harus lebih ditonjolkan perlakuan khususnya oleh guru dalam proses pembelajaran, ini berarti perencanaan yang disusun harus dijadikan pedoman seutuhnya dalam proses pembelajaran.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti, guru mitra, serta rekan sejawat secara sepakat berbagi tugas, yaitu guru mitra dengan rekan sejawat bertugas sebagai pengamat (*observer*), sedangkan peneliti bertugas sebagai guru pelaksana dalam proses pembelajaran.

Untuk mengetahui bagaimana situasi serta kondisi yang ada di lapangan peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal yang kurang lebih selama satu minggu yang dilakukan pada minggu awal bulan agustus. Pada awalnya siswa merasa asing dan tidak terbiasa dengan kedudukan peneliti sebagai guru pengganti. Peneliti kemudian membiasakan dengan melakukan pengenalan dan adaptasi terhadap siswa-siswi di kelas VIII B, sehingga suasana interaksi komunikatif dalam proses pembelajaran dapat

tercipta. Adapun tahap perencanaan penelitian dengan kegiatan utama adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan observasi awal terhadap kelas yang akan digunakan untuk penelitian.
- b. Meminta kesediaan dan kerjasama guru mitra dan rekan sejawat dalam penelitian yang akan dilaksanakan.
- c. Mengadakan kesepakatan dengan guru mitra dan rekan sejawat mengenai waktu penelitian.
- d. Menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Program Pengajaran (RPP) yang akan digunakan saat pembelajaran di kelas yang disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat dalam silabus pembelajaran IPS Kelas VIII SMP/MTs, dengan mengembangkan tujuan pembelajaran yang diarahkan kepada motivasi belajar siswa.
- e. Membuat media permainan *Ular Tangga* yang akan digunakan saat pembelajaran di kelas. Menyiapkan dadu dan pion untuk media permainan dikelas.
- f. Menyusun instrumen yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini seperti menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa, membuat rubrik penilaian motivasi belajar dengan menggunakan *media permainan ular tangga* dalam pembelajaran IPS.
- g. Merencanakan diskusi balikan yang akan dilakukan oleh peneliti bersama guru mitra dan rekan sejawat.
- h. Membuat rencana perbaikan sebagai tindak lanjut yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.
- i. Merencanakan untuk mengolah data dari hasil penelitian.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan guru berdasarkan perencanaan yang telah disusun. Tindakan dilakukan dalam program pembelajaran apa adanya. Artinya, tindakan itu tidak direkayasa

untuk kepentingan penelitian, akan tetapi dilaksanakan sesuai dengan program pembelajaran keseharian (Sanjaya, 2011, hlm. 79).

Selama pelaksanaan kegiatan atau program, diadakan evaluasi dan monitoring atau pengumpulan data dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data (Sukmadinata, 2011, hlm. 148). Hal pengumpulan data didokumentasikan secara seksama dan lengkap untuk kemudian digunakan baik bagi penyempurnaan rancangan maupun pelaksanaan kegiatan.

Penggunaan media permainan *Ular Tangga* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa ini merupakan inovasi yang dilaksanakan oleh peneliti dalam pembelajaran IPS. Untuk lebih jelasnya, di bawah ini peneliti memaparkan langkah-langkah pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut;

- a. Melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang telah disusun bersama antara peneliti dengan guru mitra di sekolah.
- b. Melaksanakan penelitian sesuai dengan RPP yang telah disusun.
- c. Menerapkan media permainan ular tangga dengan terlebih dahulu membuat siswa dibagi menjadi 6 kelompok secara heterogen.
- d. Mengajak siswa bermain *Ular Tangga* dimana *Ular Tangga* tersebut sebagai media untuk menunjang pembelajaran IPS.
- e. Melakukan penilaian terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam melakukan permainan dengan menggunakan media ular tangga yang berkesinambungan dengan materi pembelajaran serta penampilan siswa dalam memainkan media tersebut selama di kelas bersama dengan kelompoknya.
- f. Menggunakan instrument penelitian yang telah dibuat sebagai alat observasi, untuk melihat, merekam atau mencatat segala aktivitas siswa saat berlangsungnya proses pembelajaran.
- g. Melakukan diskusi balikan yang dilakukan oleh peneliti bersama guru mitra dan teman sejawat.
- h. Membuat rencana perbaikan sebagai tindak lanjut yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya.
- i. Melakukan pengolahan data penelitian.

3. Observasi

Rizal Maulana, 2016

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

Penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ini dapat dilihat melalui pengamatan yang teliti dan cermat. Observasi dilakukan oleh observer, dalam hal ini yaitu guru mitra dan rekan sejawat. Dalam pelaksanaan tindakan yang menjadi fokus observasi yaitu kinerja guru dalam mengajar dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dikelas.

Adapun dalam pelaksanaan observasi atau pengamatan dilakukan bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan (proses pembelajaran). Pada kegiatan observasi ini observer dan rekan sejawat melakukan:

- a. Pengamatan dilakukan terhadap situasi dan kondisi kelas VIII B yang sedang diteliti.
- b. Pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran dikelas dengan materi yang sedang dibahas.
- c. Pengamatan terhadap kesesuaian materi yang disajikan peneliti dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- d. Pengamatan terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti.
- e. Pengamatan terhadap partisipasi siswa selama proses pembelajaran.
- f. Menilai tindakan dengan menggunakan format penilaian lembar aktivitas guru, siswa.

Melalui pengumpulan informasi, observer dapat mencatat berbagai kelemahan dan kekuatan yang dilakukan guru dalam melaksanakan tindakan. Kemudian hasil observasi tersebut akan menjadi bahan kajian untuk mengukur keberhasilan suatu tindakan serta hasil observasi tersebut dapat dijadikan masukan ketika peneliti beserta guru melakukan refleksi untuk penyusunan rencana perbaikan untuk siklus berikutnya.

4. Refleksi

Usman, (2009, hlm. 154) menjelaskan bahwa refleksi adalah aktivitas merenungkan hasil pengamatan. Pada tahap ini peneliti mengkaji, mengingat serta mempertimbangkan hasil dari tindakan yang telah dilakukan dikelas. Kemudian hasil dari tindakan tersebut dianalisis, sintesis

dan interpretasikan agar bisa diketahui tindakan yang telah dilakukan sudah mencapai target atau belum. Dalam hal ini refleksi mempunyai fungsi yang sama yaitu untuk menetapkan keputusan keberlanjutan setelah tindakan dilaksanakan.

Refleksi dilakukan setelah melakukan tindakan atas semua kegiatan yang telah berlangsung dalam siklus pertama untuk kemudian merencanakan tahap perbaikan dan penyempurnaan pada siklus selanjutnya. Dalam tahap ini peneliti melakukan :

- a. Kegiatan diskusi balikan dengan guru mitra dan rekan sejawat setelah tindakan dilaksanakan.
- b. Merefleksi hasil diskusi balikan untuk siklus selanjutnya.
- c. Mendiskusikan hasil observasi kepada dosen pembimbing.

E. Fokus Penelitian

Untuk memperoleh kesamaan dalam pandangan dan menghindari perbedaan maka di bawah ini adalah fokus penelitian dari variabel-variabel yang akan digunakan, berikut penjelasannya:

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan motivasi yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan keseluruhan penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dalam mencapai satu tujuan. Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam memberi rangsangan, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga seseorang yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan proses pembelajaran Winkels (dalam Iskandar, 2009: 180).

Berkaitan dengan pendapat tersebut Iskandar menerangkan bahwa, motivasi dan pembelajaran adalah dua hal yang saling mempengaruhi, karena pembelajaran adalah kegiatan yang mengubah tingkah laku melalui latihan dan pengalaman sehingga menjadi lebih baik sebagai hasil dari penguatan yang dilandasi untuk mencapai tujuan (Iskandar, 2009: 180). Iskandar menambahkan bahwa motivasi pembelajaran adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk

menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Motivasi ini tumbuh karena ada keinginan untuk bisa mengetahui dan memahami sesuatu dan mendorong serta mengarahkan minat belajar siswa sehingga sungguh-sungguh untuk belajar dan termotivasi untuk mencapai prestasi (Iskandar, 2009:181).

Motivasi Belajar didalam pembelajaran IPS menguji kemampuan siswa dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa dalam menentukan nasibnya sendiri, siswa belajar untuk kreatif, inisiatif, dapat bertanggung jawab, dan mampu memecahkan permasalahan yang ditemukannya dengan memaksimalkan potensi yang dimilikinya. Namun tidak terlepas dari pembelajaran yang berlangsung, guru sebagai fasilitator memberikan motivasi kepada siswa. Hal ini agar siswa memiliki kemauan serta tujuan tentang apa yang akan mereka kerjakan nantinya, tinggal cara dan tekniknya diserahkan kepada siswa sepenuhnya, agar siswa memiliki kesempatan lebih banyak dalam mengembangkan potensi dari dirinya sendiri. Berikut adalah motivasi belajar yang menjadi fokus dalam penelitian ini:

Motivasi belajar memiliki indicator pencapaian untuk menilai sejauh mana motivasi belajar siswa yang diperoleh setelah melakukan proses kegiatan belajar. Hamzah B. Uno (2006: hlm. 23) mengklarifikasi indicator motivasi belajar sebagai berikut :

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Adapun pendapat lain menurut Keller (Irawan et al. 1994: hlm. 41) telah menyusun seperangkat prinsip-prinsip motivasi yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar, yang disebut sebagai model ARCS. Dalam penerapan model ARCS ada empat kategori kondisi motivasional yang harus diperhatikan oleh guru dalam menerapkan prinsip-prinsip motivasi dalam proses belajar mengajar, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menarik, bermakna dan

memberikan tantangan bagi siswa. Keempat kondisi motivasional menurut Keller (Irawan et al, 1994:43) tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- a. Perhatian (attention)
- b. Relevansi (relevance)
- c. Kepercayaan diri (confidence)
- d. Kepuasan (satisfactions)

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas mengenai indicator motivasi belajar, peneliti akan memilih beberapa indicator untuk kemudian dijadikan rujukan dalam melakukan penelitian. Dalam indicator tersebut peneliti menyimpulkan dan mengambil juga dari beberapa poin-poin inti dari prinsip-prinsip motivasi belajar sebagai acuan indicator dalam melakukan penelitian. Hal tersebut agar lebih memudahkan peneliti dalam mengukur motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Adapun indicator motivasi belajar yang telah peneliti tentukan dan simpulkan yakni sebagai berikut:

1. Perhatian siswa dalam pembelajaran IPS, maksudnya siswa memiliki perhatian agar mempunyai keinginan untuk mencapai tujuan belajar. Dalam hal ini siswa mampu memperhatikan penjelasan dari guru, merespon materi yang disampaikan, siswa tidak bercanda pada saat guru menjelaskan materi dan siswa mencatat bagian penting materi.
2. Keinginan atau kebutuhan siswa dalam pembelajaran IPS, maksud dari point tersebut dimana siswa memiliki keinginan dalam proses belajar di kelas dalam hal ini siswa aktif dalam bertanya dan menjawab, mandiri dalam mengerjakan tugas individu, siswa mengumpulkan tugas tepat waktu, dan bekerja sama dalam mengerjakan tugas.
3. Percaya diri siswa dalam pembelajaran, maksud dari point tersebut dimana siswa memiliki rasa percaya diri akan kemampuannya dalam proses belajar dikelas, dalam hal ini siswa berani bertanya tentang materi yang belum dimengerti, siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, siswa berani menyampaikan pendapatnya, dan siswa mampu mengerjakan soal secara mandiri.

4. Kepuasan siswa dalam pembelajaran, maksud dari poin tersebut dimana siswa terlihat antusias dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga tersebut agar siswa termotivasi dengan adanya kegiatan yang menarik dan terdapat penghargaan dalam belajar. Dalam hal ini siswa serius dalam melaksanakan kegiatan permainan ular tangga, mengerjakan soal karena adanya persaingan, bekerja sama dalam kelompok karena ingin mendapatkan penghargaan, dan bertanggung jawab terhadap kelompok dalam pelaksanaan kegiatan permainan ular tangga.

2. Media Permainan Ular Tangga

Media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu unsur yang diperlukan untuk membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah dan menarik. Menurut Basyirudin Usman (2002, hlm. 127) media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas. Maka dari itu dalam memilih suatu media, hendaknya dapat mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif.

Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya yang akan peneliti gunakan adalah media permainan ular tangga. Menurut ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “board game” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga (M. Husna A, 2009: 145).

Pengertian tersebut sesuai dengan pengertian dari Rahman 2010: dalam (http://repository.upi.edu/operator/upload/s_paud_0803563) , bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang ringan

dan cukup populer di Indonesia selain permainan papan lain seperti monopoli, ludo, dam, dan halma. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Satya yang menyatakan bahwa permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga ini ringan jika dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik, dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif (Satya, 2012).

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan bahwa permainan ular tangga merupakan sebuah alat yang dapat menunjang siswa untuk mendidik dan menghibur dengan kata lain media permainan ular tangga dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran dikelas. Selain itu media permainan ular tangga tersebut dihubungkan dengan pembelajaran dikelas tentunya sesuai dengan materi ajar dalam pembelajaran IPS. Tujuannya untuk mengasah kreativitas guru dalam membuat permainan yang dapat menunjang pembelajaran siswa dan terkait dengan pembelajaran IPS sehingga membuat siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya.

Adapun langkah-langkah yang akan dilaksanakan pada penggunaan media permainan ular tangga dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Langkah Pertama :

- a. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok secara heterogen
- b. Setelah siswa dikelompokkan, siswa membuat membuat nama kelompok dalam selembar kertas dan disimpan di meja kelompoknya masing-masing
- c. Guru menampilkan media permainan *Ular Tangga* dan menyimpannya di papan tulis.
- d. Guru menjelaskan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dalam pembelajaran IPS
- e. Setelah guru menampilkan media permainan Ular Tangga, guru menjelaskan peraturan permainannya. Bila guru bertanya atau meminta pendapat setiap kelompok harus mengacungkan tangan untuk menjawab, bertanya, ataupun berpendapat.

- f. Guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok yang dapat menjawab, bertanya ataupun berpendapat lalu mengocok dadu dan memajukan bidak atau pion sesuai nomor dadu yang muncul.
- g. Setelah itu, guru memberi skor 5 di papan tulis bila setiap kelompok dapat menjawab, bertanya, ataupun berpendapat.

Pada langkah pertama, guru melakukan langkah tersebut di tahap eksplorasi dengan kata lain tujuannya untuk memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran seperti mengamati, memberikan informasi, bertanya, menjawab, ataupun mengemukakan pendapat.

Langkah Kedua

- a. Guru menyiapkan kartu soal yang berisi pertanyaan yang dibagikan ke setiap kelompok untuk dijawab dan didiskusikan bersama anggota kelompoknya
- b. Kartu soal yang guru berikan berupa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang diajarkan dengan bentuk soal pilihan ganda (PG), Benar Salah (BS), maupun soal essay
- c. Guru menginstruksikan untuk menjawab soal dalam kertas selembor dengan bertuliskan nama anggotanya. Serta masing-masing anggota menulis soal tersebut dibuku tulis masing-masing.
- d. Setelah itu guru memberikan dua kali kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk melempar dadu dan memajukan pion atau bidak sesuai nomor dadu yang muncul
- e. Setelah soal yang diberikan guru telah dijawab atau waktu yang ditentukan oleh guru dalam permainan di langkah kedua tersebut telah habis, guru mengecek jawaban dari setiap kelompok yang telah ditulis di papan tulis dan memberikan skor bila jawaban tersebut benar. Jawaban yang benar akan memperoleh skor 5.

- f. Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk memajukan pion atau bidak sesuai jawaban yang benar. Misalkan bila jawaban yang benar lima maka kelompok tersebut melempar dadu lima kali.
- g. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi dan kelompok yang pion atau bidaknya berada dipetak yang paling tinggi.

Pada langkah kedua, guru melakukan langkah tersebut di tahap Elaborasi dengan tujuan langkah kedua ini untuk me-review dari materi yang telah di ajarkan oleh guru. Pada langkah ini tidak merubah posisi bidak atau pion yang telah di mainkan pada langkah pertama, namun melanjutkan bidak atau pion yang telah di mainkan pada langkah pertama.

F. Instrumen Penelitian

Wiriaatmadja, (2012, hlm. 96) mengungkapkan bahwa Instrumen dalam penelitian tindakan kelas yang memiliki peranan penting yaitu peneliti (*Human Instrument*), karena manusialah yang dapat menghadapi situasi yang berubah-ubah dan tidak menentu, seperti halnya banyak terjadi di kelas atau di ruang kuliah. Namun dalam penelitian ini bisa menggunakan instrumen lain sebagai pendukung peneliti dalam memperoleh data. Adapun instrumen lain yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas yaitu :

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi merupakan suatu langkah yang baik tentang data pribadi dan tingkah laku dari setia siswa atau individu. Pedoman observasi digunakan sebagai alat untuk mengamati dan mencatat baik langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang akan di teliti. Fokus dalam observasi siswa ini adalah penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan dalam format *check list* yang digunakan untuk memberikan pengamatan serta penilaian terhadap aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru serta segala kondisi kegiatan belajar mengajar. Pedoman observasi ini, akan disusun dan dibuat oleh peneliti sendiri.

a. Lembar observasi analisis dokumen RPP

Lembar observasi ini merupakan perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai analisis dokumen RPP terhadap guru selama pelaksanaan tindakan berlangsung.

Tabel 3.1
Analisis Dokumen RPP

No	Aspek yang diamati	Skala Nilai		
		B(3)	C(2)	K(1)
1.	Rumusan tujuan menggambarkan pencapaian standar kompetensi/kompetensi dasar			
2.	Rumusan tujuan menggambarkan pencapaian aspek kognitif, apektif, dan psikomotor			
3.	Materi ajar disusun mengacu pada tujuan pembelajaran			
4.	Materi ajar disusun secara sistematis			
5.	Materi ajar disusun sesuai dengan pencapaian kompetensi			
6.	Materi ajar dirancang sesuai dengan standar kompetensi/kompetensi dasar			
7.	Metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan yang diharapkan			
8.	Memilih bahan dengan tepat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa			
9.	Mencantumkan skenario atau langkah-langkah pembelajaran			
10.	Skenario disusun untuk setiap butir tujuan pembelajaran			
11.	Skenario disusun mencerminkan komunikasi yang berorientasi berpusat pada siswa			
12.	Skenario disusun dengan menerapkan metode pembelajaran			
13.	Skenario disusun dengan menerapkan media			

	pembelajaran			
14.	Media disesuaikan dengan tuntutan standar kompetensi			
15.	Media disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan			
16.	Media disesuaikan dengan materi ajar			
17.	Media disiapkan untuk mendukung perkembangan potensi kognitif, apektif, dan psikomotor.			
18.	Bentuk dan jenis evaluasi sesuai dengan materi ajar			
19.	Penilaian disesuaikan dengan mengacu pada norma penilaian yang jelas			
JUMLAH SKOR				
JUMLAH TOTAL SKOR				
PRESENTASE				
PREDIKAT				

Skala Interval	Predikat
66,7% - 100%	Baik
33,4% - 66,6%	Cukup
0% - 33,3%	Kurang

b. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar Observasi ini merupakan perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas guru selama pelaksanaan tindakan berlangsung yang terdiri dari tiga tahap yakni mencakup: pendahuluan yang terdiri dari kemampuan guru dalam membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, dll, kegiatan inti yang terdiri dari kemampuan guru dalam menarik perhatian siswa untuk belajar dan seluruh proses pembelajaran berlangsung (eksplorasi, elaborasi, konfirmasi), dan penutup terdiri dari guru

memberikan kesempatan siswa untuk bertanya, menarik kesimpulan, bersama-sama, dan memberitahukan materi pada pertemuan berikutnya.

Tabel 3.2

**LEMBAR PENILAIAN AKTIVITAS GURU DALAM
PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA**

Mata Pelajaran :
 Pokok Bahasan :
 Kelas/Semester :
 Hari/Tanggal :
 Kompetensi Dasar :
 Siklus ke :

No	Tahap Pembelajaran	Aspek-aspek yang di Observasi	Skor Nilai		
			B(3)	C(2)	K(1)
1	Kegiatan Awal	Kemampuan membuka pelajaran :			
		a. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.			
		b. Guru mengecek kehadiran siswa dan kebersihan kelas			
		c. Guru mempersiapkan kelas agar kondusif dalam pembelajaran			
		d. Guru bertanya mengenai materi sebelumnya			
		e. Guru menanyakan mengenai materi serta memberikan motivasi.			
		f. Guru menyiapkan media pembelajaran			
		g. Guru menjelaskan kepada siswa kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran			
2.	Kegiatan Inti Tahap	Proses Pembelajaran :			
		Eksplorasi			

penerapan media ular tangga	a. Guru membentuk siswa menjadi 6 kelompok				
	b. Guru menggunakan media permainan ular tangga				
	c. Guru menjelaskan langkah-langkah dan aturan permainan ular tangga				
	d. Untuk meningkatkan perhatian siswa dalam pembelajaran, guru menjelaskan materi dan mengintegrasikan dengan kehidupan lingkungan sekitar terkait materi.				
	e. Guna meningkatkan perhatian siswa guru menampilkan gambar, guru menyampaikan penjelasan disertai dengan contoh untuk membangun konsep siswa terkait materi.				
	f. Untuk meningkatkan percaya diri siswa dalam pembelajaran, guru melakukan interaksi dengan siswa untuk meningkatkan intensitas (bertanya, menjawab, dan berpendapat) terkait materi.				
	g. Untuk melihat kepuasan siswa dalam pembelajaran, guru memberi skor terhadap setiap kelompok apabila (bertanya, menjawab, dan berpendapat).				
	h. Untuk meningkatkan keinginan atau kebutuhan siswa dalam pembelajaran, guru memberikan tugas individu terkait materi.				
	Elaborasi				
	a. Guru memberikan kesempatan setiap kelompok untuk melempar dadu dan memajukan bidak atau pion dalam satu kali lemparan diperuntukan dapat memberikan motivasi terhadap siswa.				
	b. Guru memberikan kartu soal kesetiap kelompok untuk didiskusikan				
	c. Guru memberikan penjelasan langkah-langkah aturan permainan ular tangga dan menyampaikan petunjuk kerja				
	d. Guru membimbing dalam diskusi ada kegiatan permainan ular tangga				

		e. Guru mengecek jawaban setiap kelompok			
		f. Guru mencatat perolehan skor dari setiap kelompok dalam menjawab kartu soal			
		g. Guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk melemparkan dadu dan memajukan pion sesuai dengan kartu soal yang dijawab benar.			
		h. Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi dan pion yang berada diatas pion-pion kelompok lain untuk memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.			
		Konfirmasi			
		a. Guru memberikan ulasan dan meluruskan kembali pemahaman siswa ketika ada pernyataan yang tidak sesuai dengan konteks yang sedang diajarkan			
		b. Guru memfasilitasi siswa bertanya apabila ada materi yang belum dipahami			
3.	Kegiatan Penutup	Kemampuan menutup pembelajaran			
		a. Guru memberikan arahan pada siswa untuk menyimpulkan bersama-sama			
		b. Guru memberitahukan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya			
		c. Guru menutup pembelajaran			
JUMLAH SKOR TOTAL					
JUMLAH TOTAL MAKSIMAL					
PRESENTASE					
PREDIKAT					

Skala Interval	Predikat
66,7% - 100%	Baik
33,4% - 66,6%	Cukup
0% - 33,3%	Kurang

c. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi ini merupakan perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas siswa selama dilakukan tindakan penelitian. Lembar observasi ini bertujuan untuk melihat dan mengamati kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS yang mencakup pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Tabel 3.3

LEMBAR PENILAIAN AKTIVITAS SISWA

Mata Pelajaran :
 Pokok Bahasan :
 Kelas/Semester :
 Hari/Tanggal :
 Kompetensi Dasar :
 Siklus ke :

No.	Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati pada Siswa	Skor Nilai		
			B(3)	C(2)	K(1)
1.	Kegiatan Awal	a. Siswa menjawab salam dari guru			
		b. Siswa yang hadir menyatakan hadir di dalam kelas			
		c. Siswa mengecek kebersihan kelas dan membuang sampah			
		d. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru terkait materi sebelumnya			
		e. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru terkait materi.			
		f. Siswa menyimak penjelasan guru			

Rizal Maulana, 2016

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

		tentang kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran			
2.	Kegiatan Inti Tahap peneraan media ular tangga	Proses Pembelajaran			
		Eksplorasi			
		a. Siswa membentuk menjadi 6 kelompok			
		b. Siswa menyimak langkah-langkah dan aturan permainan ular tangga yang diinstruksikan oleh guru			
		c. Siswa mampu berpartisipasi dan memfokuskan perhatian dalam proses pembelajaran mengenai materi.			
		d. Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan oleh guru mengenai materi guna meningkatkan perhatian siswa dalam pembelajaran.			
		e. Siswa melakukan interaksi berupa bertanya, menjawab dan berpendapat dengan guru terkait dengan materi untuk meningkatkan percaya diri siswa dalam pembelajaran.			
		f. Siswa mampu dan percaya diri dalam mengemukakan pendapat, bertanya ataupun menjawab saat proses pembelajaran			
		g. Perwakilan kelompok yang menjawab, bertanya, ataupun bertanya melempar dadu dan			

		memajukan pion kelompoknya.			
		h. Setiap kelompok dapat menghargai perbedaan pendapat dari kelompok lain ketika proses kegiatan tanya jawab.			
		i. Siswa mengerjakan tugas individu secara mandiri yang diberikan oleh guru terkait dengan materi.			
		j. Siswa mengumpulkan tugas individu secara tepat waktu			
Elaborasi					
		a. Perwakilan kelompok maju kedepan untuk melemparkan dadu dan memajukan pion kelompoknya dalam satu lemparan dadu untuk dapat memberikan motivasi.			
		b. Setiap kelompok mengambil kartu soal yang disediakan oleh guru.			
		c. Siswa menyimak penjelasan langkah-langkah aturan permainan ular tangga dan menyampaikan petunjuk kerja.			
		d. Siswa dapat tertib ketika berlangsungnya diskusi dan tidak membuat kegaduhan yang mengganggu siswa lain.			
		e. Siswa menanyakan soal dari kartu soal yang belum dimengerti.			
		f. Siswa saling bekerja sama berdiskusi dalam mengerjakan kartu soal			

		g. Perwakilan kelompok mengumpulkan hasil kerja kelompok			
		h. Perwakilan kelompok maju kedepan untuk melemparkan dadu dan memajukan pion dari kartu soal dari jawaban yang benar.			
		i. Kelompok dengan perolehan skor tertinggi mendapatkan reward dalam kegiatan permainan ular tangga.			
3.	Kegiatan Penutup	a. Siswa ikut serta dalam menyimpulkan materi dengan menggunakan pendapat sendiri			
		b. Siswa menyimak informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya			
		c. Siswa menjawab salam dan besikap tertib ketika mengakhiri pembelajaran			
JUMLAH SKOR TOAL					
JUMLAH SKOR MAKSIMAL					
PRESENTASE TOTAL					
PREDIKAT					

Keterangan :

Predikat	Presentase Skor
Baik	66.7% - 100%
Cukup	33.4% - 66.6%
Kurang	0% - 33.3%

Rizal Maulana, 2016

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

d. Lembar Observasi Motivasi Belajar

Lembar observasi ini merupakan perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai peningkatan motivasi belajar siswa selama dilakukan tindakan penelitian. Lembar observasi ini bertujuan untuk melihat dan mengamati peningkatan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS yang diantaranya :

- 1) Perhatian siswa dalam pembelajaran
- 2) Perhatian atau kebutuhan siswa dalam pembelajaran
- 3) Percaya diri siswa dalam pembelajaran
- 4) Kepuasan siswa dalam pembelajaran

Dibawah ini merupakan format lembar pedoman observasi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran melalui media permainan ular tangga

Tabel 3.4

Lembar Observasi Penelitian Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Ular Tangga

No	Nama Kelompok	Aspek Yang di Amati												JUMLAH	PERSENTASE	PREDIKAT
		Perhatian Siswa dalam Pembelajaran			Kebutuhan atau Keinginan Siswa dalam Pembelajaran			Percaya Diri Siswa dalam Pembelajaran			Kepuasan Siswa dalam Pembelajaran					
		B(3)	C(2)	K(1)	B(3)	C(2)	K(1)	B(3)	C(2)	K(1)	B(3)	C(2)	K(1)			
1																
2																
3																
4																
5																
6																
Jumlah skor total subjek x100 <u>Jumlah total maksimal</u>																

Table 3.5
Rubrik Penilaian Motivasi Belajar Siswa

NO	Aspek Yang Dinilai	Skala Nilai		
		3	2	1
1.	Perhatian siswa dalam pembelajaran	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru 2. Siswa mencatat bagian penting materi 3. Siswa tidak bercanda pada saat guru menjelaskan materi	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru 2. Siswa mencatat bagian penting materi	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru
2.	Keinginan atau kebutuhan siswa dalam pembelajaran	1. Mengerjakan tugas individu secara mandiri 2. Bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok 3. Mengumpulkan tugas tepat waktunya	1. Mengerjakan tugas individu secara mandiri 2. Bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok	1. Mengerjakan tugas individu secara mandiri
3.	Percaya diri siswa dalam pembelajaran	1. Berani menjawab pertanyaan	1. Berani menjawab pertanyaan	1. Berani menjawab pertanyaan yang

Rizal Maulana, 2016

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

		<p>yang diberikan oleh guru</p> <p>2. Berani bertanya tentang materi yang belum dipahami</p> <p>3. Berani menyampaikan pendapat</p>	<p>yang diberikan oleh guru</p> <p>2. Berani bertanya tentang materi yang belum diahami</p>	<p>diberikan oleh guru</p>
4.	Kepuasan siswa dalam pembelajaran	<p>1. Siswa antusias dalam mengikuti kegiatan permainan ular tangga</p> <p>2. Bersaing secara sehat dalam kegiatan permainan ular tangga</p> <p>3. Keseriusasn melaksanakan keiatan permaian ular tangga</p>	<p>1. Siswa antusias dalam mengikuti kegiatan permainan ular tangga</p> <p>2. Bersaing secara sehat dalam kegiatan permainan ular tangga</p>	<p>1. Siswa antusias dalam mengikuti kegiatan permainan ular tangga</p>

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data dan informasi. Sasaran wawancara sendiri ditujukan kepada guru mitra dan siswa untuk mengungkapkan informasi berupa permasalahan yang ada di dalam kelas selama kegiatan pembelajaran IPS berlangsung. Selain itu, wawancara dilakukan untuk mengukur tingkat kepuasan terhadap penggunaan media permainan *Ular Tangga* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Wawancara ini dilaksanakan pada tahap pra penelitian dan setelah penelitian berlangsung.

a. Pedoman Wawancara Guru

PEDOMAN WAWANCARA PRA-PENELITIAN GURU MITRA PENGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII-B SMP Negeri 2 Lembang)

A. Persiapan Pembelajaran

1. Persiapan apa saja yang dilakukan sebelum mengajar?
2. Apakah ibu selalu membuat silabus dan RPP sebelum mengajar?
3. Bagaimana cara ibu membuat silabus dan RPP? Apakah selalu mengacu pada aturan pembuatan silabus dan RPP terbaru?
4. Teknik mengajar, metode, dan media apa saja yang sering digunakan dalam pembelajaran IPS?
5. Apa saja sumber belajar yang sering digunakan dalam pembelajaran IPS?
6. Menurut ibu, apakah teknik mengajar, metode, dan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran IPS berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami pelajaran IPS?

B. Pelaksanaan Pembelajaran

1. Bagaimana ibu melakukan pengelolaan kelas saat KBM berlangsung?
2. Menurut ibu, bagaimana respon siswa terhadap mata pelajaran IPS?
3. Kesulitan dan hambatan apa saja yang dihadapi saat mengajar IPS?

4. Bagaimana cara ibu mengatasi kesulitan dan hambatan tersebut?
5. Apakah ibu mengetahui *Media Permainan Ular Tangga* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS?
6. Pernahkah ibu menerapkan media pembelajaran tersebut?
7. Menurut ibu, apakah tepat jika media pembelajaran ini diterapkan pada proses pembelajaran IPS di kelas

C. Akhir Pembelajaran

1. Bentuk evaluasi apa saja yang sering digunakan?
2. Apakah ibu menggunakan evaluasi yang bersifat proses selama mengajar?
3. Apakah ibu selalu melakukan evaluasi pada setiap akhir pembelajaran?

D. Penutup

1. Apakah ibu selalu mengajak siswa menarik kesimpulan bersama pada setiap akhir pembelajaran?
2. Apakah ibu selalu menginformasikan pada siswa materi apa yang akan diberikan pada pertemuan selanjutnya?
3. Apakah pada akhir pembelajaran ibu selalu memberikan motivasi pada siswa agar tetap semangat dalam mengikuti pelajaran?

PEDOMAN WAWANCARA SETELAH PENERAPAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII-B SMP Negeri 2 Lembang)

1. Bagaimana persiapan-persiapan yang peneliti lakukan sebelum proses pembelajaran IPS?
2. Bagaimana suasana belajar di kelas ketika proses pembelajaran IPS pada saat penerapan *Media Permainan Ular Tangga* oleh peneliti?
3. Apakah peneliti banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif pada saat proses pembelajaran?
4. Adakah kekurangan yang Ibu lihat saat peneliti menerapkan *Media Permainan Ular Tangga* pada saat pembelajaran IPS di kelas?

5. Apakah menurut Ibu, dengan penerapan *Media Permainan Ular Tangga* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa ?

b. Pedoman Wawancara Siswa

PEDOMAN WAWANCARA SEBELUM PENELITIAN TERHADAP SISWA

**PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS**

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII-B SMP Negeri 2 Lembang)

Nama Siswa :

1. Apakah pendapatmu terhadap pelajaran IPS ?
2. Apakah kamu senang dengan pembelajaran IPS ? kemukakan alasannya !
3. Apakah kamu sering memperhatikan guru saat menjelaskan materi ?
4. apakah kamu selalu mencatat bagian penting materi saat guru menjelaskan materi ?
5. apakah kamu tidak bercanda pada saat guru menjelaskan materi
6. apakah kamu mengerjakan tugas individu secara mandiri ?
7. apakah kamu selalu mengumpulkan tugas secara tepat waktu ?
8. apakah kamu selalu bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok?
9. apakah kamu ikut serta aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru saat pembelajaran IPS ?
10. apakah kamu ikut serta aktif dalam bertanya mengenai materi pada saat pembelajaran IPS ?
11. apakah kamu ikut serta aktif dalam berpendapat pada saat pembelajaran IPS ?
12. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran IPS menggunakan Media Pembelajaran ?

13. Bagaimana pendapatmu jika dalam pembelajaran IPS menggunakan media permainan Ular Tangga yang pada akhirnya dapat memberikan solusi terhadap motivasi belajar ?
14. Apakah kamu akan termotivasi jika menggunakan media permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS ?

**PEDOMAN WAWANCARA SETELAH PENELITIAN TERHADAP SISWA
PENGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS**

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII-B SMP Negeri 2 Lembang)

Nama Siswa :

1. Dengan menggunakan media permainan ular tangga, apakah kamu sering memperhatikan guru saat menjelaskan materi ?
2. Dengan menggunakan media permainan ular tangga, apakah kamu selalu mencatat bagian penting materi saat guru menjelaskan materi ?
3. Dengan menggunakan media permainan ular tangga, apakah kamu tidak bercanda pada saat guru menjelaskan materi ?
4. Dengan menggunakan media permainan ular tangga, apakah kamu mengerjakan tugas individu secara mandiri ?
5. Dengan menggunakan media permainan ular tangga, apakah kamu selalu mengumpulkan tugas secara tepat waktu ?
6. Dengan menggunakan media permainan ular tangga, apakah kamu selalu bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok?
7. Dengan menggunakan media permainan ular tangga, apakah kamu ikut serta aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru saat pembelajaran IPS ?
8. Dengan menggunakan media permainan ular tangga, apakah kamu ikut serta aktif dalam bertanya mengenai materi pada saat pembelajaran IPS ?
9. Dengan menggunakan media permainan ular tangga, apakah kamu ikut serta aktif dalam berpendapat pada saat pembelajaran IPS ?

10. Apakah kamu bisa lebih termotivasi dalam belajar ketika pembelajaran IPS menggunakan media permainan ular tangga ?
11. Menurutmu, apakah dengan menggunakan media permainan ular tangga pembelajaran IPS menjadi lebih menarik ?
12. Apa kesulitan yang kamu alami ketika mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan media permainan ular tangga ?

3. Lembar Catatan Lapangan

Menurut Bodman dan Bilken (dalam Moeleong, 2005, hlm. 209) “catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan difikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif”. Dalam hal ini, peneliti mencatat secara singkat atau membuat coretan-coretan segala sesuatu yang berlangsung selama penelitian tentang apa yang didengar, dilihat, dan dialami. Catatan yang dibuat hanya berupa kata-kata kunci dan pokok isi pembicaraan atau pengamatan. Kemudian diubah ke dalam catatan lengkap yang ditelaah oleh peneliti guna untuk mendapatkan data yang konkrit sebagai penentu derajat kepercayaan dalam rangka keabsahan data yang diperoleh.

Menurut Sanjaya (2011, hlm 98) Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat catatan lapangan yaitu :

- a. Catatan ditulis dengan segala kegiatan yang berlangsung.
- b. Hal-hal yang ditulis adalah yang bersangkutan dengan fokus masalah.
- c. Ditulis dengan kata-kata singkat dan padat sesuai dengan fokus dan sasaran peneliti.

Tabel 3.6

FORMAT CATATAN LAPANGAN

Waktu	Deskripsi Kegiatan	Komentar/Saran

4. Angket

Menurut Suherman (2003, hlm. 56) angket adalah sebuah daftar pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh orang yang akan dievaluasi (responden), angket berfungsi sebagai pengumpulan data. Data tersebut dapat berupa keadaan atau data diri, pengalaman, pengetahuan, sikap, pendapat, mengenai suatu hal. Angket diberikan pada saat peneliti selesai melakukan tindakan di setiap siklusnya. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan motivasi belajar pada diri siswa atau tidak.

Tabel 3.7 Lembar Angket

Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS

Siklus ke

ANGKET SISWA

Nama :

Hari/Tanggal :

- Bacalah dengan baik setiap pernyataan yang terdapat dalam angket
- Berilah tanda *Check List* (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan kondisi yang kalian rasakan pada pilihan
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju

NO	Aspek yang Diamati Pada Siswa	Jawaban			
		SS	S	KS	TS

Pandangan Umum Siswa tentang pembelajaran IPS menggunakan Media permainan <i>Ular Tangga</i>					
1.	Saya menyukai pembelajaran IPS dengan menggunakan media permainan <i>Ular Tangga</i>				
2.	Media permainan <i>Ular Tangga</i> membuat pembelajaran IPS menjadi mudah				
3.	Media permainan <i>Ular Tangga</i> membuat saya tertarik pada mata pelajaran IPS				
4.	Dengan menggunakan Media permainan <i>Ular Tangga</i> pembelajaran IPS menjadi menyenangkan				
5.	Pembelajaran IPS dengan menggunakan Media permainan <i>Ular Tangga</i> membuat saya terlibat langsung dalam pembelajaran IPS				
6.	Dengan menggunakan Media permainan <i>Ular Tangga</i> membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran IPS				
7.	Dengan menggunakan Media permainan <i>Ular Tangga</i> guru benar-benar mengarahkan saya untuk menguasai materi pembelajaran IPS.				
8.	Dengan menggunakan Media permainan <i>Ular Tangga</i> guru mengarahkan saya untuk memahami suatu materi pembelajaran IPS dengan cara yang menarik				
9.	Pembelajaran IPS dengan menggunakan Media permainan <i>Ular Tangga</i> dapat termotivasi untuk belajar pelajaran IPS				
10.	Dengan menggunakan Media permainan <i>Ular Tangga</i> membuat saya selalu memperhatikan guru ketika menjelaskan materi.				
11.	Dengan menggunakan Media permainan <i>Ular Tangga</i> membuat saya mencatat bagian penting materi yang dijelaskan oleh guru.				
12.	Dengan menggunakan Media permainan <i>Ular Tangga</i> membuat saya mengerjakan tugas individu secara mandiri.				
13.	Dengan menggunakan Media permainan <i>Ular Tangga</i> membuat saya bekerja sama dengan anggota kelompok lain untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru				

14.	Pembelajaran IPS dengan menggunakan Media permainan <i>Ular Tangga</i> mendorong saya untuk lebih meningkatkan pengetahuan saya				
15.	Dengan menggunakan Media permainan <i>Ular Tangga</i> membuat saya berani tampil percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru.				
16.	Dengan menggunakan Media permainan <i>Ular Tangga</i> membuat saya berani tampil percaya diri dalam bertanya terkait dengan materi yang diajarkan.				
17.	Dengan menggunakan Media permainan <i>Ular Tangga</i> membuat saya berani tampil percaya diri dalam berpendapat terkait dengan materi yang diajarkan.				
18.	Dengan menggunakan Media permainan <i>Ular Tangga</i> membuat saya sangat antusias dalam pembelajaran di kelas				
19.	Dengan menggunakan Media permainan <i>Ular Tangga</i> membuat saya mampu bersaing secara sehat dalam kegiatan pembelajaran.				
20.	Dengan menggunakan Media permainan <i>Ular Tangga</i> membuat saya serius dalam pembelajaran di kelas.				

G. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti merumuskan teknik pengumpulan dalam penelitian tindakan kelas ini untuk mempermudah mendapatkan data yang diinginkan. Pengumpulan data ini didapatkan dengan cara:

1. Observasi

Patton (1990, dalam Zulfikar dan Budiantara, 2015, hlm. 107) menegaskan observasi merupakan metode pengumpulan data esensial dalam penelitian, apalagi penelitian kualitatif. Agar memberikan data yang akurat dan bermanfaat, observasi sebagai metode ilmiah harus dilakukan oleh peneliti yang melewati latihan-latihan yang memadai, serta telah mengadakan persiapan yang teliti dan lengkap. Observasi dilaksanakan

untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan mengenai aktivitas guru dalam pembelajaran, aktivitas siswa sesuai dengan pembelajaran (*on task*) dan aktivitas siswa sesuai dengan pembelajaran (*off task*). Sehingga observasi dinilai cocok untuk mengidentifikasi permasalahan tentang proses pembelajaran IPS di kelas, melalui penelitian tindakan kelas.

2. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah Tanya jawab dengan maksud memperoleh data untuk keperluan tertentu. Tanya jawab itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara, yakni orang mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan yang diwawancara (narasumber), yakni orang yang memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan itu. (Tim Matrix Media Literata, 2007, hlm. 22).

Santosa dan Hamda (2007, hlm 14) salah satu cara pengumpulan data yang sering diterapkan dan dipandang penting peranan adalah wawancara. Wawancara merupakan proses Tanya jawab atau interaksi antara pihak pencari data atau peneliti selaku pewawancara (*interview*) dengan responden atau nara sumber yang berposisi sebagai pihak yang diwawancarai (*interviewer*). Dengan demikian, proses ini hanya dapat terjadi apabila kedua pihak bersedia melakukan komunikasi atau terutama pihak yang akan diwawancarai bersedia meluangkan waktu untuk melakukannya.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa untuk mengetahui perkembangan tindakan yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan pada saat observasi pra penelitian dan setelah penelitian.

3. Catatan Lapangan (*Field Note*)

Catatan lapangan merupakan instrument untuk mencatat segala peristiwa yang terjadi sehubungan dengan tindakan yang dilakukan guru dan aktivitas yang dilakukan siswa. Catatan harian berguna untuk melihat perkembangan tindakan serta perkembangan siswa dalam melakukan proses pembelajaran saat pelaksanaan penelitian tindakan kelas.

4. Angket

Sugiyono (2008, hlm. 199) Angket atau kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket digunakan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui sejauhmana model yang diterapkan berhasil. Angket juga ditujukan untuk melihat perkembangan perhitungan motivasi belajar siswa yang dilihat dari opsi atau jawaban dalam angket yang dipilih oleh siswa. Angket yang digunakan di tiap tindakan di akhir setiap siklus. Angket yang digunakan adalah angket yang sama setiap siklusnya. Hal tersebut ditujukan untuk menghasilkan data yang dapat dilakukan.

5. Studi Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumen yang digunakan adalah alat perekam ataupun alat pengambil gambar untuk merekam suasana kelas secara detail tentang peristiwa-peristiwa selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi termasuk dokumen-dokumen resmi dalam perencanaan seperti silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Dokumen-dokumen lain yang berkaitan dengan pembelajaran IPS yang diambil oleh peneliti adalah berupa kurikulum dan pedoman pelaksanaannya, silabus, RPP, tugas siswa, buku teks IPS yang digunakan oleh siswa.

Dokumen sebagai sumber data banyak dimanfaatkan oleh para peneliti, terutama untuk menguji, menafsirkan bahkan untuk meramalkan. Lebih lanjut Moleong (2007, hlm.217) memaparkan alasan-alasan kenapa studi dokumen berguna bagi penelitian kualitatif, diantaranya;

- a. Karena merupakan sumber yang stabil, kaya dan mendorong.
- b. Berguna sebagai bukti (*evident*) untuk suatu pengujian.
- c. Berguna dan sesuai karena sifatnya yang alamiah, sesuai dengan konteks, lahir, dan berada dalam konteks.
- d. Relatif murah dan tidak sukar ditemukan, hanya membutuhkan waktu.
- e. Hasil pengkajian isi akan membuka kesempatan untuk lebih memperluas tubuh pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses berkelanjutan yang menumbuhkan refleksi terus menerus terhadap data, mengajukan pertanyaan-pertanyaan analitis, dan menulis catatan singkat sepanjang penelitian. Proses analisis data pada penelitian kualitatif dapat dikatakan berlangsung sejak data dikumpulkan, tetapi sifatnya masih sementara. Analisis tersebut dilakukan setelah data terkumpulkan berdasarkan hasil dari pengamatan di lapangan. Analisis data ini, digunakan sebagai proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya dalam sebuah pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan dan dapat dirumuskan hipotesis kerja. Data tersebut, dapat dikumpulkan dan diperoleh dari bermacam-macam cara, seperti hasil dari observasi, wawancara dan kuisioner dan lain-lain. Data-data tersebut, dipilih dan dikelompokkan sesuai dengan kategori dan temanya. Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua teknik analisis data yakni analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Miles and Huberman (Sugiyono, 2009, hlm. 337) membagi proses analisis data menjadi tiga bagian, yaitu reduksi data, display data, dan kesimpulan atau verifikasi.

a. Reduksi Data.

Menurut Sugiyono (2009, hlm. 339) reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Bagi peneliti yang masih baru, dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli. Melalui diskusi itu, maka wawasan penelitian akan berkembang, sehingga dapat mereduksi data-data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan. Reduksi data yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara melakukan diskusi dengan orang-orang yang peneliti anggap mampu memberikan masukan kepada peneliti. Setelah berdiskusi, data yang telah didapatkan dari lapangan kemudian direduksi, dirangkum, dipilih agar terfokuskan

pada aspek-aspek yang ingin dicapai. Dari hasil diskusi tersebut, peneliti mampu untuk mereduksikan data-data dari hasil penelitian dan bertujuan untuk mempermudah peneliti untuk memahami data yang telah terkumpul.

b. Display data (Penyajian Data).

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antarkategori, flowchart, dan sejenisnya (Sugiyono, 2009, hlm. 341). Penyajian data dalam penelitian ini adalah dengan cara mendeskripsikan semua kegiatan selama proses berlangsungnya kegiatan penelitian dan mendeskripsikan hasil dari penelitian yang peneliti lakukan selama berada di lapangan. Penyajian data yang digunakan oleh peneliti adalah dalam bentuk uraian dan gambaran-gambaran baik dari proses maupun hasil penelitian.

c. Menarik Kesimpulan

Langkah terakhir dalam proses analisis data adalah menarik kesimpulan dari berbagai permasalahan yang diteliti. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada (Sugiyono, 2009, hlm. 345). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan kesimpulan atau verifikasi data hasil penelitian setelah peneliti selesai melakukan semua proses penelitian di lapangan. Bentuk kesimpulan atau verifikasi yang penulis lakukan adalah dengan cara menarik kesimpulan dari semua permasalahan yang peneliti teliti selama berada di lapangan.

d. Validasi Data

Hopkinn dalam Wiriaatmadja (2007, hlm. 168) memberikan beberapa cara untuk melakukan validasi data data dalam penelitian tindakan kelas yaitu:

- 1) *Member check*,

Memeriksa kembali keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara dari narasumber, siapa pun juga. apakah keterangan, atau informasi, atau penjelasan itu tetap sifatnya atau tidak berubah sehingga dapat dipastikan keajegannya dan data itu diperiksa kebenarannya.

2) *Triangulasi*

Memeriksa kebenaran hipotesis, konstruk, atau analisis yang dilakukan oleh peneliti dengan membandingkan dengan guru dan siswa. Tujuan dari triangulasi ini yaitu untuk melihat kesamaan hasil dari data yang telah diperoleh, agar data tersebut dapat diketahui tingkat kebenarannya.

3) *Audit trail*

Digunakan dalam memeriksa kesalahan dalam hasil penelitian, metode pengumpulan data dan prosedur yang digunakan dengan cara meninjau ulang data yang telah didapatkan dan mengecek kebenarannya.

4) *Expert opinion*

Pengecekan terakhir terhadap temuan-temuan penelitian oleh pakar yang profesional dibidang ini. Agar data dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Dalam penelitian ini yang menjadi pakar profesional adalah dosen pembimbing. Pada tahap akhir ini dilakukan modifikasi dan penghalusan berdasarkan arahan atau pendapat dari dosen pembimbing.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa yang dilihat dari hasil angket yang telah diisi oleh para siswa disetiap akhir tindakan setiap siklusnya, analisis hasil observasi aktivitas guru, analisis hasil observasi aktivitas siswa dalam penilaian aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga mulai dari observasi sampai pada presentasi yang didapat berdasarkan pengamatan *observer* kemudian dihitung melalui data kuantitatif yaitu mencari rata-rata.

Dalam hal ini menganalisis dilakukan dengan memanfaatkan dan membandingkan hasil penelitian penyebaran angket, observasi dengan observer. Kemudian, data tersebut dikaji perbandingannya antara hasil data lembar observasi siswa baik data yang diperoleh melalui observer ataupun melalui data hasil pengisian angket. Berikut ini adalah pemaparan prosedur perhitungan analisis data kuantitatif berdasarkan bentuk instrumennya.

a. Analisis Angket

Angket digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data mengenai ketercapaian indikator-indikator penggunaan media permainan ular tangga serta digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS. Pemaparan data kuantitatif dalam penelitian ini merupakan hasil dari perhitungan statistik yang sederhana yaitu mengenai pemaparan tentang peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS dari siklus pertama sampai hasil dari siklus terakhir. Rentang klasifikasi pengisian pernyataan-pernyataan dalam angket penilaian motivasi belajar siswa yaitu dari kriteria penskoran Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS). Proses penganalisisan data angket hasil penelitian dilakukan dengan mengikuti prosedur-prosedur pengolahan data sebagai berikut:

- a. Menghitung penandaan check-list pada setiap jawaban pada angket yang diisi oleh siswa.
- b. Menghitung persentase jawaban siswa dalam angket untuk setiap jawaban yang diberikan dengan menggunakan rumus sebagai berikut Sudjana (2001, hlm. 19):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = frekuensi jawaban seluruh siswa

F = frekuensi jawaban

N = banyak responden

b. Penilaian motivasi belajar siswa

Rizal Maulana, 2016

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

Analisis data dalam hal ini adalah berupa penilaian dari aktivitas siswa dalam pembelajaran berlangsung. Terdapat beberapa indikator-indikator ketercapaian motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dan disesuaikan dengan indikator-indikator proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Penilaian motivasi belajar siswa disesuaikan dengan rubrik penilaian yang sudah disiapkan oleh peneliti. Dalam pembuatan rubrik penilaian, peneliti dibantu dengan bimbingan dari dosen pembimbing.

Di bawah ini adalah klasifikasi perolehan nilai siswa yang telah disesuaikan dengan pemenuhan indikator-indikator motivasi belajar siswa yang telah dirancang sesuai dengan rubrik penilaian.

Komalasari (2011: 156) menuliskan untuk menghitung perolehan skor dapat dilakukan dengan rumus dibawah ini :

Presentase motivasi belajar siswa	= $\frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor Total Maksimal}} \times 100\%$
-----------------------------------	---

Tabel 3. KONVERSI RATA-RATA (PRESENTASE)

Nilai	Skor Persentase
Kurang	0% - 33,3%
Cukup	33,4% - 66,6%
Baik	66,7% - 100%

c. Hasil penilain aktivitas guru dan siswa berdasarkan pengamatan *observer*

Analisis data aktivitas guru dan siswa berdasarkan pengamatan *observer*. Rumus untuk menghitung skor penilaian aktivias guru dan siswa sesuai dengan cara menghitung perolehan skor menurut komalasari.

d. Asumsi Pembobotan Indikator

Indikator-indokator motivasi belajar yang dibuat oleh peneliti memiliki bobot yang sama. Tidak ada perbedaan disetiap indikator motivasi belajar.