

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada BAB ini akan dipaparkan mengenai metode penelitian yang dipakai selama melakukan penelitian di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Lembang. BAB ini terdiri dari lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, fokus penelitian, alat pengumpul data, teknik pengumpul data, analisis data dan validasi data.

1.1 Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Lembang. Sekolah ini berlokasi di Jalan Maribaya No 68 Lembang. Jika melihat dari lokasi sekolah ini berdekatan dengan berbagai lembaga pendidikan militer seperti SESKO AU, PUSDIK AJEN dan SESPIM POLRI. Selain itu juga banyak tempat wisata di daerah sekitaran sekolah SMA Negeri 1 Lembang ini serta perkebunan milik warga yang luas, sehingga jika kita melihat dari kondisi lingkungan sekolah nampak bahwa kegiatan belajar mengajar akan kondusif dan dengan adanya beberapa lembaga militer dapat dijadikan bahan mengembangkan wawasan siswa.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Lembang. Jumlah siswa dalam kelas sebanyak 41 orang terdiri dari 21 siswa perempuan dan 20 siswa laki-laki. Karakteristik dari kelas ini begitu heterogen dan keseluruhan siswa memiliki sifat yang berbeda-beda. Alasan dipilihnya kelas ini sebagai subjek penelitian dikarenakan kurangnya karakter rasa ingin tahu siswa dalam pelajaran sejarah. Hal ini dapat dilihat dari sikap siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

1.2 Metode Penelitian

Penelitian mengenai penerapan Media *Puzzle* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Hopkins dalam Buku Ajar

Penelitian Pendidikan Sejarah (Hamid. H., Kusmarni. Y., Ma'mur. T., 2011, hlm. 72) menyebutkan bahwa:

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas mengajarnya atau kualitas teman sejawat atau untuk menguji asumsi-asumsi dan teori-teori pendidikan dalam prakteknya di kelas.

Dari definisi tersebut, PTK mengandung pengertian sebuah bentuk dari refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang: (a) praktik-praktik kependidikan mereka, (b) pemahaman mereka tentang praktik-praktik tersebut, dan (c) situasi dimana praktik-praktik tersebut dilaksanakan. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan bisa saja bersifat kuantitatif, dimana uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata, peneliti merupakan instrumen utama dalam pengumpulan data, proses sama pentingnya dengan produk. Perhatian peneliti diarahkan dalam pemahaman bagaimana berlangsungnya suatu kejadian atau efek dari suatu tindakan (Rochiati, 2005) dalam Kunandar (2008:46).

Menurut Wina Sanjaya (2009), PTK adalah “suatu proses pengkajian masalah dalam pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut”. Jadi dapat disimpulkan bahwa PTK adalah suatu penelitian yang membahas proses pengkajian masalah di dalam kelas dengan memperbaikinya melalui tindakan-tindakan yang terencana yang bersumber dari hasil refleksi diri.

Alasan peneliti memilih Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode penelitian karena peneliti rasa metode ini dirasa paling cocok untuk memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan masalah-masalah yang peneliti temukan di dalam kelas yaitu menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah. Selain dianggap sebagai metode yang paling cocok, dengan menggunakan PTK peneliti bisa terjun langsung ke lapangan sebagai observer ataupun sebagai guru yang menerapkan langsung penelitian yang akan dilakukan. Hal ini membuat peneliti merasakan

langsung apa saja kendala-kendala yang terjadi di dalam kelas selama penelitian serta mencari solusi-solusi yang terbaik dari kendala-kendala tersebut.

Selama menggunakan metode PTK, ada beberapa hal yang perlu digaris bawahi. *Pertama*, PTK adalah proses, artinya adalah rangkaian kegiatan dimulai dari menemukan masalah, tindakan memecahkan masalah dan refleksi dari tindakan yang telah dilakukan. *Kedua*, masalah yang dikaji adalah masalah pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. *Ketiga*, adanya refleksi. *Keempat*, PTK dilakukan berbagai tindakan, adanya proses perbaikan dari setiap masalah. *Kelima*, PTK dilakukan dalam situasi nyata. Langkah-langkah PTK yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Membuat perencanaan. Peneliti membuat rancangan bagaimana menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *puzzle*.
- 2) Membuat tindakan. Peneliti melaksanakan tindakan yang akan dilakukan untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu pada diri siswa dengan media *puzzle* dalam pembelajaran sejarah.
- 3) Melakukan observasi. Setelah dibuat rancangan dan di implementasikan melalui tindakan, peneliti mulai mengobservasi apakah dengan menggunakan media *puzzle*, karakter rasa ingin tahu siswa dapat tumbuh.
- 4) Melakukan refleksi. Langkah terakhir yang dilakukan adalah membuat refleksi, apakah ada kendala-kendala dalam melaksanakan penelitian, atukah penelitian tersebut berhasil atau tidak.

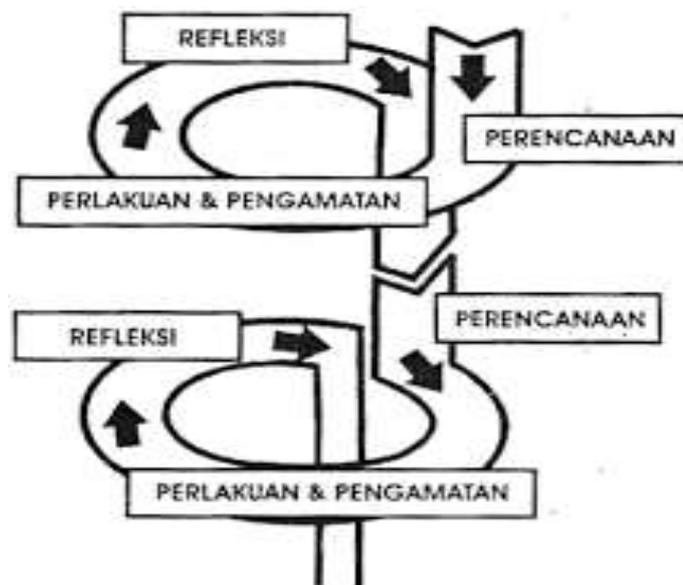
Dengan langkah-langkah di atas, memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian. Adapun manfaat dari PTK adalah bagi guru meningkatkan kualitas pembelajaran, dapat mendorong untuk memiliki sikap profesional serta mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bagi siswa sendiri dapat menghilangkan rasa jenuh dalam mengikuti proses

pembelajaran dan dapat berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar.

1.3 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Alasan peneliti memilih desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart karena lebih sederhana dan sesuai dengan penelitian yang akan diambil yaitu menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah dengan media *puzzle*. Nantinya dengan menggunakan desain ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitian.

Desain Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari empat tahap yakni, perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observ*), dan refleksi (*reflect*). Adapun desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 3.1

Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc. Taggart
(Wiriaatmadja, 2006 hlm. 66)

Berdasarkan gambar di atas terbagi menjadi empat tahapan yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) yaitu:

1. Perencanaan (*plan*), pada tahap ini menjelaskan tentang apa, dimana, oleh siapa, kapan, dimana, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Perencanaan yang disusun antara lain:
 - a. Menentukan kelas yang akan dijadikan penelitian, yaitu kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Lembang.
 - b. Melakukan analisis kurikulum mata pelajaran sejarah untuk mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar dan materi yang akan disampaikan.
 - c. Menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran dan kelengkapan dari RPP tersebut berupa media yang akan digunakan dan bahan ajar.
 - d. Membuat instrumen yang akan digunakan dalam penelitian
 - e. Berdiskusi dengan guru mitra untuk mempersiapkan pembelajaran dan perbaikan pada siklus pertama.
 - f. Merencanakan untuk mengolah data yang didapatkan selama penelitian.
2. Tindakan (*act*), pada tahap yang kedua ini, peneliti melaksanakan tindakan sebagai implementasi rancangan yang sudah disiapkan sebelumnya. Pelaksanaan tindakan kelas ini terdiri dari beberapa siklus dimana banyaknya siklus ditentukan oleh berhasil atau tidaknya penerapan media pembelajaran permainan *puzzle* yang dilaksanakan oleh peneliti. Adapun tindakan yang dilakukan adalah:
 - a. Melaksanakan tindakan dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *puzzle* sesuai dengan materi ajar, silabus, RPP dan langkah-langkah yang telah direncanakan.
 - b. Menggunakan alat observasi yang telah dibuat untuk melihat karakter rasa ingin tahu siswa yang meliputi kemampuan bertanya,

- kemampuan menjawab pertanyaan, kemampuan mencari tahu sebuah informasi, dan memiliki kontribusi dalam diskusi.
- c. Melakukan diskusi dengan kolaborator mengenai hasil yang telah didapatkan selama tindakan berlangsung.
 - d. Membuat rencana perbaikan-perbaikan jika dirasa ada kekurangan yang harus diperbaiki.
 - e. Melaksanakan pengolahan data setelah penelitian selesai dilakukan.
3. Tahap ketiga pengamatan (*observation*), pada tahap ketiga merupakan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat pengamatan pada waktu tindakan di kelas berlangsung. Peneliti mengamati dan mencatat apa saja yang terjadi pada saat tindakan kelas dilaksanakan, hal ini dilaksanakan untuk memperoleh data yang akurat untuk melaksanakan tindakan siklus berikutnya.
- a. Melakukan pengamatan terhadap kelas yang akan dijadikan tempat penelitian.
 - b. Mengamati kesesuaian penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran.
 - c. Melakukan pengamatan terhadap media *puzzle* apakah sesuai dengan materi di RPP.
 - d. Melakukan pengamatan terhadap media *puzzle* apakah efektif untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam belajar.
4. Dan tahap terakhir refleksi (*reflection*), pada tahap keempat ini adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Refleksi ini dilakukan oleh peneliti dan kolaborator sesudah melakukan tindakan, kemudian mendiskusikan rancangan selanjutnya agar masalah yang dipecahkan terselesaikan.
- a. Berdiskusi dengan kolabolator mengenai hasil dari tindakan yang telah dilakukan.
 - b. Menyimpulkan hasil diskusi apakah tindakan ini perlu dilanjutkan atau diberhentikan.

1.4 Fokus Penelitian

a. Rasa Ingin Tahu

Menurut Kemdikbud dalam Sahlan dan Teguh (2012:39) rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar sedangkan menurut Samani dan Hariyanto (2012:119) rasa ingin tahu merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap peristiwa alam atau peristiwa sosial yang sedang terjadi.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah suatu emosi alami yang ada pada dalam diri manusia yang mana adanya keinginan untuk menyelidiki dan mencari tahu lebih dalam mengenai suatu hal yang dipelajarinya. Rasa ingin tahu akan membuat siswa terus menerus mencari tahu mengenai apa yang tidak ia ketahui. Dengan mencari tahu siswa akan mendapatkan banyak informasi serta ilmu yang baru dan menambah wawasan yang ia punya. Rasa ingin tahu harus mulai dibiasakan dalam diri siswa, karena dengan rasa ingin tahu siswa akan menjadi generasi yang haus akan ilmu, menjadi insan yang baik karena ia telah mengetahui apa yang baik untuk dilakukan atau buruk jika dilakukan. Adapun indikator rasa ingin tahu menurut Kemdiknas dalam Sahlan dan Teguh (2012: 195) dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Keterkaitan Nilai dan Indikator

Nilai	Indikator
Rasa Ingin Tahu	Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran
	Bertanya kepada sesuatu tentang gejala alam yang baru terjadi
	Bertanya kepada guru tentang sesuatu yang didengar dari radio atau televisi
	Bertanya tentang berbagai peristiwa yang dibaca dari media cetak
	Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks

	tentang materi yang terkait dengan pelajaran
	Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi
	Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, dan teknologi yang baru didengar
	Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas.

Sumber : Sahlan dan Teguh (2012: 195)

Adapun indikator karakter rasa ingin tahu yang akan dikembangkan dalam penelitian kali ini adalah :

Tabel 3.2 Indikator karakter rasa ingin tahu

Nilai	Indikator
Rasa ingin tahu	Kemampuan bertanya
	Kemampuan dalam menjawab pertanyaan dari teman dan guru
	Kemampuan mencari tahu sebuah informasi dari buku dan internet
	Memiliki kontribusi dalam kegiatan diskusi kelompok maupun diskusi kelas
	Kemampuan menginterpretasi gambar dalam puzzle
	Kemampuan memberikan solusi terhadap pertanyaan-pertanyaan di LKS

b. Media *Puzzle*

Dalam proses belajar mengajar sering kali guru membutuhkan bantuan berupa alat atau media untuk menyampaikan pembelajaran dengan cara yang menarik. Sebelum membahas lebih jauh tentang media pembelajaran, kita harus mengerti dulu apa itu media. Kata “media” berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata itu mempunyai arti perantara atau

pengantar. Menurut Romiszowski (Wibawa, 1991:8), media adalah alat pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat orang atau benda) kepada pengirim pesan. Dalam proses belajar mengajar, penerima pesan itu adalah siswa. Siswa dirangsang oleh media itu untuk menggunakan inderanya untuk menerima informasi. Jika disimpulkan, media pembelajaran adalah suatu perantara atau sarana komunikasi yang berisikan sumber pesan dalam pembelajaran dari guru (fasilitator) kepada siswa (pembelajar) untuk merangsang inderanya agar dapat menerima informasi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *puzzle* adalah teka-teki. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak untuk merangkainya. Kata *puzzle* berasal dari bahasa inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang (Patmonodewo, 2000:19). *Puzzle* merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk suatu gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Istilah *puzzle* ini oleh masyarakat Indonesia dikenal sebagai permainan bongkar pasang. *Puzzle* sebagai alat untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun potongan-potongan *puzzle* (Indriana, 2011:23). Berdasarkan pengertian tersebut permainan *puzzle* adalah sebuah media yang pemainnya harus menyusun atau menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau kata yang telah ditentukan.

Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran tentunya akan lebih menarik minat siswa dalam belajar, selain itu dengan menggunakan media *puzzle* siswa diajak untuk berpikir kritis untuk memecahkan teka-teki dari *puzzle* itu sendiri. *Puzzle* akan membuat siswa jadi antusias dalam belajar, ia akan tergerak untuk mencari tahu maksud dari gambar atau kata yang tersusun dalam *puzzle*. Jika rasa antusias sudah muncul, maka rasa ingin tahu siswa pun akan mulai

tumbuh. Maka dari itu, melalui media *puzzle* yang penuh dengan teka-teki, diharapkan dapat merangsang rasa keingintahuan siswa akan pembelajaran sejarah sehingga wawasan siswa akan pengetahuan sejarah bertambah.

Pada penelitian kali ini, materi yang digunakan untuk dijadikan *puzzle* adalah tentang penjelajahan bangsa Barat ke Indonesia (Portugis, Spanyol, Belanda, dan Inggris) dan perlawanan rakyat terhadap penjelajahan Belanda (perlawanan rakyat Banten, perlawanan Sultan Hasanuddin, Perang Padri, dan Perang Diponegoro).

1.5 Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data untuk penelitian ini terdiri dari catatan lapangan, lembar observasi dan lembar wawancara. Catatan lapangan adalah catatan tertulis yang berisi peristiwa yang berhubungan dengan tindakan-tindakan guru di dalam kelas mengenai apa yang dilihat, didengar dalam rangka mengumpulkan data. Catatan lapangan digunakan untuk mendapatkan gambaran mengenai keterlaksanaan penggunaan media *puzzle* dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Contoh format catatan lapangan dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 3.2
Format catatan lapangan

CATATAN LAPANGAN		
Siklus/ Tindakan	:	
Hari, Tanggal	:	
Tema	:	
Observer	:	
Waktu	Deskripsi	Komentar/ Analisis

Lembar observasi adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur tingkah laku siswa ataupun proses pembelajaran yang dapat diamati. Lembar observasi ini digunakan untuk melihat ketercapaian dalam menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah juga digunakan untuk melihat efektivitas penggunaan media *puzzle*.

Gambar 3.3
Format lembar observasi

LEMBAR PANDUAN OBSERVASI SISWA																				
Siklus/ Tindakan :																				
Hari/ Tanggal :																				
Tema :																				
Nama Siswa	Menyusun dan menginterpretasikan gambar pada puzzle dengan wajah yang gembira			Antusias menyusun dan menginterpretasikan gambar pada puzzle dalam waktu yang singkat			Menginterpretasikan gambar pada puzzle dengan tepat			Berperan aktif dalam diskusi kelompok kecil			Antusias dalam mencari atau mengusulkan informasi baik dari sumber internet atau buku untuk memenuhi informasi di LKS			Antusias dalam mengusulkan atau memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang ada di LKS			Skor	Hasil
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1.																				
2.																				
3.																				
4.																				
Dst																				

Keterangan penilaian skor

Skor 3 : baik

Skor 2 : cukup

Skor 1 : kurang

Skor max : 6 aspek x 3 skor = 18

Konversi nilai dengan menggunakan skala interval 6

Selain menggunakan lembar observasi, alat pengumpul data yang digunakan adalah rubrik. Rubrik merupakan kriteria penilaian berisi aspek-aspek penilaian siswa. Penggunaan rubrik ini membantu peneliti dalam mengukur ketercapaian penelitian.

Gambar 3.4
Formatrubrik

Rubrik penilaian karakter rasa ingin tahu siswa melalui media puzzle				
Indikator	Sub Indikator	3	2	1
Menyusun dan menginterpretasikan gambar dalam puzzle	Menyusun dan menginterpretasikan gambar pada puzzle dengan wajah yang gembira	Siswa menunjukkan wajah yang gembira dan antusias saat menyusun dan menginterpretasikan puzzle	Siswa menunjukkan wajah yang gembira namun tidak antusias dalam menyusun dan menginterpretasikan gambar pada puzzle	Siswa tidak menunjukkan wajah gembira maupun antusias dalam menyusun dan menginterpretasikan gambar pada puzzle
	Antusias menyusun dan menginterpretasikan gambar pada puzzle dalam waktu yang singkat	Siswa antusias dalam menyusun dan menginterpretasikan gambar pada puzzle serta mampu menyelesaikannya dalam waktu yang singkat (sebelum waktu yang diberikan oleh guru habis)	Siswa terlihat antusias dan menginterpretasikan gambar pada puzzle namun tidak mampu menyelesaikannya dalam waktu yang singkat	Siswa sama sekali tidak antusias dan waktu yang diperlukan untuk menyusun serta menginterpretasikan puzzle diluar waktu yang ditentukan
	Menginterpretasikan gambar pada puzzle dengan tepat	Siswa mampu menginterpretasikan gambar pada puzzle dengan tepat dan jelas sesuai dengan gambar dan tema yang sedang dibahas	Siswa mampu menginterpretasikan maksud gambar pada puzzle namun kurang tepat	Siswa sama sekali tidak mampu menginterpretasikan gambar pada puzzle

Terakhir adalah lembar wawancara, wawancara menurut Sanjaya (2009: 96) adalah teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang mendalam dari siswa. Data yang digunakan dalam wawancara seperti pendapat siswa mengenai pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *puzzle*, atau apakah ada perubahan dalam proses pembelajaran di kelas setelah menggunakan media *puzzle*. Data yang diperoleh diharapkan dapat memberikan informasi lebih selain dari hasil observasi.

Gambar 3.5

Format lembar wawancara

Pedoman Wawancara Siswa		
(Sebelum Menggunakan Media <i>Puzzle</i>)		
No	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu senang untuk mengikuti pembelajaran Sejarah?	
2	Apakah guru kamu pernah menggunakan media pembelajaran ketika memberikan penjelasan di kelas?	
3	Pernahkah kamu belajar di luar kelas, seperti melakukan kunjungan ke museum ataupun tempat bersejarah lainnya?	
4	Apakah kamu sering menanyakan mengenai materi yang sedang dipelajari?	
Dst..	dst	

1.6 Teknik Pengumpul Data

Pengumpulan data pada penelitian kali ini bertujuan untuk memperoleh data-data, keterangan atau informasi yang relevan. Untuk mendapatkan data-data tersebut maka pengumpulan datanya sebagai berikut:

- Studi dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data-data informasi yang terdapat dilapangan baik lisan maupun secara dokumen tertulis. Syaodih (2007, hlm. 221) mengungkapkan bahwa dokumenter merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen yang dihimpun dipilih sesuai dengan tujuan dan fokus masalah. Teknik studi dokumentasi akan dilakukan peneliti guna memperoleh dokumen-dokumen yang berhubungan dengan siswa. Dokumen-dokumen yang dimaksud adalah silabus dan rencana pembelajaran, dokumen pribadi siswa, foto-foto, absensi siswa, lembar kerja siswa (LKS).

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan kamera sebagai dokumentasi untuk merekan dan menggambarkan suasana di kelas.

- Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data atau informasi yang dihasilkan dari aktivitas-aktivitas yang terjadi di dalam kelas dengan penerapan media *puzzle* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah dan dilakukan secara menyeluruh oleh guru dan mitra guru sebagai kolaborator. Tujuan observasi adalah mendeskripsikan setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas berlangsung, orang yang terlibat dalam aktivitas dan makna kejadian yang diamati tersebut.

Ada berbagai macam jenis observasi menurut Patton dalam bukunya *Metode Evaluasi Kualitatif*, salah satunya adalah observasi terbuka dan observasi tertutup. Observasi terbuka yaitu

melakukan observasi sistematis dengan memberitahu dan meminta izin terlebih dahulu pada subyek yang diamati. Sedangkan observasi tertutup dilakukan tanpa meminta izin dan memberitahu terlebih dahulu. Observasi tertutup atau terselubung akan memungkinkan peneliti menangkap kejadian yang sesungguhnya karena pada umumnya individu yang tidak menyadari bahwa ia diamati akan bertingkah laku biasa. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan observasi jenis terbuka. Pada penelitian ini, peneliti meminta izin kepada subyek penelitian yakni siswa-siswa kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Lembang.

- Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berhadapan langsung dan mengajukan beberapa pertanyaan. Teknik pengumpulan data dengan wawancara ini merupakan salah satu alat pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya (Noor, 2013, hlm. 141). Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai permasalahan yang ada di dalam kelas dan ketercapaian penggunaan media *puzzle* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah secara langsung dari siswa maupun guru mitra. Pada pelaksanaannya, tidak semua siswa diwawancarai tetapi hanya 2-3 orang saja.

Peneliti memilih teknik ini dikarenakan teknik wawancara ini memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Guru atau peneliti dapat berkomunikasi langsung dengan siswa.
- 2) Siswa akan mudah akrab dengan guru.

- 3) Guru atau peneliti dapat memburu informasi yang diinginkan secara langsung tidak melalui sumber informasi yang tidak jelas.
- 4) Guru atau peneliti dapat menindaklanjuti masalah-masalah secara langsung (Hopkins, 2011, hlm. 193).

Kesimpulan dari penjelasan ini adalah dengan penggunaan teknik wawancara ini, peneliti mengupayakan untuk mengetahui permasalahan ataupun kekurangan secara langsung dari siswa maupun guru mitra terkait penggunaan media *puzzle* untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran sejarah.

1.7 Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu proses yang sangat penting dalam penelitian kelas. Pada tahap ini, guru-peneliti harus memastikan bahwa hasil-hasil yang diperoleh sudah valid dan handal (Hopkins, 2011:235). Pada PTK, sesuai dengan ciri dan karakteristik serta bentuk hipotesis PTK, analisis data diarahkan untuk mencari dan menemukan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa, dengan demikian analisis data dalam PTK bisa dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif.

1) Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru. Analisis data kualitatif berasal dari catatan lapangan, hasil observasi dan wawancara, adapun teknik analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (dalam Hopkins, 2011) dapat dilakukan melalui tiga tahap yaitu:

- a. Reduksi data, yaitu kegiatan menyeleksi data sesuai dengan fokus masalah, menyimpulkan, mengabstraksikan dan menginformasikan data mentah yang muncul dalam catatan-catatan lapangan tertulis.

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan semua instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kemudian dikelompokkan berdasarkan fokus masalah atau hipotesis.

- b. Tampilan data, yaitu himpunan informasi secara terorganisir yang memungkinkan kita untuk menarik kesimpulan dan melaksanakan tindakan, mendeskripsikan data yang diperoleh hingga menjadi data yang bermakna.
 - c. Penarikan kesimpulan, yakni menelusuri makna-makna dari data yang diperoleh, mencatat kegiatan atau rutinitas, pola, penjelasan konfigurasi-konfigurasi dan aliran kausatif lalu membuat kesimpulan berdasarkan data yang telah dideskripsikan.
- 2) Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan guru (Sanjaya, 2009:106). Data kuantitatif ini berupa angka dari perhitungan matematis. Analisis data kuantitatif untuk mengukur karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah melalui media *puzzle* ini berasal dari hasil penskoran lembar observasi dan hasil penilaian LKS.

Lembar observasi ini terdiri dari lembar observasi penilaian karakter rasa ingin tahu dalam diskusi kelompok (kecil) dalam menyusun *puzzle* dan lembar observasi dengan penilaian karakter rasa ingin tahu saat diskusi keseluruhan (besar) berupa presentasi singkat dan tanya jawab. Data yang telah diperoleh kemudian dihitung dan dituliskan dalam bentuk tabel serta diagram sehingga dapat terlihat perkembangan atau peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa.

1.8 Validasi Data

Validasi data dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kredibilitas suatu data. Macam-macam jenis validasi data adalah *triangulasi*, *member check*, *audit trail* dan *expert opinion*. Pada penelitian kali ini peneliti memilih untuk menggunakan *audit trail*, *member check*, dan *expert opinion*.

1) *Audit trail*

Penggunaan *audit trail* menurut Wiriaatmadja (2012:170) dimaksudkan untuk memeriksa kesalahan-kesalahan di dalam metode atau prosedur yang dipakai peneliti dan di dalam mengambil kesimpulan. *Audit trail* memeriksa catatan-catatan yang ditulis oleh peneliti atau pengamat mitra lainnya.

Pada tahap ini peneliti memeriksa kesalahan penggunaan metode atau prosedur yang dilakukan peneliti disetiap tindakannya. Hal ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk tindakan-tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

2) *Member check*

Menurut Hopkins (dalam Wiriaatmadja, 2005:168), *member check* ialah “memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara dari narasumber yang relevan dengan PTK”.

Member check dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan cara mengonfirmasi data yang diperoleh selama penelitian melalui diskusi balikan dengan guru mitra. Peneliti juga mengonfirmasi kembali data yang diperoleh dari hasil observasi kepada observer, hal tersebut dilakukan untuk memastikan ketarangan-keterangan yang diperoleh tidak berubah.

3) *Expert opinion*

Expert opinion menurut Wiriaatmadja (2012:171) adalah meminta nasehat dari pakar atau para ahli guna mendapatkan nasihat atau bimbingan. Pakar akan memeriksa semua tahapan kegiatan

penelitian dan memberikan arahan atau *judgements* terhadap masalah-masalah penelitian yang ditemukan

Pada penelitian tindakan kelas ini, *expert opinion* dilakukan oleh peneliti dengan meminta saran atau nasehat dari dosen pembimbing. Dari validasi data menggunakan *expert opinion* ini, peneliti mendapatkan banyak arahan dan masukan yang nantinya digunakan untuk perbaikan.