

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini peneliti akan menjelaskan mengenai metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini. Metode yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang peneliti temui di kelas VII-J SMPN 3 Lembang. Adapun dasar dari pemilihan metode ini adalah untuk menjawab fokus permasalahan utama sebagai kajian dalam penelitian, sehingga tujuan dari penelitian ini dapat dicapai dengan baik. Selain itu pemilihan metode yang tepat akan membantu penelitian sebagai pedoman penelitian sehingga penelitian berjalan secara lancar dan sesuai harapan.

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi tempat melaksanakan penelitian adalah SMPN 3 Lembang. Letak SMPN 3 Lembang berada di Jalan Raya Lembang No.29, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VII-J yang berjumlah 36 orang, yaitu terdiri dari 18 laki-laki dan 18 perempuan. Alasan peneliti memilih kelas VII-J adalah di kelas ini ditemukan masalah dalam hal minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

B. Metode Penelitian

Suryana dan Priatna dalam Hayati (2016, hlm. 43) menjelaskan bahwa metode penelitian sebagai cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data yang objektif, valid dan reliabel, sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang tertentu. Menelaen pendapat diatas, metode penelitian dapat diartikan sebagai kerangka dasar berisi seperangkat cara ilmiah untuk memperoleh data yang valid dan relevan dengan tujuan penelitian. Metode penelitian memberikan gambaran yang jelas dalam pelaksanaan kegiatan penelitian baik dari awal perencanaan, instrumen penelitian, teknikanalisis data hingga tahap validasi data. Penggunaan metode penelitian yang tepat akan

memberikan arahan yang jelas bagi tercapai tujuan dilaksanakan kegiatan penelitian.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Karena dengan menggunakan pendekatan ini akan mempermudah penelitian untuk mengungkapkan masalah-masalah yang menjadi catatan dalam penelitian ini dan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini akan lebih akurat dan tepat sasaran. Pendapat ini dikutip oleh Nasution dalam Rahmawati (2013, hlm. 79) pada hakikatnya penelitian kualitatif adalah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitar. Oleh karena itu penelitian harus terjun langsung kelapangan untuk memperoleh data yang valid.

Pada penelitian ini menggunakan metode Peneliti Tindakan Kelas (*classroom action research*) yaitu penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perbuatan, Hopkins dalam Wiriatmadja (2012, hlm. 12) Penelitian Tindakan Kelas sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar dan sebagainya, Mc. Niff (dalam buku Arikunto 2012, hlm. 102).

Berdasarkan beberapa definisi yang dilakukan oleh beberapa ahli diatas pada hakikatnya penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu penelitian yang melibatkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran, meningkatkan, melakukan perubahan dalam pembelajaran ke arah yang lebih baik. Bertujuan untuk mencapai suatu pembelajaran secara optimal. Penelitian ini sangat cocok diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian. Dalam PTK ini digunakan untuk

memperbaiki minat belajar di kelas VII-J dengan tujuan mengembangkan minat belajar siswa melalui metode *Games*.

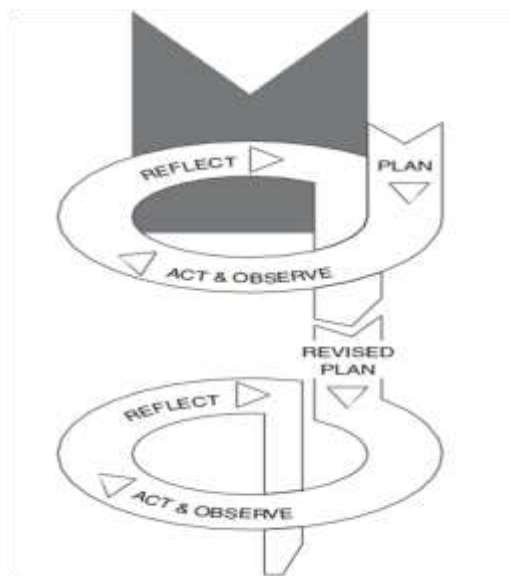
C. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan salah satu aspek penting dalam melakukan suatu kegiatan penelitian, melalui disain penelitian yang baik dan benar peneliti akan memperoleh gambaran pasti mengenai model penelitian yang tepat digunakan untuk mencaai tujuan penelitian. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sukardi dalam Hayati (2016, hlm. 44) yang menyatakan bahwa seorang peneliti perlu merencanakan disain penelitian agar mereka mendapatkan kepastian tentang beberapa hal yang berkaitan dengan model penelitian termasuk memperoleh model penelitian yang tepat sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian kelas ini peneliti menggunakan Model Kemis dan Mc Taggart (Wiriatmadja, 2009: 64).

Alasan penggunaan model PTK Kemmis dan Mc Taggart adalah karena tahapan dalam tindakannya cukup sederhana, sehingga mudah dipahami oleh peneliti. Pertimbangan lain dari penggunaan model ini karena permasalahan yang dihadapi dikelas cukup dapat diselesaikan dengan model PTK Kammiss dan Mc Taggart. Adapun model ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1

Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemiis dan Tagart



Sumber: <http://research-methodology.net/wp-content/uploads/2012/04/New-Picture.png>

Dari gambar diatas terdapat penjelasan bahwa PTK dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu tahapan awal atau siklus satu yang dimulai dengan perencanaan, observasi, dan refleksi dilanjutkan dengan tahap selanjutnya sebanyak N kali sampai proses pembelajaran berhasil dengan metode yang diharapkan oleh peneliti. Dari gambar diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:.

1. Perencanaan Tindakan Penelitian

Kunandar (2008, hlm. 128) Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan PTK. Perencanaan dan penelitian ini adalah segala sesuatu yang telah dilakukan oleh penulis dan mitra untuk melaksanakan PTK. Peneliti melakukan penelitian di kelas VII-J SMPN 3 Lembang. Adapun jumlah siklus yang di rancang oleh peneliti adalah 4 siklus. Dalam perencanaan ini tentunya peneliti akan membuat instrumen-instrumen dalam menunjang pembelajaran.

2. Observasi (pengamatan) dan pengaruh

Pada tahap ini peneliti melakukan berbagai pengamatan dan mencatat segala aktivitas yang terjadi selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung yang menggunakan metode *Games*. Proses

pengamatan mengacu pada panduan dan lembar observasi yang telah peneliti buat sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan berbagai data secara langsung. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan melihat tiga aspek yaitu (1) kinerja guru dalam menerapkan metode *Games* pada pembelajaran IPS; (2) aktivitas siswa terhadap pembelajaran IPS ketika digunakan metode *Games*; (3) langkah-langkah penggunaan metode *Games*, apakah sudah sesuai dengan prosedur atau ada kekurangan dalam penerapannya. Hal ini dimaksudkan agar apa yang dilakukan pada siklus dan tindakan pertama dapat di evaluasi dan diperbaiki untuk tindakan selanjutnya bilamana masih terdapat kekurangan.

3. Refleksi tindakan

Pelaksanaan kegiatan refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan selesai dilakukan. Refleksi ini dimaksudkan untuk mengkaji hasil data yang diperoleh saat observasi dilakukan oleh peneliti. Hal ini dilakukan untuk dijadikan bahan pertimbangan selanjutnya dalam pembuatan rencana tindakan pada tahap siklus selanjutnya. Peneliti melakukan refleksi dengan cara sebagai berikut:

- 1) Mengecek kelengkapan untuk proses kegiatan pembelajaran dan instrument penelitian
- 2) Mendiskusikan serta menganalisis hasil data yang telah diperoleh saat melakukan observasi
- 3) Menyusun kembali rencana pelaksanaan tindakan untuk siklus tindakan selanjutnya dengan mempertimbangkan hasil refleksi pada siklus tindakan pertama.

1) Langkah- langkah pelaksanaan penelitian

a) Perencanaan

Rencana yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Menentukan kelas yang akan dijadikan tempat penelitian

2. Melakukan pra penelitian terhadap kelas yang akan dijadikan tempat penelitian
3. Meminta kesediaan terhadap guru mitra dan juga teman sejawat dalam penelitian yang bersangkutan
4. Mewawancarai guru dan beberapa siswa mengenai minat belajar
5. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan saat pembelajaran dikelas
6. Menyusun instrumen yang akan digunakan dalam penelitian yaitu instrumen terkait minat belajar siswa
7. Merencanakan diskusi yang akan dilakukan oleh peneliti, guru mitra dan observer
8. Membuat rencana perbaikan sebagai tindak lanjut yang akan dilakukan untuk penelitian selanjutnya
9. Mengolah data dari hasil penelitian

b) Tindakan

Adapun tindakan yang akan peneliti lakukan yaitu sebagai berikut:

Siklus 1

Pada siklus 1 ini peneliti melaksanakan tindakan sesuai rencana yang telah disusun bersama antara peneliti, observer dan guru mitra disekolah dengan mengisi lembar observasi yang telah disiapkan. Melaksanakan penelitian sesuai RPP yang telah disusun.

- 1) Guru membagi siswa kedalam 6 kelompok.
- 2) Guru menjelaskan cara bermain serta aturan-aturan main yang harus ditaati oleh seluruh kelompok ketika bermain *games*.
- 3) Tugas kelompok adalah menyelesaikan *games* dengan cepat dan tepat.
- 4) Siswa aktif dalam bermain *games*..
- 5) Guru mengumumkan kelompok yang berhasil memenangkan *games*.

Tindakan dan siklus dapat berlanjut apabila masalah minat belajar dirasa belum terselesaikan secara maksimal.

Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan berbagai pengamatan dan mencatat segala aktivitas yang terjadi selama proses pengajaran. Diperlukan kegiatan observasi yang terencana dengan baik dimana menggunakan format observasi serta catatan lapangan yang terinci dan lengkap. Semua keadaan dan tindakan yang terdapat dikelas VII-J akan dilakukan dengan baik yang ditulis oleh teman sejawat yaitu Nur Rohimatullah Azizah. Hal tersebut sangat dibutuhkan oleh peneliti dalam melakukan refleksi dan untuk merencanakan tindakan sebagai observer yaitu Rosmini Herdiati, S.Pd, Asep Rosman Soemantri, Sifa Fauziah, Nur Rohimatullah Azzizah

Observasi atau pengamatan dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses yang dilakukan guru sesuai dengan tindakan yang telah disusun. Melalui pengumpulan informasi, observer dapat mencatat berbagai kelemahan dan kekuatan yang dilakukan guru dalam melaksanakan tindakan, sehingga hasilnya dapat dijadikan masukan ketika guru melaksanakan refleksi untuk melaksanakan siklus berikutnya.

Dalam tahap ini pelaksanaan observasi atau pengamatan dilakukan bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan. Pada kegiatan observasi ini peneliti melakukan:

- a. Pengamatan terhadap keadaan kelas VII-J yang sedang diteliti.
- b. Pengamatan terhadap proses kegiatan belajar-mengajar dikelas dengan pokok bahasan yang sedang dibahas
- c. Pengamatan kesesuaian materi yang disajikan peneliti pada saat KBM dengan tujuan yang ingin di capai
- d. Pengamatan tentang pendapat baik pertanyaan, jawaban, atau komentar yang diajukan siswa ketika proses KBM mengenai materi
- e. Pengamatan terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti permainan

- f. Pengamatan terhadap keantusiasan siswa dalam mengikuti permainan
- g. Menilai tindakan dengan format lembar kegiatan siswa.

c) Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap yang penting untuk mengetahui kekurangan dan juga kemajuan yang didapat oleh peneliti setelah melakukan penelitian dalam proses pembelajaran. proses tindakan yang telah dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran , perlu direnungkan sebagai upaya untuk melihat berbagai kekuurangan dan kemajuan yang telah dicapai terkait dengan peningkatan minat belajar siswa. termasuk penggunaan model, metode termasuk faktor-faktor lain yang mempengaruhi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal demikian dimaksudkan supaya guru dan peneliti mengetahui kekurangan dan kemajuan pada saat tindakan sehingga berusaha untuk memperbaiki sampai minat belajar terus meningkat. Dalam tahap ini peneliti melakukan:

- a. Kegiatan diskusi balikan dengan guru mitra dan siswa setelah tindakan dilakukan
- b. Merefleksikan hasil diskusi balikan untuk siklus selanjutnya
- c. Mendiskusikan hasil observasi kepada dosen pembimbing

D. Penjelasan Istilah

Fokus penelitian merupakan bagian yang sangat penting dalam suatu penelitian, hal ini karena pada dasarnya fokus penelitian menjadi landasan utama dalam melakukan kegiatan penelitian. Fokus penelitian diambil berdasarkan kegiatan pra-penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh peneliti.

Untuk ruang lingkup penelitian dengan judul “ Peningkatan Minat Belajar Siswa melalui Metode *Games* dalam Pembelajaran IPS” peneliti akan memaparkan fokus penelitian dengan membagi dalam dua variabel

yakni Metode *Games* (x) dan Minat Belajar (y). Berikut akan dijelaskan batasan penelitian atau fokus penelitian dari kedua variabel tersebut:

1. Metode *Games*

Metode *Games* merupakan metode pembelajaran yang diadopsi dari salah satu metode meningkatkan perhatian siswa kapanpun dalam model pembelajaran *Active Learning*. Menurut Mayke sugianto (1994, hlm. 2) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada (inheren) dalam diri anak. Dengan demikian, anak dapat mempelajari berbagai ketrampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya. Dunia anak adalah dunia permainan. Tugas seberat apapun berubah menjadi asyik dan menyenangkan, ketika dianggapnya sebagai permainan.

Ostroff, Wendy L (2013, hlm. 25) menyebutkan bahwa minat dapat tumbuh melalui permainan. Hal ini dijelaskan dalam manfaat bermain. Bermain merupakan tatanan yang sangat alamiah dan spontan untuk pembelajaran sehingga peserta didik akan cenderung menggunakan permainan sebagai cara untuk menyelidiki dan berdaya cipta, kreatif dan penasaran. Karena bermain adalah kegiatan yang membunuh waktu serta menyita sebagian besar waktu mereka dan terus menerus menyerap gairah mereka. Sesuai dengan pendapat Purwanto (1990, hlm. 87) dalam bermain juga terdapat proses belajar. Belajar sambil bermain dimaksudkan untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan menyusupkan materi pembelajaran dalam sebuah permainan. Banyak cara dan jenis dalam permainan yang dapat dipakai dalam pembelajaran. Dengan demikian, belajar sambil bermain dapat mengembangkan potensi siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar sambil bermain lebih mengasyikkan sehingga guru dapat memasukkan permainan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat belajar dengan semangat. Adapun *Game-game* yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 3.1

Games yang akan digunakan

No	Nama Games	Keterangan
1	<i>Bottle Throwing</i>	<i>Bottle Throwing</i> merupakan salah satu <i>games</i> yang tengah <i>hits</i> di kalangan masyarakat luas. <i>Games</i> ini mengajarkan ketelitian serta ketenangan ketika memainkannya. Cara bermainnya adalah salah satu dari anggota kelompok akan melempar botol yang sebelumnya telah diisi dengan air ke udara. Catatannya adalah bagaimana botol dapat mendarat diatas meja dengan posisi sempurna yakni berdiri sempurna.
2	Ular Naga	Sebelumnya, guru memberikan penjelasan mengenai peraturan dan cara bermain. Naga begitu iri dengan ular, karena ular memiliki tubuh yang begitu panjang. Akhirnya Naga berusaha dengan keras untuk memotong tubuh ular sedikit demi sedikit. Potongan-potongan tubuh tersebut secara otomatis akan menjadi ekor naga.
3	<i>Pokemon Go</i>	<i>Pokemon Go</i> merupakan salah satu <i>games</i> yang diadopsi dari sebuah <i>game</i> yang sempat heboh di akhir tahun 2016 dan muncul dalam aplikasi android. Tujuan utama dalam <i>game</i> ini adalah mengumpulkan para <i>pokemon</i> sebanyak-banyaknya.
4	<i>Hungry Bunny</i>	<i>Bunny</i> merupakan kelinci lincah yang sedang lapar. Untuk menghilangkan lapar itu maka <i>Bunny</i> haruslah mengambil wortel segar yang ada di seberang hutan. Namun sayangnya hutan tersebut dihuni oleh serigala-serigala yang kejam serta berdarah dingin. Apakah daya rasa lapar yang

		dialami oleh <i>Bunny</i> telah memaksa <i>Bunny</i> untuk tetap mengambil wortel tersebut di seberang hutan.
--	--	---

2. Minat Belajar

Menurut Sukardi (1987, hlm. 25) minat belajar adalah suatu kerangka mental yang terdiri dari kombinasi gerak perpaduan dan campuran dari perasaan, prasangka, cemas dan kecenderungan-kecenderungan, lain yang biasa mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu. Berbeda halnya dengan Belly (2006, hlm. 4) yang menyebutkan bahwa minat adalah keinginan yang didorong oleh suatu keinginan setelah melihat, mengamati dan membandingkan serta mempertimbangkan dengan kebutuhan yang diinginkannya. Selanjutnya menurut Bob dan Anik Anwar (1983, hlm. 210), mengemukakan bahwa minat adalah keadaan emosi yang ditujukan kepada sesuatu. Sehingga apabila seseorang meminati sesuatu pada seseorang tersebut dapat melibatkan perasaan yang mendalam pada sesuatu tersebut. Dari pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan minat ialah suatu kondisi kejiwaan seseorang untuk dapat menerima atau melakukan sesuatu objek atau kegiatan tertentu untuk mencapai suatu tujuan.

Minat belajar adalah suatu penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Seseorang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu (Djamarah, hlm. 208). Ada beberapa cara untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, cara tersebut antara lain (Sardiman, hlm. 209) :

- 1) Membangkitkan adanya suatu kebutuhan
- 2) Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau
- 3) Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar dapat tumbuh melalui bantuan guru dengan cara meyediakan kebutuhan peserta didik.

Minat . suprijono (2013, hlm 28) adalah perpaduan keinginan dan kemauan yang dapat berkembang jika ada motivasi. Setiap manusia memiliki keinginan untuk mencapai sesuatu dan inilah yang akan mendorong untuk berbuat lebih banyak lagi dan berusaha karena merupakan hal yang sangat disenangi. Adapun indikator minat belajar menurut Slameto (2003, hlm. 58) siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
 - b. Ada rasa suka dan senang selama mengikuti KBM
 - c. Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
 - d. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.
 - e. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.
- Maka dalam penelitian ini peneliti menentukan bahwa indikator minat belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Indikator Minat Belajar

No	Indikator	Sub Indikator
1	Merasa senang ketika belajar IPS	<ol style="list-style-type: none"> a. Mengingat pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. b. Bersemangat mengikuti <i>Games</i>.
2	Antusias dalam kegiatan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> a. Siswa mendengarkan dengan seksama ketika guru sedang menjelaskan peraturan <i>Games</i>. b. Siswa antusias dalam mengikuti <i>Games</i>. c. Siswa berantusias dalam memerankan

		kelompok masing-masing dalam <i>Games</i> . d. Siswa tidak terpengaruh oleh situasi diluarkelas selama bermain <i>Games</i> .
3	Aktif mengikuti kegiatan pembelajaran	a. Siswa aktif bermain, baik ketika bermain sebagai kelompok Pemain maupun kelompok Penjagadalam <i>Games</i> b. Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan/soal dalam setiap <i>Games</i> c. Siswa aktif dalam memecahkan masalah yang ada didalam setiap <i>Games</i>

E. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data diperlukan agar data-data yang diperoleh relevan dengan permasalahan dalam penelitian ini, maka diperlukan suatu teknik pengumpulan data. Adapun dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi merupakan alat pengumpul yang berisikan tentang aktivitas guru dan minat belajar siswa selama pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Games*. Data yang diperoleh berupa data komunikasi interaktif antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Interaksi yang terjadi anatara guru dengan siswa yang diamati oleh guru mitra. Lembang observasi yang digunakan oleh peneliti adalah lembar aktivitas guru dan lembar minat belajar siswa.

2. Wawancara

Pedoman wawancara ini digunakan untuk mengetahui lebih lanjut terhadap penelitian yang sedang dilakukan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat atau sikap siswa dikelas VII-J dan guru mitra mengenai pembelajara yang selma ini dilakukan

sebelum melaksanakan penelitian dengan sesudah dilakukannya penelitian tindakan oleh peneliti. Wawancara akan dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah wawancara terstruktur. Wawancara ini dilakukan terhadap siswa dengan guru mitra. Hal ini dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan fokus yang direncanakan. Wawancara ini juga ditunjukkan kepada beberapa orang siswa dikelas VII-J.

3. *Study* Dokumentasi

Study dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. *Study* Dokumentasi merupakan suatu media untuk memperoleh gambaran visualisasi mengenai aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi berupa hasil kerja siswa selama kegiatan serta foto-foto kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran dengan menggunakan media kamera. Dokumentasi dilakukan untuk melihat catatan-catatan yang digunakan dalam penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau berkategori penelitian kualitatif. Sugiyono (2009, hlm. 222) PTK merupakan *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, menafsirkan analisis data dan membuat kesimpulan atas temuannya. Setelah fokus penelitiannya jelas, maka akan dikembangkan instrumen penelitian yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan data yang telah ditemukan.

Tabel 3.3

**LEMBAR OBSERVASI GURU dalam PENYUSUNAN RENCANA
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

No	Aspek yang diamati	Kriteria			Komentar
		B	C	K	
	Tahap Orientasi				
1	Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.				
2	Guru mengecek kehadiran siswa.				
3	Guru mengecek kesiapan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.				
4	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.				
5	Guru melakukan apersepsi dan motivasi.				
	Tahap Kegiatan Inti				
1	Guru mampu menarik minat dan perhatian siswa melalui materi yang di sajikan serta siswa mampu berpartisipasi dalam proses pembelajaran berlangsung.				

2	Guru memberikan materi kepada siswa dengan semangat.				
3	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami				
4	Guru membagi siswa kedalam 6 kelompok				
5	Guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk berdiskusi.				
6	Guru menjelaskan cara bermain dan aturan permainan disetiap <i>games</i>				
7	Guru menggunakan <i>Metode Games</i>				
1	Tahap Kegiatan Akhir Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan kembali materi yang di ajarkan.				
2	Mengevaluasi pembelajaran				
3	Guru memberikan informasi mengenai materi yang akan datang dan memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya.				
4	Memberikan motivasi belajar kepada siswa.				
5	Guru menutup pelajaran kemudian mengucapkan salam				
SKOR					

Tabel 3.4

Kisi-Kisi Lembar Observasi Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Kriteria	Sub Indikator
1	Merasa senang ketika belajar IPS	A	<p>a. Bergembira ketika mengikuti pembelajaran IPS melalui <i>games</i>.</p> <p>b. Ceria ketika mengikuti pembelajaran IPS melalui <i>games</i></p>
2	Antusias dalam kegiatan pembelajaran	B	<p>c. Bersemangat mengikuti <i>Games</i>.</p> <p>a. Siswa mendengarkan dengan seksama ketika guru sedang menjelaskan peraturan <i>Games</i>.</p> <p>b. Siswa antusias dalam mengikuti <i>Games</i>.</p> <p>c. Siswa berantusias dalam memerankan kelompok masing-masing dalam <i>Games</i>.</p> <p>d. Siswa tidak terpengaruh oleh situasi diluar kelas selama bermain <i>Games</i>.</p>
3	Aktif mengikuti kegiatan pembelajaran	C	<p>e. Siswa aktif bermain, baik ketika bermain sebagai kelompok Pemain maupun kelompok Penjaga dalam <i>Games</i></p> <p>f. Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan/soal dalam setiap <i>Games</i></p> <p>g. Siswa aktif dalam memecahkan masalah yang ada didalam setiap <i>Games</i></p>

	maupun kelompok jaga																	
2	Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan/soal dalam <i>Games</i>																	
3	Siswa aktif dalam memecahkan masalah yang ada didalam <i>Games</i>																	
Nilai																		

Tabel 3.6

RUBRIK PENILAIAN MINAT BELAJAR

No	Indikator	Kriteria	Sub Indikator	Skor		
				B	C	K
1	Merasa senang ketika belajar IPS	A	Bergembira ketika mengikuti pembelajaran menggunakan <i>Games</i>	Siswa sangat Bergembira ketika mengikuti pembelajaran menggunakan <i>Games</i>	Siswa cukup Bergembira ketika mengikuti pembelajaran menggunakan <i>Games</i>	Siswa melupakan pelajaran pada pertemuan sebelumnya
			Ceria ketika bermain <i>Games</i>	Siswa sangat ceria ketika	Siswa cukup ceria ketika	Siswa terlihat murung

				bermain <i>games</i>	bermain <i>games</i>	ketika bermain <i>games</i>
2	Antusias dalam kegiatan pembelaja ran	B	Bersemangat mengikuti <i>Games</i>	Siswa sangat bersemanga t dalam mengikuti <i>games</i>	Siswa cukup bersemanga t dalam mengikuti <i>games</i>	Siswa kurang bersemanga t dalam mengikuti <i>games</i>
			Siswa mendengarka n dengan seksama ketika guru sedang menjelaskan peraturan <i>Game</i>	Siswa mendengar kan dengan sangat baik ketika guru sedang menjelaska n peraturan dalam <i>Game</i>	Siswa cukup mendengar kan ketika guru sedang menjelaska n peraturan dalam <i>Game</i>	Siswa mengacuhk an penjelasan dari guru mengenai peraturan <i>Game</i> ,
			Siswa antusias dalam mengikuti <i>Games</i>	siswa sangat berantusias dalam bermain <i>game</i>	Siswa cukup berantusias dalam bermain <i>game</i>	siswa kurang berantusias dalam bermain <i>game</i>
			Siswa antusias dalam memerankan <i>games</i> (kelompok pemain maupun kelompok jaga).	siswa memeranka n dengan sangat baik	siswa cukup memeranka n dengan baik	siswa tidak memeranka n dengan baik

			Siswa tidak terpengaruh oleh situasi diluar kelas selama <i>Games</i> berlangsung	Siswa sangat menikmati permainan.	Siswa cukup menikmati permainan.	Siswa sering izin keluar kelas.
3	Aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	C	Siswa aktif bermain, baik ketika bermain sebagai pemain maupun kelompok jaga.	Siswa aktif bermain, baik ketika memerankan pemain maupun kelompok jaga.	Siswa cukup aktif bermain, baik ketika memerankan pemain maupun kelompok jaga.	Siswa pasif bermain, baik ketika memerankan pemain maupun kelompok jaga.
			Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan/soal dalam <i>Games</i>	Siswa aktif dalam menjawab soal	Siswa cukup aktif dalam menjawab soal	Siswa pasif dalam menjawab soal
			Siswa aktif dalam memecahkan masalah yang ada didalam <i>Games</i>	Siswa aktif mencari solusi dalam <i>games</i>	Siswa aktif mencari solusi dalam <i>games</i>	Siswa aktif mencari solusi dalam <i>games</i>

Tabel 3.7

Kisi-kisi Pedoman Wawancara

Sumber	Deskripsi Wawancara	No item
--------	---------------------	---------

	Sebelum	Sesudah	
Guru	Metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran	penggunaan metode <i>Games</i> dalam pembelajaran	1
	Masalah yang sering ditemui guru dalam proses pembelajaran	ketercapaian penggunaan metode <i>Games</i> untuk meningkatkan minat belajar siswa	2
	Solusi yang digunakan guru dalam mengatasi masalah tersebut	manfaat penggunaan metode <i>Games</i>	3
	Pendapat guru mengenai model <i>Games</i>	Hambatan dalam penggunaan metode <i>Games</i>	4
		Solusi yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut	5
Siswa	Metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran	penggunaan metode <i>Games</i> dalam pembelajaran	1
	Masalah yang sering ditemui guru dalam proses pembelajaran	Perasaan siswa setelah menggunakan metode <i>Games</i>	2
	Solusi yang digunakan guru dalam mengatasi masalah tersebut	manfaat penerapan metode <i>Games</i>	3

	Pendapat siswa mengenai model <i>Games</i>	Kesulitan dalam penggunaan metode <i>Games</i>	4
		Saran siswa untuk pembelajaran metode <i>Games</i>	5

DAFTAR PERTANYAAN SEBELUM TINDAKAN

A. Pertanyaan Wawancara Guru

1. Metode pembelajaran apa yang sering ibu gunakan dalam pembelajaran IPS?
2. Kendala apa yang sering ditemui dalam proses pembelajaran?
3. Apa yang ibu lakukan untuk mengatasi kendala tersebut?
4. Apakah metode pembelajaran *Games* pernah digunakan sebelumnya dalam pembelajaran IPS?

B. Pertanyaan Wawancara Siswa

1. Metode apa yang guru anda gunakan untuk kegiatan belajar mengajar dikelas
2. Adakah hambatan atau permasalahan yang sering muncul saat proses pembelajaran berlangsung?
3. Apa solusi yang sering digunakan oleh guru untuk menghadapi/meminimalisir hambatan tersebut?
4. Bagaimana pendapat anda mengenai metode pembelajaran *Games*? apakah sudah diterapkan dikelas?

DAFTAR PERTANYAAN SESUDAH TINDAKAN

A. Pertanyaan Wawancara Guru

1. Bagaimana pendapat ibu tentang pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode *Games*?

2. Bagaimana ketercapaian implementasi metode *Games* menurut ibu?
Apakah sudah ada peningkatan minat belajar?
3. Apa manfaat yang ibu peroleh setelah digunakan metode *Games* ?
4. Menurut pendapat ibu apa saja kendala-kendala yang dihadapi selama pembelajaran dengan metode *Games*?
5. Apa saran ibu untuk perbaikan pembelajaran IPS dengan metode *Games*?

B. Wawancara Siswa

1. Bagaimana pendapat anda tentang pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode *Games*?
2. Bagaimana ketercapaian implementasi metode *Games*
3. Menurut anda? Apakah sudah ada peningkatan minat belajar?
4. Apa manfaat yang anda peroleh setelah digunakan metode *Games*?
5. Menurut pendapat anda apa saja kendala-kendala yang dihadapi selama pembelajaran dengan metode *Games*?
6. Apa saran anda untuk perbaikan pembelajaran IPS dengan metode *Game*

Tabel 3.8

Catatan Lapangan

Siklus...

Nama Guru Model :

Materi :

Nama Observer :

Waktu	Deskripsi Kegiatan	Komentar

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian karena berguna untuk menganalisis data-data yang telah diperoleh dan memberikannya makna dan arti yang sangat berguna bagi proses pemecahan masalah dalam penelitian. Sukardi (2013, hlm. 97) menyatakan bahwa analisis data dalam penelitian tindakan kelas pada prinsipnya dilakukan secara berlanjut (*contibu*) sejak peneliti terjun kelapangan, bertemu dengan guru dan siswa dikelas. analisis data PTK pada prinsipnya berorientasi pada analisis deskripsi yang memiliki enam kegiatan penting yaitu, menghimpun data, menampilkan data, melakukan koding, reduksi data, verifikasi data, dan melakukan interpretasi untuk membuat kesimpulan.

Penelitian tindakan kelas pada dasarnya termasuk dalam pendekatan kualitatif, maka analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif yakni model teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Berikut tiga langkah dalam menganalisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman dalam Hopkins (2011, hlm. 237) yakni sebagai berikut:

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan kegiatan menyeleksi data sesuai dengan fokus permasalahan. Data yang telah diperoleh dalam penelitian di reduksi terlebih dahulu supaya data tersebut memberikan gambaran yang jelas tentang pengamatan di lapangan. Pada tahap ini peneliti harus benar-benar teliti menentukan data yang relevan dengan kajian penelitian.

2. *Display*

Tahap selanjutnya setelah proses reduksi data adalah kegiatan membeberkan data. Pembeberan data sering juga disebut dengan *display* maupun penyajian data. Pada tahap ini dilakukan dengan cara runtut dan jelas terkait dengan data-data yang peneliti peroleh setelah melalui proses reduksi data. Pembeberan data dapat berbentuk teks, grafik, matriks, maupun jadingan dan diagram.

3. Penarikan kesimpulan

Setelah dilakukan reduksi data dan pembeberan data tahap selanjutnya yakni penarikan kesimpulan. Kegiatan ini merupakan suatu penjelasan singkat dan jelas untuk memaparkan analisis data penelitian.

I. Teknik validasi data

Adapun validasi data dalam penelitian tindakan kelas menurut versi Hopkins (1993) (Wiriatmaja, 2012, hlm. 168) adalah melalui:

- a. *Triangulasi*, merupakan proses dalam melakukan sesuatu dari berbagai sudut pandang, dapat dilakukan melalui pengambilan data dari berbagai sumber, yaitu diskusi antara pendidik sebagai peneliti dan observer dengan menggunakan metode pengumpulan data yang telah dirancang dan disepakati bersama.
- b. *Member Check*, yakni memeriksa kembali keterangan-keterangan dan informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara dari narasumber, siapapun juga (guru mitra, teman sejawan, siswa) apakah keterangan atau informasi, atau penjelasan itu sudah sifatnya atau tidak berubah sehingga dapat dipastikan keajegannya, dan data itu diperiksa kebenarannya. Dalam hal ini, peneliti memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi yang didapat dari observer (guru mitra) dan teman sejawat yaitu teman peneliti yaitu Nur Rohimatullah Azizah, Sifa Fauziah, Asep Rosman Somantri, dan Rosmini S, P.d
- c. *Ekspert Opinion*, yakni pengecekan terakhir terhadap temuan-temuan penelitian oleh pakar yang profesional dibidang ini, yakni dosen pembimbing. Pada tahap akhir ini dapat dilakukan perubahan modifikasi atau penghalusan berdasarkan arahan atau opini pakar (pembimbing), selanjutnya analisis yang dilakukan akan meningkatkan derajat kepercayaan penelitian yang dilakukan. proses ini dilakukan oleh peneliti bersama pembimbing peneliti yaitu Ibu Prof. Dr Kokom Komalasari, M.Pd dan Ibu Dra.

Yani Kusmarni, M.Pd yang selalu memberikan saran dan masukan dalam melaksanakan penelitian ini.

d. Interpretasi Data

Pada tahap ini bertujuan untuk memberikan makna atas data-data yang telah diperoleh peneliti, sehingga permasalahan yang ada ketika penelitian dapat segera dipecahkan atau dijawab. Tahap ini juga dilakukan untuk menafsirkan keseluruhan temuan dalam penelitian. Dalam interpretasi data ini, terdapat beberapa hal yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu:

- a. Mendeskripsikan perencanaan pelaksanaan tindakan,
- b. Mendeskripsikan pelaksanaan tindakan setiap siklus,
- c. Mendeskripsikan hasil observasi aktifitas guru,
- d. Menganalisis hasil observasi Minat belajar siswa. Dengan cara menghitung presentase setiap kategori hasil lembar observasi yang sudah diteliti untuk setiap tindakan. Adapun cara menghitung yaitu sebagai berikut:

Dalam proses penelitian, menganalisis dan menginterpretasikan data merupakan proses penting, karena data yang telah terkumpul tidak akan ada artinya jika tidak mengolahnya. Komalasari (2011, hlm. 156) menuliskan untuk menghitung perolehan skor dapat dilakukan dengan rumusan dibawah ini:

Perhitungan rata-rata : nilai total seluruh kelompok

Jumlah kelompok

