

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Berdasarkan kajian dari permasalahan penelitian, penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Sukardi dalam buku Metodologi Penelitian Pendidikan (2007: 107) mengemukakan penelitian tindakan adalah cara suatu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasi suatu kondisi sehingga mereka dapat mempelajari pengalaman mereka dan membuat pengalaman mereka dapat diakses orang lain. Menurut Hopkins (Wiriaatmadja, 2002: 124) penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas mengajarnya atau kualitas mengajar teman sejawatnya atau untuk menguji asumsi-asumsi dari teori-teori pendidikan dalam prakteknya di kelas atau juga untuk mengimplementasikan atau mengevaluasi kebijakan-kebijakan sekolah. Sedangkan menurut Wiriaatmadja (2005: 13) bahwa:

Penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasi kondisi praktek pembelajaran mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu. PTK merupakan bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukannya serta untuk memperbaiki kondisi-kondisi dimana praktek pembelajaran itu dilakukan.

Pemilihan penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini adalah berdasarkan pertimbangan bahwa,

1. PTK dapat meningkatkan kinerja guru sehingga menjadi profesional.

Tri Sumardi, 2013

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

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

Guru tidak lagi sebagai seorang praktisi, yang sudah merasa puas terhadap apa yang dikerjakan selama bertahun-tahun tanpa ada upaya perbaikan dan inovasi, namun juga sebagai peneliti di bidangnya.

2. PTK sangat kondusif untuk membuat guru menjadi peka terhadap dinamika pembelajaran di kelasnya.
3. Dengan melaksanakan tahapan-tahapan dalam PTK, guru mampu memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu kajian terhadap apa yang terjadi di kelasnya.
4. Dengan melaksanakan PTK guru menjadi kreatif karena selalu dituntut untuk melakukan upaya-upaya inovasi sebagai implementasi dan adaptasi berbagai teori dan teknik pembelajaran serta bahan ajar yang dipakainya.
5. Penerapan PTK dalam pendidikan dan pembelajaran memiliki tujuan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas praktek pembelajaran serta menumbuhkan budaya meneliti pada komunitas guru.

Secara ringkas, penelitian tindakan kelas pada umumnya sangat cocok untuk meningkatkan kualitas yang dimiliki oleh subjek yang hendak diteliti (siswa). Digunakannya penelitian tindakan kelas ini untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat menumbuhkan aktivitas belajar. Objek penelitian yang digunakan di SMA Negeri 14 Bandung pada pra-penelitian dilakukan di kelas X-A, karena kenaikan kelas yang menyebabkan siswa berbeda. Penelitian tersebut sehingga digantikan pada kelas XI IPA 1 karena memiliki

Tri Sumardi, 2013

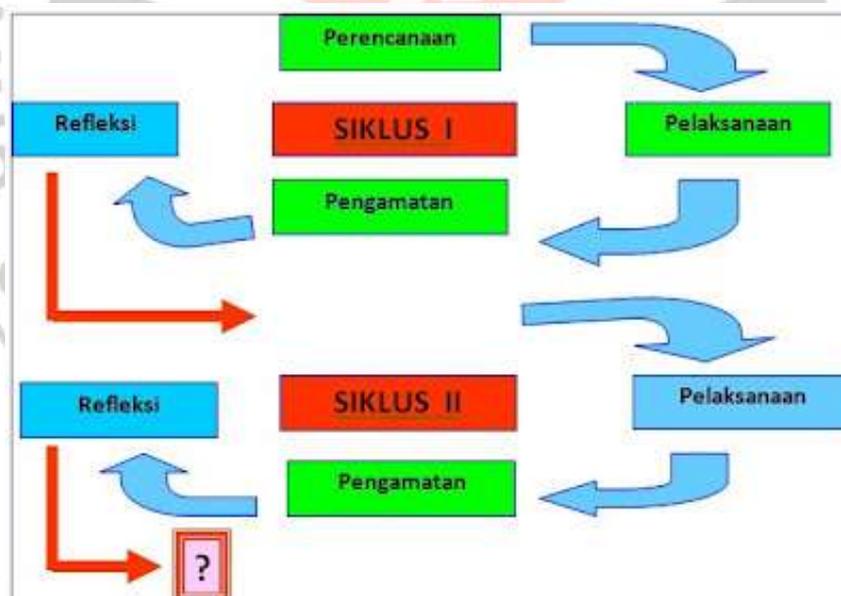
Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

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

kesamaan karakter kelas yang memungkinkan untuk dilakukan penelitian yang sama. Tujuan utama penelitian tindakan kelas ini adalah untuk menumbuhkan aktivitas belajar siswa dengan layanan profesional guru dalam menangani proses belajar mengajar.

3.2. Desain Penelitian

Sementara itu, desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah model Kemmis dan Taggart dengan gambaran siklus. Siklus tersebut terdiri dari empat tahap yaitu: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observation*), Refleksi (*Reflection*). Secara lebih terperinci siklus yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:



Tahap Penelitian Tindakan Kelas [Hopkins, 1993]

Gambar 3.1 Siklus Model Kemmis dan Taggart

<http://www.bakharuddin.net/2012/03/penelitian-tindakan-kelas-ptk-langkah.html>

Berdasarkan pada gambar 3.1 terdapat empat langkah dalam

Tri Sumardi, 2013

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

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

penelitian ini yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Rencana (*Plan*)

Perencanaan (*plan*), dalam tahap perencanaan ini dilakukan proses identifikasi permasalahan yang ada di kelas setelah itu melakukan analisis masalah, lalu mencari solusi yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut. Kemudian membuat rencana suatu kegiatan pembelajaran berdasarkan analisis masalah yang didapatkan, mulai dari penetapan waktu, materi, metode penyampaian materi. Perencanaan tindakan ini disusun dengan cermat dari tindakan pertama, evaluasi, hingga refleksi dan selanjutnya.

Rencana tindakan disusun dengan cara melakukan kesepakatan bersama mengenai fokus observasi. Fokus observasi meliputi alat pengumpul data berupa lembar observasi, metode observasi, sampai pada alternatif tindakan dan analisis data. Pada tahap ini, perencanaan yang dilakukan meliputi kegiatan berikut:

- Menentukan kelas yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian yaitu kelas XI IPA 1.
- Melakukan pengamatan pra-penelitian terhadap kelas yang akan digunakan sebagai tempat penelitian.
- Meminta kesediaan peneliti mitra untuk mengamati proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan di kelas penelitian.
- Menyusun kesepakatan dengan kolaborator tentang penentuan waktu penelitian akan dimulai.

Tri Sumardi, 2013

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

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

- Menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan dilaksanakan pada saat penelitian yaitu mengenai Kerajaan-kerajaan Hindu-Budha yang ada di Indonesia.
- Menentukan materi yang sesuai dengan media pembelajaran kartu permainan sejarah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Materi yang digunakan adalah Kerajaan Tarumanegara, Kerajaan Sriwijaya, Kerajaan Mataram Kuno dan Kerajaan Majapahit.
- Mempersiapkan hal-hal yang mendukung penggunaan media pembelajaran kartu permainan sejarah.
- Membuat media pembelajaran kartu permainan sejarah yang akan digunakan pada saat penelitian.
- Merencanakan untuk melakukan diskusi dengan kolaborator berdasarkan hasil pengamatannya berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran kartu permainan sejarah dalam kegiatan belajar mengajar.
- Membuat rencana untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap kekurangan yang ditemukan setelah melakukan dialog dengan kolaborator.

2. Tindakan (*Act*)

Tindakan (*act*), langkah ini adalah aksi yang akan dilakukan oleh guru sebagai upaya dalam perbaikan proses pembelajaran. Tindakan ini

Tri Sumardi, 2013

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

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

merupakan tahap implementasi dari berbagai rencana yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Pelaksanaan tindakan harus sesuai dengan perencanaan yang telah disepakati dan dilakukan oleh peneliti dan kolaborator terhadap siswa kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 14 Bandung. Pada tahap inilah proses yang paling penting dan menentukan dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan. Selain memerlukan perencanaan yang baik, juga diperlukan kerjasama dari semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Penelitian tindakan kelas ini diperlukan beberapa kali tindakan hingga mencapai titik jenuh siswa. Jika sudah mencapai titik jenuh siswa maka siklus dianggap selesai. Pada tahap ini, tindakan yang dilakukan meliputi kegiatan berikut :

- Melaksanakan tindakan dalam pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media kartu permainan sejarah sesuai dengan materi, silabus, rencana pembelajaran, serta metode dan langkah-langkah yang telah direncanakan.
- Mengoptimalkan penggunaan media kartu permainan sejarah dalam kegiatan belajar mengajar.
- Menggunakan alat observasi yang telah dibuat untuk melihat aktivitas siswa dalam penerapan media kartu permainan sejarah yang digunakan dalam penelitian.
- Melakukan diskusi dengan kolaborator berdasarkan hasil pengamatannya berkaitan dengan penggunaan media kartu permainan sejarah dalam kegiatan belajar mengajar.

Tri Sumardi, 2013

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

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

- Membuat rencana perbaikan-perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang ditemukan setelah melakukan dialog dengan kolaborator.
- Melaksanakan pengolahan data yang diperoleh setelah penelitian selesai dilaksanakan.

3. Pengamatan (*Observe*)

Pengamatan (*observe*) merupakan pengamatan terhadap semua aktivitas siswa di kelas yang muncul sebagai akibat dari tindakan yang dilakukan. Pelaksanaan pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Selain itu, dalam pengamatan dilakukan juga analisis. Peneliti akan melakukan analisis berdasarkan pengamatan seluruh pelaksanaan tindakan. Pengamatan pada penelitian tindakan kelas mempunyai fungsi menyimpan implikasi tindakan yang diberikan oleh peneliti kepada siswa kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 14 Bandung. Pada tahap ini peneliti dan kolaborator mengumpulkan berbagai informasi di kelas dari mulai aktivitas siswa sampai pada aktivitas guru pada saat pelaksanaan tindakan. Pengamatan yang baik adalah pengamatan yang fleksibel dan terbuka untuk dapat mencatat gejala yang muncul baik yang diharapkan atau yang tidak diharapkan. Pada tahap ini, pengamatan yang dilakukan meliputi kegiatan berikut :

- Melakukan pengamatan terhadap kelas yang akan digunakan sebagai kelas penelitian.

- Mengamati kesesuaian penggunaan media pembelajaran kartu permainan sejarah dengan pokok bahasan.
- Mengamati kesesuaian penggunaan media pembelajaran kartu permainan sejarah dengan kaidah-kaidah teoritis seperti menarik minat siswa jelas terlihat dengan mencakup materi yang akan dibahas atau relevan tidaknya dengan materi, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat.
- Mengamati apakah guru mampu menggunakan media pembelajaran kartu permainan sejarah tersebut dengan optimal.
- Mengamati apakah penggunaan media pembelajaran kartu permainan sejarah yang digunakan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

4. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi (*reflection*) berarti merefleksikan hasil evaluasi pada seluruh aksi dan proses penelitian. Refleksi ini juga merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali terhadap tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini guru dan kolaborator melakukan evaluasi dan revisi terhadap seluruh proses penelitian mengenai kekurangan dan kelebihan kegiatan belajar mengajar. Dalam refleksi juga dilakukan perbaikan dan pengembangan untuk melaksanakan tindakan pada siklus berikutnya. Pada tahap ini, refleksi yang dilakukan meliputi kegiatan berikut:

Tri Sumardi, 2013

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

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

- Melakukan diskusi dengan kolaborator dan siswa setelah tindakan dilakukan.
- Menyimpulkan hasil diskusi, apakah penelitian dapat dihentikan atau dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

3.3 Sasaran Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 14 Bandung. Sekolah yang berlokasi di Jln. Yudhawastu Pramuka IV Kota Bandung. Sekolah tersebut bisa mewakili sekolah-sekolah lainnya di Kota Bandung karena memiliki karakter yang heterogen dalam setiap kelasnya. Siswanya terdiri dari berbagai kalangan sehingga cocok dengan penelitian yang akan dilakukan.

3.3.2 Subjek Penelitian

Subjek Penelitian yang dilaksanakan di SMA Negeri 14 Bandung adalah kelas XI IPA 1, dengan jumlah siswa di kelas XI IPA 1 sebanyak 41 kelas terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Alasan peneliti memilih kelas XI IPA 1 karena pada saat pra-penelitian yang dilakukan sebelumnya di kelas X-A, peneliti menemukan beberapa masalah yang perlu dicari pemecahannya masalah atau solusinya. Permasalahan yang telah dikemukakan pada Bab sebelumnya menunjukkan bahwa di kelas X-A memiliki kesamaan karakter kelas dengan XI IPA 1 sehingga memungkinkan dilakukan penelitian di kelas XI IPA 1. Aktivitas belajar kelas XI IPA 1 pada mata pelajaran sejarah kurang dibandingkan dengan kelas lainnya, diharapkan

dengan adanya penelitian ini dapat menjadi contoh untuk kelas lainnya dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.

3.4 Definisi Operasional

Untuk memudahkan dalam melakukan penelitian, maka dibawah ini terdapat beberapa definisi operasional yang akan menjelaskan secara rinci mengenai variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain :

3.4.1 Media Kartu Permainan Sejarah

Media permainan (*games*) adalah kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman, 2008: 74). Sehingga permainan adalah sebuah alat yang dimainkan secara bersama untuk mencapai tujuan yang sama dengan aturan-aturan yang telah ditentukan sebelumnya.

Kartu permainan yang dimaksud adalah sebuah alat permainan yang terdiri dari dua bagian, yang satu berisikan pertanyaan dan yang satu lagi berisikan jawaban sehingga bila dipasangkan antara jawaban dan pertanyaan yang benar dapat membuat satu lingkaran yang utuh. Kartu permainan Sejarah ini sebagai alat permainan yang di dalamnya berisikan bagian-bagian dalam pembelajaran sejarah di sekolah.

Penggunaan media kartu permainan sejarah dalam pembelajaran sejarah pada penelitian ini lebih diarahkan untuk menumbuhkan minat siswa belajar, meningkatkan respon siswa, serta belajar sejarah sebagai

Tri Sumardi, 2013

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

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

proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Keterampilan yang dibentuk tersebut diharapkan dapat menciptakan suatu kondisi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah. Media kartu permainan sejarah di dalam terdapat proses pembelajaran secara visual terhadap penyampaian pelajaran sejarah sehingga memudahkan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari mengenai materi sejarah, juga terdapat tahapan kerja sama dalam suatu kelompok kecil yang terdiri dari beberapa siswa dan menempatkan seorang guru sebagai pengarah.

Tahapan-tahapan yang dilakukan pada penggunaan media kartu permainan sejarah dalam penelitian ini, diantaranya :

a. Kelompok Belajar

Pada tahapan ini sebelumnya siswa dibentuk kelompok belajar yang terdiri beberapa siswa yang telah dibagi sebelumnya. Semua anggota kelompok belajar mempersiapkan diri dengan mengkaji buku sumber. Siswa berdiskusi dengan kelompok untuk mengerjakan kartu permainan sejarah, siswa menyusun rangkaian kartu permainan sejarah hingga menyusun lingkaran yang sempurna. Kartu permainan sejarah ini untuk menarik minat proses pembelajaran sejarah di kelas. Kartu permainan sejarah ini berguna menyampaikan pokok pembelajaran yang akan dibahas dan didiskusikan, selanjutnya setiap kelompok belajar mengikuti presentasi kelas.

b. Presentasi Kelas

Pada tahapan ini, setiap kelompok belajar mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dengan menyajikan hasil diskusi yang telah dilakukan sebelumnya, pada presentasi kelas ini ditekankan hanya menyangkut pokok-pokok masalah materi saja, sesi tanya jawab dibatasi cukup dengan dua pertanyaan, mengingat banyaknya kelompok belajar yang akan tampil agar sesuai dengan perencanaan pembelajaran dan waktu pelajaran.

c. Menyimpulkan Hasil Diskusi Kelompok

Pada tahapan ini, guru mengarahkan siswa secara bersama-sama untuk menyimpulkan hasil diskusi, guru memberikan penghargaan kepada kelompok-kelompok yang melakukan presentasi kelas. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik melihat bagaimana kelompok mampu menyelesaikan permainan sejarah dan pada saat proses diskusi berlangsung. Guru melakukan penguatan terhadap materi pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran.

3.4.2 Aktivitas Belajar Siswa

Pembelajaran yang berlangsung di kelas di dalamnya terdapat aktivitas belajar siswa. Menurut Mulyono (2001: 26), aktivitas artinya kegiatan / keaktifan, segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan

Tri Sumardi, 2013

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

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

yang terjadi baik fisik maupun non-fisik merupakan suatu aktivitas. Belajar menurut Hamalik (2001: 28), adalah proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan, sehingga aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi di dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan belajar.

Aktivitas belajar memiliki berbagai macamnya. Hamalik (2001: 172) mengklasifikasikan aktivitas belajar terbagi delapan kelompok, yaitu: a) Kegiatan-kegiatan *visual*, b) Kegiatan-kegiatan lisan, c) Kegiatan-kegiatan mendengarkan, d) Kegiatan-kegiatan menulis, e) Kegiatan-kegiatan menggambar, f) Kegiatan-kegiatan metrik, g) Kegiatan-kegiatan Mental dan h) Kegiatan-kegiatan Emosional. Aktivitas belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kegiatan *visual*, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan dan kegiatan menulis, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Kegiatan *Visual*

- 1) Siswa diarahkan untuk menjelaskan penjelasan guru.
- 2) Siswa diarahkan untuk membaca..
- 3) Siswa diarahkan untuk mengerjakan kartu permainan

b. Kegiatan Mendengarkan.

- 1) Siswa diarahkan mendengarkan penyajian bahan.
- 2) Siswa diarahkan mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok.

c. Kegiatan Lisan

- 1) Siswa diarahkan mengajukan pertanyaan.
- 2) Siswa diarahkan mengemukakan pendapat.
- 3) Siswa diarahkan memberi saran.

Indikator-indikator aktivitas belajar tersebut mengacu pada lembar kegiatan siswa yang di dalamnya menjelaskan kegiatan-kegiatan siswa yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Penilaian tingkat keberhasilan aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari kriteria penilaian yang berdasarkan interval skala angka dari 1 hingga 4. Penjelasan untuk skala angka tersebut dimulai dari skala 1 sebagai penilaian kurang baik, skala 2 sebagai penilaian cukup baik, skala 3 sebagai penilaian baik dan skala 4 sebagai penilaian sangat baik. Adapun penilaian tersebut dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Skor Aktivitas Belajar Siswa

Skala Skor	Total Skor Aktivitas Belajar	Penskoran
1	10-16	Kurang Baik
2	17-24	Cukup Baik
3	25-31	Baik
4	32-40	Sangat Baik

Perubahan aktivitas belajar siswa yang berpengaruh pada berhasil atau tidaknya aktivitas belajar siswa dapat terlihat dari kriteria skor aktivitas belajar di atas. Meningkatnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung, diharapkan berpengaruh

Tri Sumardi, 2013

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

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

juga terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam bentuk angka keberhasilan.

3.5 Instrumen Penelitian

Data penelitian yang dibutuhkan adalah aktivitas belajar pada pra-penelitian maupun pada saat tindakan dilakukan yang mencakup aktivitas visual, aktivitas mendengarkan dan aktivitas lisan. Oleh karena itu dalam mengumpulkan semua data yang ada di lapangan diperlukan beberapa perangkat penelitian. Adapun perangkat-perangkat yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data diantaranya yaitu:

3.5.1 Pedoman Observasi

Menurut Margono (2000: 158) observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang nampak pada objek penelitian. Observasi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur, menurut Sugiyono (2009) observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Jadi pada saat observasi, observer akan diberikan lembar observasi sehingga observer hanya akan mengamati aktivitas siswa berdasarkan pada indikator-indikator aktivitas belajar siswa. Observasi dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung, dimana peneliti memberikan lembar observasi kepada observer.

Tri Sumardi, 2013

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

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

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian aktivitas belajar. Penilaian aktivitas belajar ini terdiri dari aktivitas visual (*visual activities*), aktivitas mendengarkan (*listening activities*) dan aktivitas lisan (*oral activities*). Lembar observasi yang digunakan untuk pengukuran aktivitas belajar siswa terdiri dari beberapa indikator, dapat dilihat pada tabel 3.2 dibawah ini:

Tabel 3.2
Indikator Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Indikator Aktivitas Belajar Siswa		
No.	Jenis Aktivitas	Indikator
1	Aktivitas visual (<i>visual activities</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan penjelasan guru • Membaca buku sumber • Kemampuan mengerjakan kartu permainan sejarah
2	Aktivitas mendengarkan (<i>listening activities</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa antusias mendengarkan dan aktif dalam diskusi kelompok menggunakan media kartu permainan sejarah • Kelompok antusias mendengarkan dan aktif saat diskusi kelas menggunakan media kartu permainan sejarah
3	Aktivitas lisan (<i>oral activities</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan memaparkan hasil temuan kelompoknya dalam menggunakan media kartu permainan sejarah • Kemampuan bertanya pada diskusi kelas • Kemampuan menjawab pertanyaan pada diskusi kelas • Kemampuan menyampaikan pendapat saat diskusi kelas • Kemampuan menambahkan pernyataan orang lain saat diskusi kelas

Indikator observasi diatas akan digunakan oleh peneliti sebagai alat bantu mempermudah dalam penilaian aktivitas belajar. Indikator observasi juga digunakan dalam menganalisis dan merefleksi setiap tahapan tindakan

Tri Sumardi, 2013

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

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

pembelajaran. Indikator observasi bertujuan untuk melihat perbedaan pembelajaran dalam menggunakan media kartu permainan sejarah dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung.

3.5.2 Wawancara

Menurut Denzim dalam Goetz dan LeCompte (1984) yang dikutip oleh Rochiati wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang lebih mendalam pada siswa. Data yang akan digali dari siswa seperti: bagaimana pandangan siswa terhadap kartu permainan sejarah serta perubahan apa saja yang terjadi pada proses pembelajaran sejarah menggunakan kartu permainan sejarah. Sehingga dapat memberikan informasi untuk penguatan penelitian ini selain observasi.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini didapat dengan menggunakan beberapa metode untuk memperoleh data penelitian. Data yang Adapun metode-metode yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data diantaranya yaitu:

3.6.1 Metode Observasi

Pengumpulan data dengan observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas, yang meliputi aktivitas siswa ketika tindakan dilakukan. Dengan demikian dapat

Tri Sumardi, 2013

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

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

diketahui dengan jelas kekurangan dan kelebihan yang terjadi dalam proses belajar mengajar di kelas.

Metode observasi yang dilakukan adalah observasi terbuka, dengan tujuan agar pengamat mampu menggambarkan secara utuh atau mampu merekonstruksi proses implementasi tindakan perbaikan yang dimaksud dalam diskusi balikan (Arikunto, 2002: 25). Observasi dalam penelitian tindakan ini berfungsi untuk mendokumentasikan aktivitas siswa dan guru sebagai dasar bagi refleksi yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

Teknik observasi yang digunakan adalah observasi nonpartisipan. Teknik nonpartisipan ini, observer tidak melibatkan dirinya dalam interaksi dengan objek penelitian. Observer tidak memposisikan dirinya sebagai anggota kelompok yang diteliti.

Observasi pada penelitian ini akan menghasilkan data-data mengenai peningkatan aktivitas belajar. Peningkatan aktivitas belajar yang diteliti adalah peningkatan aktivitas visual (*visual activities*), aktivitas mendengarkan (*listening activities*) dan aktivitas lisan (*oral activities*). Data tersebut dapat memberikan gambaran setiap perubahan aktivitas belajar di dalam kelas.

3.6.2 Metode Wawancara

Menurut Nazir (Tamam, 2007: 41) Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara atau penanya dengan responden dengan menggunakan alat yang dinamakan panduan wawancara.

Tri Sumardi, 2013

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

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

Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru pada penggunaan media pembelajaran kartu permainan sejarah dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Pada proses wawancara, penelitian ini menggunakan jenis wawancara terarah (*guided interview*). Peneliti menanyakan kepada informan hal-hal yang telah disiapkan sebelumnya (Rahardjo : 2011) tersedia di (<http://mudjiarahardjo.uin-malang.ac.id/materi-kuliah/288-metode-pengumpulan-data-penelitian-kualitatif.html>). Wawancara dapat berjalan sesuai dengan yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

Peneliti menyiapkan pedoman wawancara untuk mendapatkan data yang diperoleh. Data yang diperoleh menjadi bahan analisis pada tahap selanjutnya terutama untuk mengetahui aktivitas siswa dan tanggapan siswa terhadap proses belajar mengajar. Peneliti hanya melakukan wawancara pada beberapa orang siswa yang dianggap dapat mewakili seluruh siswa, mulai dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Pedoman wawancara untuk siswa disusun oleh peneliti sendiri, untuk memperoleh pandangan siswa terhadap tindakan guru dalam proses pembelajaran menggunakan media kartu permainan sejarah. Oleh karena itu, bentuk wawancara yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Hasil wawancara itu dimaksudkan agar guru melaksanakan perbaikan dalam proses belajar mengajar sesuai dengan yang telah direncanakan bersama peneliti, peneliti mitra, dan guru dalam proses pembelajaran selanjutnya.

Tri Sumardi, 2013

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

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

3.6.3 Dokumentasi

Menurut Kurniawati, (2006: 44) bahwa dokumentasi adalah pengumpulan informasi yang digunakan dalam penelitian, sebagai sumber data yang berkaitan dengan suasana yang terjadi di kelas pada waktu pembelajaran pada saat penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan. Dalam penelitian ini dokumen yang digunakan adalah kamera digital untuk merekam suasana kelas secara mendetail tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di kelas.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan peneliti pada penelitian ini dilakukan dengan menelaah semua data yang diperoleh melalui penilaian aktivitas belajar. Analisa data adalah kegiatan untuk memaparkan data, sehingga dapat diperoleh suatu kebenaran atau ketidakbenaran dari suatu hipotesis (Niamuddin, 2011) tersedia di <http://www.niamuddin.com/teknik-analisa-data.html>. Data yang terkumpul tersebut dibahas, ditafsirkan, dan dikumpulkan sehingga dapat memberikan gambaran yang tepat mengenai hal-hal yang sebenarnya terjadi.

3.7.1 Analisis Data Aktivitas Belajar Siswa

Data yang terkumpul dari penelitian ini yaitu data hasil observasi siswa baik pada saat pra-penelitian maupun pelaksanaan tindakan dan data observasi guru baik pada saat pra-penelitian maupun pelaksanaan tindakan. Data-data temuan kemudian diolah dan dianalisis. Analisis data merupakan bagian yang penting dalam penelitian ini, sebab data mentah yang telah dikumpulkan oleh peneliti tidak ada gunanya jika tidak dilakukan analisis.

Tri Sumardi, 2013

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

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

Melalui analisis, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian.

Data yang terkumpul kemudian dibuat kategorisasi dalam bentuk tabel dan diproses dalam bentuk grafik pada setiap siklusnya. Hasil kategorisasi tersebut kemudian dideskripsikan, ditafsirkan dari berbagai aspek, baik dari segi latar belakang, karakteristik dan sebagainya (Widoyoko : 2012) tersedia di (<http://refdak.wordpress.com/2012/01/04/teknik-analisis-kualitatif-analisis-data-kualitatif/>).

3.7.2 Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan seluruh data yang telah diperoleh berdasarkan instrumen penelitian. Data-data tersebut merupakan hasil pengamatan (observasi) yang terdiri dari penilaian aktivitas belajar siswa, pengamatan terhadap guru serta wawancara terhadap guru dan siswa.

3.7.3 Kodifikasi Data

Data-data yang terkumpul kemudian diberikan kode-kode tertentu menurut jenis dan sumbernya. Selanjutnya, peneliti melakukan interpretasi terhadap keseluruhan data untuk memudahkan penyusunan kategorisasi data. Penilaian aktivitas belajar siswa terbagi menjadi kurang baik, cukup baik, baik dan sangat baik. Penilaian tersebut diberi kode: kurang baik sama dengan 1, cukup baik sama dengan 2, baik sama dengan 3 dan sangat baik sama dengan 4, sehingga dapat memberi penjelasan dan makna terhadap isi temuan penelitian.

3.7.4 Validasi Data

Data yang baik adalah data yang valid. Suatu data dikatakan valid jika data tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas merupakan salah satu syarat penting dalam pelaksanaan seluruh jenis penelitian termasuk pada penelitian tindakan kelas. Kegiatan yang bisa digunakan dalam menguatkan validitas yaitu :

1.) Trianggulasi

Dalam proses ini, peneliti mengecek kebenaran data atau informasi yang diperoleh dari sumber data, yaitu peneliti utama, peneliti mitra, guru dan siswa, dengan menggunakan metode pengumpulan data yang telah dipilih dan disepakati bersama. Data atau informasi tentang pelaksanaan tindakan diperoleh melalui observasi mengenai penilaian aktivitas guru dalam bentuk catatan dan jurnal pelaksanaan tindakan.

Guru berperan memberikan data atau informasi tentang pelaksanaan tindakan dilakukan dengan melakukan refleksi-kolaboratif pada saat diskusi balikan di setiap akhir siklus tindakan. Siswa memberi masukan kepada guru untuk peningkatan pada siklus berikutnya. Sehingga dapat memberikan informasi yang tepat setelah berakhirnya keseluruhan tindakan.

2) *Members Check*

Members Check yaitu mengecek kebenaran dan kesahihan

Tri Sumardi, 2013

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

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

data temuan dengan cara mengkonfirmasi dengan sumber data. Dalam proses ini, data atau informasi tentang seluruh pelaksanaan tindakan yang diperoleh peneliti dan mitra peneliti dikonfirmasi kebenarannya kepada guru kelas melalui diskusi balikan (refeksi kolaboratif) pada setiap akhir pelaksanaan tindakan dan pada akhir keseluruhan pelaksanaan tindakan.

3) *Expert Opinion*

Expert opinion yaitu pengecekan terakhir terhadap kesahihan temuan penelitian kepada para pakar, dalam hal ini meminta saran dan masukan kepada pembimbing penelitian ini.

4) Interpretasi

Interpretasi adalah tahap untuk memberikan penjelasan dari semua hasil temuan peneliti. Interpretasi tersebut dapat memberikan gambaran mengenai situasi di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung pada saat penelitian berlangsung. Peneliti berusaha menginterpretasikan temuan-temuan penelitian berdasarkan landasan teoritis yang telah dipilih. Hasil interpretasi ini diharapkan dapat memperoleh makna yang cukup berarti sebagai bahan untuk kegiatan tindakan berikutnya.