

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian Tindakan**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan kelas. Hardjodipuro mengatakan bahwa PTK adalah suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan, dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktik mengajarnya sendiri, agar kritis terhadap praktik tersebut dan mau untuk mengubahnya. Setiap siklus melalui 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi seperti yang dijelaskan Arikunto, dkk (dalam Yuniantika, 2015:32) sebagai berikut.

##### **1. Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*)**

Dalam tahap ini, peneliti menentukan titik fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung, sehingga pelaksanaan tindakan kelas yang akan dilakukan terjadi secara realistis dan tidak ada yang ditutup-tutupi.

##### **2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)**

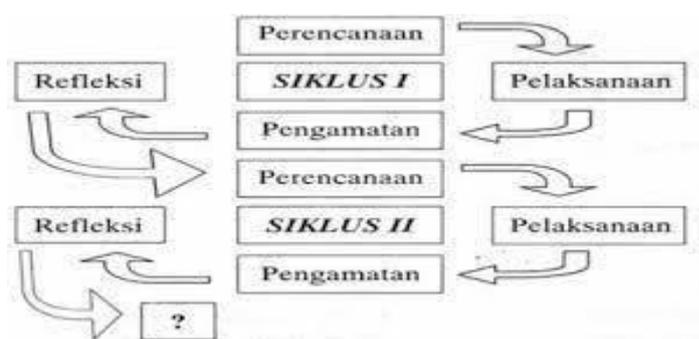
Tahap dari penelitian tindakan yaitu pelaksanaan yang merupakan penerapan isi rancangan.

##### **3. Pengamatan (*Observing*)**

Kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh guru mitra. Pada tahap ini, sebenarnya sedikit kurang tepat jika dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan karena pengamatan harus dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi, keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Hal yang menjadi titik utama dalam tahap pengamatan yaitu aktivitas siswa dan performansi guru selama proses pembelajaran berlangsung.

#### 4. Refleksi (*Reflecting*)

Kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika peneliti sudah selesai melakukan tindakan dan mengevaluasi diri. Hasil refleksi selanjutnya menjadi dasar pelaksanaan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Hal yang menjadi titik utama dalam kegiatan refleksi yaitu pada aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Matematika menggunakan media *Games Spinner*.



**Gambar 3.1 Bagan Siklus PTK**

(Arikunto dalam Yuniantika, 2015)

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Lengkong Kulon II yang terletak di Kp. Pabuaran, Lengkong Kulon, Kec. Pagedangan, Kab. Tangerang, Prov. Banten. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tanggal 08 Maret 2022 s.d 18 Maret 2022 s.d selesai.

#### C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II SD Negeri Lengkong Kulon II tahun ajaran 2021/2021 yang berjumlah 35 siswa.

#### D. Skenario Tindakan

##### 1. Langkah-langkah Prosedur Pengembangan *Games Spinner*

###### a. Potensi dan Masalah

Potensi merupakan sebuah peluang yang ada, maka apabila didayagunakan tentu saja akan menumbuhkan suatu hal yang baru dan bermanfaat. Sedangkan masalah adalah kesenjangan antara yang

Salma Wandira, 2022

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMES SPINNER UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA**

**(PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS 2 SD NEGERI LENGKONG KULON II)**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

diharapkan dengan yang terjadi. Pada dasarnya setiap sekolah memiliki media pembelajaran masing-masing, baik media manual maupun berbasis teknologi. Sebagaimana media yang ada di SD Negeri

Lengkong Kulon II, guru lebih memilih menyampaikan materi pelajaran secara lisan atau dengan metode ceramah saja tanpa penggunaan media berbasis teknologi maupun komputer atau laptop. Oleh sebab itu, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran, media yang akan dikembangkan nantinya adalah media pembelajaran *Games Spinner* berbasis *PowerPoint*. Selain mudah dalam mengoperasikannya, pendidik tentu saja akan sangat terbantu dalam penyampaian materi dengan menggunakan power point tersebut.

b. Pengumpulan Data

Dikmenjur mengemukakan (dalam Fikriyah, 2017:48) ada delapan langkah dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif, yaitu: 1) menentukan GBPP dan Standar Kompetensi, 2) analisis kebutuhan, 3) perencanaan media pembelajaran, 4) pengembangan media pembelajaran, 5) validasi, 6) uji coba, 7) revisi, dan 8) produksi.

Sedangkan menurut Arief S Sadiman (dalam Fikriyah, 2017:48) prosedur pengembangan model pengembangan media pembelajaran ada delapan langkah yaitu: 1) identifikasi kebutuhan, 2) perumusan tujuan, 3) perumusan butir materi, 4) perumusan alat pengukur keberhasilan, 5) penulisan naskah media, 6) tes uji coba, 7) revisi, dan 8) produksi media.

c. Desain Produk Tahap Pertama

Model produk sebagai proses pengembangan media *Games Spinner* berbasis *PowerPoint* ini dilakukan dengan prosedur sebagai berikut: 1) Mengembangkan desain pembelajaran pada mata pelajaran Matematika. Adapun langkah pengembangan desain pembelajarannya adalah sebagai berikut :

- a) Mengembangkan desain pembelajaran soal mata pelajaran Matematika. Adapun langkah pengembangan desain soal pembelajarannya adalah sebagai berikut : (1) Identifikasi kebutuhan intruksional dan menulis pertanyaan soal mata

- pelajaran, (2) Melakukan analisis pembelajaran, (3) Mengidentifikasi karakteristik dan perilaku awal peserta didik, (4) Menulis kompetensi dasar dan indikatornya, (5) Menulis soal tes, (6) Menyusun strategi pembelajaran, (7) Mengembangkan bahan pembelajaran, (8) Mendesain
- b) Pembuatan desain software pembelajaran yang akan dikembangkan pada media pembelajaran berbasis power point dalam pembelajaran Matematika.
  - c) Pengumpulan bahan. Pengumpulan bahan tersebut meliputi: (1) Pembuatan dan pengumpulan gambar, animasi dan audio
  - d) Mengembangkan bentuk awal produk dengan menggunakan program *power point*,
  - e) Melakukan validasi produk kepada validator media,
  - f) Melakukan uji coba lapangan,
  - g) Menerapkan hasil pengembangan media *Games Spinner*.
- d. Validasi Desain

Validasi merupakan proses permohonan persetujuan terhadap kesesuaian produk media pembelajaran. Dalam hal ini yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Games Spinner* agar pembelajaran bisa dilakukan dengan lebih mudah. Validasi media dilakukan oleh ahli media untuk melihat sejauh mana keberadaan media yang dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan cocok dan sesuai digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga masukan dan persetujuan dari validator dapat digunakan dalam penyempurnaan media berbasis power point yang dikembangkan.

- e. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan sebagai dasar melakukan revisi produk media pembelajaran *Games Spinner* pada mata pelajaran Matematika kelas II di SD Negeri Lengkong Kulon II. Penerapan produk yang nantinya akan dilakukan dengan menggunakan metode PTK.

f. Revisi Produk

Setelah melalui uji coba produk, revisi produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan keefektifan, efisiensi, dan daya tarik dari produk yang dihasilkan, selanjutnya diperoleh kesimpulan bahwa produk tersebut layak digunakan untuk pembelajaran. Jenis data yang digali dari penelitian ini disusun dengan validitas logis untuk mengetahui kelayakan produk, yang meliputi: a. Ketepatan rancangan pembelajaran dan media dari validator media, b. Kualitas tampilan dan penyajian materi pada produk, c. Kemenarikan produk, yakni motivasi belajar yang meningkat.

2. Rancangan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

a. Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*)

Tahap ini mencakup perencanaan tindakan seperti permohonan izin penelitian, observasi pratindakan, identifikasi masalah, wawancara pratindakan, penyusunan angket, lembar pengamatan dan persiapan instrument penelitian yang dibutuhkan.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru kelas 2, peneliti sebagai observer yang bertindak sebagai pengamat. Pelaksanaan tindakan kelas meliputi kegiatan belajar mengajar matematika yang meliputi: 1) Siklus 1

(a) Melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *Games Spinner*

(b) Melakukan observasi untuk mengamati tindak mengajar dan tindak belajar siswa

(c) Melakukan wawancara persiklus setelah KBM menggunakan media *Games Spinner*

(d) Menyebar angket kepada siswa

(e) Berdiskusi dengan guru kelas mengenai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan

(f) Melakukan refleksi untuk tindakan selanjutnya

## 2) Siklus 2

Pada siklus ini dilakukan untuk proses perbaikan dari siklus 1, apabila siklus 1 belum mampu meningkatkan motivasi belajar siswa maka akan dilakukan siklus 2 dan dilanjut dengan siklus berikutnya sampai permasalahan dapat teratasi.

### c. Pengamatan (Observing)

Kegiatan pengamatan dilaksanakan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan ini diperoleh dari lembar pengamatan aktivitas per masing-masing siswa dalam kegiatan belajar matematika dengan menggunakan media *Games Spinner*.

### d. Refleksi

- 1) Menganalisis data maupun informasi yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan mengenai hasil dan aktivitas belajar siswa.
- 2) Memberikan penjelasan terhadap informasi yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan mengenai hasil dan aktivitas belajar siswa.
- 3) Menyimpulkan hasil pelaksanaan tindakan, sehingga peneliti dapat menentukan langkah selanjutnya dalam upaya menghasilkan perbaikan,
- 4) Merancang tindak lanjut.

## E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pengembangan Media *Games Spinner*

Membuat media pembelajaran *Games Spinner* dengan *Microsoft PowerPoint* dapat dilakukan dengan prosedur sebagai berikut :

- a. Identifikasi program, hal ini dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran (peserta didik) dan latar belakang permasalahan. Mengidentifikasi program perlu adanya

ketersediaan sumber pendukung seperti gambar, animasi, video, dan lain sebagainya.

- b. Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi/soal dan sasaran, seperti video, gambar, animasi dan suara.
- c. Setelah bahan terkumpul dan kuis soal sudah dirancang, maka proses selanjutnya adalah proses pembuatan dan pengeditan kuis soal di *Microsoft PowerPoint* hingga selesai. Selanjutnya hasil akhir *Games Spinner* yang akan di terapkan/di presentasikan berbentuk *Slide Show*.
- d. Setelah program selesai dibuat, dilakukan pengecekan review terlebih dahulu. Seperti dari segi Bahasa, teks, tata letak dan kebenaran konsep. Selanjutnya revisi dari hasil review program tersebut yang nantinya akan siap digunakan.

## 2. Teknik Pengumpulan Data Motivasi Belajar Siswa

Menurut (Sugiyono, 2016:193), Teknik pengumpulan data adalah suatu langkah yang dinilai strategis dalam penelitian, karena mempunyai tujuan yang utama dalam memperoleh data. a. Observasi

Observasi yang peneliti lakukan adalah dengan mengamati tindak mengajar guru dan tindak belajar siswa pada saat kegiatan belajar berlangsung.

### b. Wawancara (Interview)

Peneliti sudah menyiapkan daftar pertanyaan wawancara yang telah disusun tanpa alternatif jawaban sehingga guru dan siswa sebagai narasumber mengeluarkan pendapatnya secara terbuka dan bebas.

### c. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

## 3. Instrumen Pengumpulan Data *Games Spinner*

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar evaluasi untuk menilai kualitas produk apakah layak untuk diuji cobakan ataukah masih harus direvisi. Dalam merencanakan dan membuat instrumen lembar evaluasi yang baik, maka peneliti melakukan langkah-langkah berikut:

melakukan identifikasi bahasan, analisis dokumen, survey, membuat kisi-kisi instrumen, konsultasi pada validator materi dan media pembelajaran, kemudian menyusun instrumen. Adapun fokus instrumen pada penelitian ini adalah lembar evaluasi untuk validator media pembelajaran yang mencakup aspek tampilan, pemrograman, kebenaran media dan pembelajaran, serta komentar dan saran umum. Kisi-kisi instrumen dari tiap-tiap aspek akan diuraikan secara detail pada tabel berikut :

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi Intrumen pada Aspek Media Pembelajaran**

No	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Tampilan	Kejelasan sasaran target	1
		Penempatan gambar	2
		Keterbacaan teks	3
		Penggunaan Bahasa	4
		Pemilihan jenis dan ukuran font	5
		Pemilihan warna dan komposisi	6
		Pemilihan gambar	7
		Desain slide	8
		Pemilihan background	9
		Komposisi setiap slide	10
		Konsistensi penyajian	11
2.	Pemrograman	Interaksi	12
		Navigasi	13
		Konsistensi <i>button</i>	14
		Petunjuk penggunaan program	15
		Pengaturan animasi	16
		Kemudahan penggunaan	17

(dimodifikasi dari Fikriyah,

2017) **Tabel 3.3 Penilaian Validasi Media Pembelajaran**

Kategori	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

#### 4. Instrumen Pengumpul Data

##### a. Pedoman observasi

Susunan pedoman observasi terdiri dari :

- 1) Pedoman observasi tindak mengajar guru dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan rencana pembelajaran.
- 2) Pedoman observasi tindak belajar siswa yang berhubungan dengan motivasi belajar siswa.
- 3) Keterangan tambahan tindak mengajar guru dan tindak belajar siswa.

Pedoman observasi tercantum di lampiran.

##### b. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara yang peneliti buat berisi tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan, kendala-kendala yang dihadapi, kemampuan siswa, penyebab kesulitan, kondisi dan keadaan saat pembelajaran berlangsung dan lain sebagainya. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa kelas 2 sebagai narasumber.

#### **Lembar 3.1 Format Instrumen Wawancara**

Judul Penelitian Tindakan Kelas : \_\_\_\_\_

Hari/Tanggal/Tempat Penelitian : \_\_\_\_\_

Siklus : \_\_\_\_\_

Waktu Wawancara : \_\_\_\_\_

Transkrip wawancara	- Transkrip wawancara dengan guru dan siswa terkait dengan pencapaian atau penguasaan pelajaran selama dan sesudah kegiatan pembelajaran. - Transkrip wawancara pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dan jawaban-jawaban yang disampaikan oleh informan.
---------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Refleksi	Refleksikan hasil wawancara diatas dengan cara mereduksi data. Setelah itu melakukan analisis domain yang dikaitkan dengan sebuah teori (idealitas). dan akhiri dengan keputusan, apakah data dari wawancara sudah mencerminkan pencapaian indikator atau kompetensi dasar atau belum. Dan setelah itu lakukan triangulasi dan akhiri dengan keputusan apakah diperlukan siklus kedua atau tidak.
----------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## F. Kriteria Keberhasilan

Dalam penelitian ini, kriteria keberhasilan diukur dengan indikator pencapaian motivasi siswa dalam belajar matematika dengan menggunakan lembar pengamatan. Presentase peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika dapat dikatakan berhasil apabila mencapai 75%. Adapun capaian indikator peningkatan motivasi belajar siswa yang sudah saya kembangkan dan modifikasi sebagai berikut yaitu :

**Tabel 3.2 Indikator Pencapaian Motivasi**

No.	Indikator Pencapaian	Target Pencapaian	Cara Mengukur
1	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.	75 %	Melalui pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan siswa dihitung dari jumlah siswa yang termotivasi dalam proses pembelajaran sesuai dengan masing-masing indikator yang telah ditentukan.
2	Keaktifan siswa dalam tanya jawab.		
3	Keaktifan siswa dalam berpendapat.		
4	Kemandirian siswa dalam mengerjakan kuis <i>Games Spinner</i> .		
5	Ketepatan siswa dalam menjawab kuis <i>Games Spinner</i> .		

Berdasarkan presentase yang ditargetkan untuk mengukur indikator motivasi belajar siswa maka penilaian motivasi siswa sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Penilaian motivasi belajar siswa**

Interval Nilai	Kategori	Keterangan
----------------	----------	------------

Salma Wandira, 2022

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMES SPINNER UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS 2 SD NEGERI LENGKONG KULON II)**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

81 – 100	5	Sangat Baik
61 – 80	4	Baik
41 – 60	3	Cukup
21 – 40	2	Kurang Baik
0 - 20	1	Tidak Baik

(Tampubolon, 2014:35)

### G. Keabsahan Data

Sugiyono (2015:83) mengartikan Triangulasi sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber yang telah ada. Menurut Sugiyono ada tiga macam triangulasi yaitu :

#### 1. Triangulasi sumber

Dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data diperoleh dengan membandingkan data yang bersumber dari guru dengan data yang bersumber dari siswa.

#### 2. Triangulasi Teknik

Dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi.

#### 3. Triangulasi Waktu

Data yang dikumpul dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel.

Pengecekan keabsahan data yang dilakukan dalam penelitian ini difokuskan pada motivasi belajar siswa. Pengecekan Keabsahan Data Untuk memperoleh penyajian data yang akurat, maka dibutuhkan pemeriksaan sumber data. Dalam hal ini, penulis menggunakan triangulasi teknik yang datanya dapat diperoleh dengan wawancara, observasi, dokumentasi, lembar pengamatan dan angket.

### H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun dalam pola, memilih mana yang

Salma Wandira, 2022

*PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMES SPINNER UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI*

*BELAJAR MATEMATIKA*

*(PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS 2 SD NEGERI LENGKONG KULON II)*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

penting untuk dipelajari, dan membuat simpulan yang bisa diceritakan pada orang lain (Zakariah, dkk, 2020:52).

Teknik analisis data pada penelitian dibagi menjadi 2 (dua) jenis yang luas, yaitu teknik analisis data penelitian kualitatif dan kuantitatif. Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dengan data yang diperoleh dari lembar observasi, wawancara, angket dan lembar pengamatan. Analisis data kualitatif yaitu analisis data yang berasal dari data-data yang terjaring dari proses pengumpulan data, yaitu rekam & catat, tinjauan pustaka, wawancara, serta partisipasi (Rohmadi & Nasucha, 2015:34).

Ada dua model dalam analisis data pada suatu penelitian, yaitu teknik analisis data model induktif dan deduktif. Model analisis yang digunakan adalah model analisis data interaktif. Model analisis data interaktif oleh Miles & Huberman (dalam Rohmadi & Nasucha, 2015:87-88) memaparkan bahwa teknik analisis data interaktif ialah teknik analisis data yang terdiri atas empat komponen proses analisis, yaitu : a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data mengenai motivasi belajar siswa dan kejadian selama proses pembelajaran berlangsung. Pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi, wawancara , angket, dokumentasi dan lembar pengamatan.

b. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan setelah data-data penelitian tersebut telah terkumpul. Pada tahap reduksi data, data yang direduksi meliputi motivasi belajar siswa, pelaksanaan tindak mengajar guru dan pelaksanaan tindak belajar siswa yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, lembar pengamatan dan angket. Semua data mentah kemudian di pilih dan diseleksi untuk sesuaikan dan difokuskan pada suatu permasalahan agar setiap data yang masuk menjadi lebih bermakna.

c. Penyajian data

Penyajian data ialah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, hingga memberi kemungkinan adanya penarikan simpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data pada penelitian ini menggunakan teks naratif, bagan, table, diagram, dan lain sebagainya.

d. Penarikan simpulan

Penarikan simpulan dilakukan ketika ketiga proses awal pada penelitian tersebut telah terlaksana. Ketika data sudah disajikan dengan fokus pada permasalahan, maka akhirnya adalah untuk menarik simpulan mengenai hasil analisis data pada penelitian ini. Dengan mengamati keberhasilan siswa dalam memperoleh peningkatan motivasi, penarikan kesimpulan digunakan untuk mengetahui hasil motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

