

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Pada bab ini peneliti akan membahas mengenai metode dan langkah-langkah penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran Monopoli untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah. Adapun beberapa sub-bab yang akan dijelaskan dalam bab ini yaitu, lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, fokus penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, pengolahan dan validasi data.

#### **3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat peneliti melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dari subjek penelitian dalam proses penelitian. Lokasi tempat melaksanakan penelitian adalah SMA Negeri 9 Bandung yang beralamat di Jalan LMU 1 Suparmin No.1 A, Pajajaran, Cicendo Kota Bandung - Jawa Barat. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan. *Pertama*, SMA Negeri 9 Bandung merupakan sekolah tempat peneliti melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) pada semester tujuh. *Kedua*, SMA Negeri 9 Bandung bersedia mengijinkan diadakannya penelitian. *Ketiga*, media pembelajaran Monopoli merupakan media pembelajaran yang akan dijadikan penelitian belum pernah dilaksanakan di sekolah tersebut.

Populasi dan sampel yang menjadi subjek penelitian adalah kelas X IPA 6 Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019 di SMA Negeri 9 Bandung dengan guru mitra Bapak R.A. Bapak R.A merupakan salah satu guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 9 Bandung serta yang bertugas untuk mengajar mata pelajaran Sejarah Wajib dikelas X IPA maupun IPS di SMA Negeri 9 Bandung. Penentuan subjek penelitian ini dilakukan dengan cara observasi beberapa kelas yaitu kelas X IPS 1, X IPS 2, X IPA 5 dan X IPA 6. Empat kelas yang sebelumnya diobservasi merupakan rekomendasi yang diajukan oleh guru mitra dan setelah melakukan observasi, peneliti memilih kelas X IPA 6 sebagai subjek penelitian. Kelas X IPA 6 secara keseluruhan berjumlah 36 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki 16 orang dan jumlah siswa perempuan 20 orang. Adapun pemilihan kelas X IPA 6 sebagai

subjek penelitian didasarkan atas beberapa alasan. *Pertama*, hasil observasi sebelum dilakukan penelitian menunjukkan bahwa kelas ini memiliki masalah dalam pembelajaran sejarah yaitu dalam hal keterampilan rasa ingin tahu. *Kedua*, kelas X IPA 6 merupakan kelas yang memungkinkan untuk dapat dilakukan penelitian dari segi waktu karena pembelajaran sejarah di kelas ini tidak mengganggu jam mengajar peneliti dalam melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL).

### 3.2 Metode Penelitian

Penelitian dapat dipahami sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sistematis untuk mencari atau memperbaiki suatu masalah. Menurut Arikunto (dalam Komara, 2012, hlm. 79) mengemukakan bahwa penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan atau metodologi tertentu untuk menemukan data yang akurat tentang hal-hal yang dapat meningkatkan mutu objek yang diamati.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research*. Ebbut (dalam Wiriaatmadja, 2005, hlm. 12) mengemukakan penelitian tindakan adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru untuk melakukan beberapa Tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut. Hal itu sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sanjaya (2013, hlm. 149) bahwa “PTK adalah proses pengkajian masalah pembelajaran dikelas melalui refleksi diri dan upaya untuk memecahkannya dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh Tindakan tersebut”. Kemudian Hopkins (dalam Hasan dkk, 2010, hlm. 72) mendefinisikan PTK sebagai kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas mengajarnya untuk menguji asumsi-asumsi dari beberapa teori pendidikan dalam praktiknya dikelas. Berdasarkan beberapa pendapat ahli maka dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan berbagai tindakan terencana yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kinerja serta profesionalitas guru dalam mengelola proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat digolongkan ke dalam tradisi penelitian kualitatif. Menurut Kunandar (2011, hlm. 46) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) termasuk dalam penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan bisa saja bersifat kuantitatif, dimana uraiannya bersikap deskriptif dalam bentuk kata-kata, peneliti merupakan instrumen pertama dalam pengumpulan data, proses sama pentingnya dengan produk.

Adapun karakteristik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang membedakan dengan jenis penelitian lainnya menurut Hasan dkk (2011, hlm. 72-73) sebagai berikut:

1. Situasional, artinya berkaitan langsung dengan permasalahan konkret yang dihadapi guru dan siswa;
2. Kontekstual, artinya pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bersamaan dengan keadaan pembelajaran yang sesungguhnya;
3. Kolaboratif, adanya partisipasi antara guru dan siswa atau pihak lain yang terkait membantu proses pembelajaran;
4. *Self-reflective* dan *self-evaluative* dimana pelaksanaan dan pelaku Tindakan serta objek yang dikenai tindakan melakukan refleksi dan evaluasi diri terhadap hasil atau kemajuan yang dicapai;
5. Luwes, dimana guru ataupun siswa tidak merasakan bahwa mereka sedang menjadi objek penelitian;
6. Fleksibel, dalam arti memberikan sedikit kelonggaran dalam pelaksanaan tanpa melanggar kaidah metodologi ilmiah. Misalnya tidak ada prosedur *sampling* dll.

Berdasarkan karakteristik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut ahli yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) begitu erat kaitannya dengan permasalahan pembelajaran secara nyata di kelas. Artinya guru harus benar-benar menyadari adanya keresahan dalam pembelajaran sehingga timbul keinginan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Disamping itu, penelitian ini berjalan secara kolaboratif yakni partisipasi dua belah pihak antara guru dan siswa. Dengan demikian, upaya dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar dan hasil pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal.

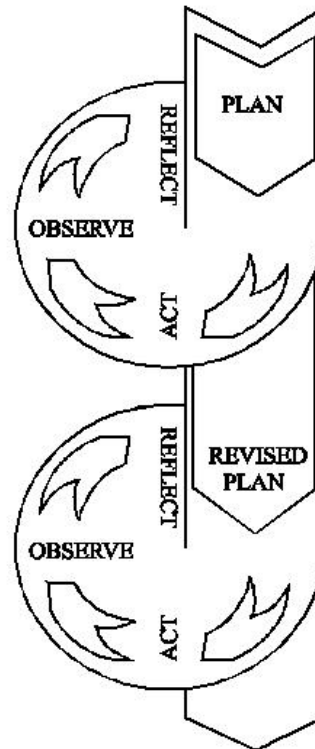
Melalui pemaparan diatas maka peneliti memilih untuk menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode penelitian karena dirasa metode ini relevan dan cocok dengan penelitian yang akan dikaji, dengan menggunakan PTK peneliti dapat terjun langsung ke lapangan sebagai observer ataupun sebagai guru yang menerapkan langsung penelitian. Selain itu, berdasarkan penemuan permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran dikelas, peneliti memiliki keinginan untuk memperbaiki permasalahan tersebut. Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan di lapangan yakni kurangnya karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPA 6 SMA Negeri 9 Bandung, maka ini menjadi alasan bagi peneliti untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan media pembelajaran Monopoli di kelas X IPA 6 SMA Negeri 9 Bandung. Penelitian ini bermaksud untuk meningkatkan proses pembelajaran sejarah khususnya mengenai keterampilan rasa ingin tahu siswa yang menjadi focus dalam penelitian kali ini. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dengan maksud meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan produktivitas proses pembelajaran. Motivasi inilah yang kemudian menjadi salah satu perbedaan dari jenis penelitian lainnya yang bertolak dari keingintahuan peneliti, maka PTK berangkat dari keinginan untuk perbaikan kedepannya (Sanjaya, 2009, hlm. 18).

### **3.3 Desain Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki beberapa model penelitian tindakan. Dari beberapa model tersebut, desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian tindakan model siklus yang diperkenalkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart atau lebih dikenal dengan model Kemmis dan Mc. Taggart.

Model Kemmis dan Mc. Taggart memandang komponen sebagai langkah dalam siklus, sehingga mereka menyatukan dua komponen yaitu pelaksanaan dan pengamatan sebagai satu kesatuan (Arikunto, 2010, hlm.131). Hasil dari pengamatan ini kemudian dijadikan dasar dalam tahap selanjutnya, yaitu refleksi. Sehingga dengan menggunakan model ini, maka pelaksanaan setiap tahapan dalam penelitian tidak semua komponen tahapannya dilakukan secara terpisah satu sama lain, akan tetapi ada komponen tahapan penelitian tindakan yang dapat dilakukan

secara bersamaan. Dengan demikian hal ini bisa kemudian mendorong terhadap efektifitas waktu dalam pelaksanaan tindakan.



Gambar 3.1  
Siklus PTK model spiral Penelitian Kemmis dan Mc. Taggart (Wiriaatmadja, 2005, hlm. 66)

Berdasarkan gambar model diatas maka penelitian dilakukan menjadi empat tahapan penting yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*) yang disebut dengan siklus. Siklus merupakan sebuah kegiatan yang berulang sehingga Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mempunyai ciri khusus yaitu terbentuknya siklus. Alasan peneliti memilih desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart adalah karena model desain penelitian ini sesuai dengan penelitian yang akan diambil yaitu penggunaan media pembelajaran Monopoli untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah. Sesuai dengan tahapan yang ada dalam desain penelitian Kemmis dan Mc Taggart, peneliti dalam menerapkan menggunakan media pembelajaran Monopoli menggunakan tahap tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi atau pengamatan, dan refleksi.

Apabila dalam refleksi belum mendapatkan hasil sesuai dengan apa yang diharapkan maka siklus akan berulang sampai terjadinya perubahan yang diharapkan. Berikut dibawah ini coba jelaskan empat tahapan dalam penelitian Tindakan kelas ini maka siklus akan berulang sampai terjadinya perubahan yang diharapkan. Dibawah ini akan dijelaskan empat tahapan dalam penelitian tindakan kelas:

#### 1. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan merupakan tahapan pertama pada desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Perencanaan dalam penelitian tindakan sebaiknya lebih menekankan pada sifat-sifat strategis yang mampu menjawab tantangan yang muncul dalam proses pembelajaran dan mengenal rintangan yang sebenarnya (Arikunto, 2010, hlm.138). Permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran yang diangkat dalam penelitian ini adalah kurangnya karakter rasa ingin tahu siswa sehingga peneliti menekankan pada strategi yang dapat menjawab permasalahan yang terjadi.

Pada tahap mengamati permasalahan yang terjadi, peneliti menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian menentukan instrument pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama Tindakan berlangsung. Hal tersebut dilakukan berdasarkan hasil pengamatan awal yang telah dilakukan, baik melalui hasil wawancara dengan guru maupun melihat kelas secara langsung untuk mengidentifikasi dan memilih masalah yang akan diangkat serta cara menyelesaikannya. Dalam hal ini peneliti menawarkan solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli. Berikut ini adalah perencanaan yang disusun oleh peneliti ;

- a) Meminta kesediaan sekolah tempat penelitian dan guru untuk menjadi mitra peneliti dalam penelitian yang akan dilaksanakan.
- b) Melakukan observasi pra-penelitian pada beberapa kelas yaitu kelas X IPS 1, X IPS 2, X IPA 5 dan X IPA 6 serta menentukan kelas X IPA 6 sebagai subjek penelitian.
- c) Menyusun waktu penelitian.

- d) Membuat media pembelajaran Monopoli yang akan digunakan dalam penelitian
  - e) Menentukan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli yang dikembangkan oleh peneliti.
  - f) Menentukan materi yang akan diajarkan pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah.
  - g) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk melaksanakan penelitian di kelas.
  - h) Menyusun instrument yang akan digunakan pada penelitian untuk pengamatan karakter rasa ingin tahu dalam pembelajaran sejarah.
  - i) Berdiskusi dan meminta bimbingan kepada dosen pembimbing mengenai instrument yang akan digunakan pada penelitian dikelas.
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

pada tahap kedua dari penelitian tindakan merupakan pelaksanaan yang merupakan implementasi dari tahap perencanaan yaitu dengan menerapkan tindakan di kelas. Dalam hal ini peneliti harus berusaha konsisten dan menaati apa yang telah dirumuskan dalam rancangan, keterkaitan antara pelaksanaan dengan perencanaan perlu diperhatikan secara seksama agar dapat selaras dengan maksud semula. Adapun tahapan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut;

- a) Melaksanakan tindakan yang telah direncanakan sebelumnya oleh guru sesuai dengan RPP.
- b) Melakukan diskusi dengan guru mitra.

### 3. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas dari tindakan yang diberikan. Dalam hal ini peneliti mencatat setiap proses pembelajaran agar dapat dijadikan pertimbangan. Pengamatan ini dipergunakan sebagai teknik pengumpulan data. Adapun tahapan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut;

- a) Melakukan pengamatan terhadap segala aktivitas siswa dalam pembelajaran terutama mengenai karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah.

- b) Membuat catatan lapangan.
- c) Melakukan wawancara dengan siswa.

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

Refleksi merupakan aktivitas merenungkan atau memikirkan sesuatu atau upaya evaluasi yang dilakukan oleh peneliti yang terkait dengan suatu penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan. Melalui tindakan refleksi tersebut diharapkan dapat ditemukan kekurangan-kekurangan media pembelajaran Monopoli dalam pembelajaran sejarah yang telah dilakukan. Pada akhirnya kegiatan refleksi ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk merencanakan dan melaksanakan tindakan selanjutnya.

### 3.4 Fokus penelitian

Fokus penelitian mendeskripsikan tentang variabel-variabel yang telah ditentukan dalam penelitian secara lebih rinci dan jelas. Variabel yang ditentukan dalam penelitian harus mewakili indikator yang harus dicapai, sehingga variabel yang diteliti dapat diamati dan diukur secara empiris dan objektif.

#### 3.4.1 Media pembelajaran Monopoli

Kata Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Pengertian media secara umum sangatlah luas, namun disini dibatasi pada media pembelajaran yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Media mengarah kepada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan (Daryanto, 2010, hlm. 5). Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya adalah sebagai upaya efektifitas pencapaian tujuan dari pembelajaran tersebut. Menurut Widja (1989, hlm. 61) mengemukakan bahwa media pembelajaran sejarah adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam rangka mendukung usaha-usaha pelaksanaan strategi serta metode mengajar yang menjurus kepada tujuan pengajaran. Setiap jenis media memiliki perbedaan-perbedaan dalam kemampuannya mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu dalam penggunaannya harus disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran atau relevan dengan materi ajar.



Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan media pembelajaran Monopoli yang bertujuan untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah. Monopoli adalah salah satu permainan papan paling terkenal di dunia, bahkan hingga sekarang pun permainan ini masih sering ditemukan dan dimainkan. Menurut Sardiman (dalam Suprpto, 2013, hlm. 39) mengatakan bahwa kelebihan media permainan adalah sebagai berikut: (1) permainan adalah sesuatu yang dilakukan dengan menyenangkan dan menghibur, (2) memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar, (3) dapat memberikan umpan balik, (4) memungkinkan penerapan konsep atau situasi yang sebenarnya dalam masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (6) permainan dengan mudah dapat di gandakan atau diperbanyak. Kelemahan media permainan adalah: (1) dalam mensimulasikan masalah terlalu sederhana sehingga sering menimbulkan kesan yang salah pada peserta didik, (2) pada beberapa permainan hanya melibatkan sebagian kecil peserta, (3) kekurangan dalam teknik pelaksanaan.

Media pembelajaran Monopoli pada penelitian ini merupakan media yang memodifikasi permainan Monopoli pada umumnya dan digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran sejarah. Seperti pada permainan Monopoli pada umumnya, media pembelajaran Monopoli ini memiliki tujuan utama yaitu untuk menguasai semua petak diatas papan. Menurut Fakhurrohman dan Sutikno (2009, hlm. 113) mengemukakan bahwa pembelajaran efektif terjadi jika dengan pembelajaran tersebut siswa menjadi senang dan mudah memahami apa yang dipelajari. Berdasarkan hal tersebut, modifikasi permainan Monopoli dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran serta mampu mengasah kemampuan otak kiri serta memperhitungkan kemungkinan dan analisis siswa dalam mengelola dan mempertahankan papan yang dimilikinya. Pengembangan permainan Monopoli sebagai media pembelajaran dapat digunakan guru sebagai salah satu teknik pengaktifan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan efisien melalui permainan.

Media pembelajaran Monopoli merupakan permainan Monopoli pada umumnya yang dimodifikasi oleh peneliti sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Monopoli yang digunakan pada penelitian ini berbeda dari segi konten permainan yang menyesuaikan pada tujuan dan materi yang diinginkan.

Permainan Monopoli yang dikembangkan oleh peneliti berisi materi pembelajaran sejarah yang didalamnya menekankan kepada proses aktif tanya jawab dan tantangan dalam menguasai semua petak Monopoli. Selain itu, dalam penelitian ini permainan Monopoli dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat dilihat dan mengharuskan siswa aktif bergerak sebagai pion. Monopoli yang digunakan dalam penelitian ini memiliki peraturan permainan agar dalam pelaksanaannya para pemain dapat tertib. Permainan Monopoli ini berbeda dengan peraturan Monopoli konvensional pada umumnya, hal ini dikarenakan peraturan permainan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

### **3.4.2 Karakter Rasa Ingin Tahu**

Dari delapan belas nilai karakter bangsa yang akan ditanamkan dalam diri siswa sebagai upaya membangun karakter bangsa salah satunya adalah karakter rasa ingin tahu. Badan penelitian dan pengembangan, pusat kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional (2010, hlm. 9-10) mengemukakan nilai rasa ingin tahu merupakan “sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar”.

Rasa ingin tahu memiliki peranan yang penting menurut Suhadi (dalam Oktavioni, 2017, hlm. 6) bagi peserta didik, antara lain:

“(1) Rasa ingin tahu membuat pikiran peserta didik menjadi aktif, (2) rasa ingin tahu membuat peserta didik menjadi para pengamat yang aktif, (3) rasa ingin tahu akan membuka dunia dunia baru yang menantang dan menarik peserta didik untuk mempelajari lebih dalam, rasa ingin tahu membawa kejutan dan kepuasan dalam diri peserta didik dan meniadakan rasa bosan untuk belajar.”

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa karakter rasa ingin tahu sangatlah penting untuk dimiliki siswa. Rasa ingin tahu akan membuat siswa untuk terus mencari informasi tentang hal yang belum diketahuinya. Seperti yang diungkapkan oleh Ardiyanto (Dalam Puspitasari, dkk. 2015, hlm. 34) bahwa rasa ingin tahu akan membuat siswa menjadi pemikir yang aktif, pengamat yang aktif, yang kemudian akan memotivasi siswa untuk mempelajari materi sejarah secara lebih mendalam sehingga akan membawa kepuasan dalam dirinya dan menghilangkan rasa bosan untuk terus belajar. Kegiatan mempelajari apa yang menjadikan ingin tahu tersebut akan mendorong siswa untuk terus belajar, sehingga

setelah mereka mengetahui segala hal yang sebelumnya tidak diketahui akan menimbulkan kepuasan tersendiri dalam dirinya. Dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pengetahuan yang baru agar ilmu yang diperoleh berkembang dan bertambah banyak. Siswa yang memiliki keingintahuan terhadap materi dapat menyebabkan ilmunya jauh lebih banyak dibandingkan siswa yang hanya diam dan hanya menunggu penjelasan dari guru. Hal tersebut tentu berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa.

Tabel 3.1  
*Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu Menurut Para Ahli*

| <b>Ahli</b>  | <b>Indikator</b>   |
|--|--|
| Suningsih<br>(dalam Nurani,<br>2015, hlm. 21-<br>22)             | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bertanya</li> <li>2. Menjawab pertanyaan yang muncul dalam proses pembelajaran</li> <li>3. Memiliki inisiatif dan Antusias</li> <li>4. keterampilan merespon</li> </ol>  |
| Menurut<br>Sahlan dan<br>Teguh (2012,<br>hlm. 195)               | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran</li> <li>2. Membaca sumber diluar buku teks tentang materi terkait dengan pembelajaran</li> <li>3. Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pembelajaran tetapi diluar yang dibahas di kelas</li> </ol>   |
| Kemendiknas<br>(dalam Sahlan<br>dan Teguh,<br>2012, hlm.<br>195) | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran</li> <li>2. Membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pembelajaran</li> <li>3. Bertanya sesuatu terkait dengan materi pembelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas</li> <li>4. Bertanya kepada sesuatu tentang gejala alam yang baru terjadi</li> <li>5. Bertanya kepada guru tentang sesuatu yang didengar dari radio atau televisi</li> <li>6. Bertanya tentang berbagai peristiwa yang dibaca dari media cetak</li> <li>7. Membaca atau mendiskusikan gejala alm yang baru terjadi</li> <li>8. Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, dan teknologi yang baru didengar</li> </ol> |

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli diatas mengenai indikator karakter rasa ingin tahu, peneliti menentukan indikator karakter rasa ingin tahu yang dikembangkan dalam penelitian ini. Adapun indikator yang dikembangkan peneliti untuk mengidentifikasi keterampilan rasa ingin tahu siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2

*Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa yang digunakan peneliti*

| No | Indikator                | Kriteria Penilaian  |  |  |
|----|--------------------------|---|--|--|
|    |                          | 3   | 2  | 1  |
| 1  | Mengajukan pertanyaan    | Siswa mengajukan lebih dari 1 pertanyaan ketika bermain Monopoli Indonesia                    | Siswa mengajukan 1 pertanyaan ketika bermain Monopoli Indonesia                                | Siswa tidak bertanya ketika bermain Monopoli Indonesia                                     |
| 2  | Menjawab pertanyaan      | Siswa mampu menjawab lebih dari 1 pertanyaan Monopoli dengan lancar dan benar                 | Siswa mampu menjawab 1 pertanyaan Monopoli dengan lancar dan benar                             | Siswa tidak dapat menjawab pertanyaan Monopoli   |
| 3  | Sumber informasi         | Siswa menggunakan lebih dari satu sumber informasi  | Siswa menggunakan satu sumber informasi  | Siswa tidak menggunakan sumber informasi yang disarankan oleh guru ataupun sumber lainnya  |
| 4  | Antusias dalam permainan | Semua anggota dalam kelompok aktif berpartisipasi dalam bermain Monopoli Indonesia (Monopoli) | Terdapat 1-2 siswa yang tidak aktif berpartisipasi dalam bermain Monopoli Indonesia (Monopoli) | Terdapat lebih dari 2 siswa tidak aktif berpartisipasi dalam Monopoli Indonesia (Monopoli) |

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen merupakan komponen penting dalam penelitian karena akan menentukan data penelitian, sehingga penggunaan instrument yang relevan akan sangat berpengaruh pula untuk menghasilkan data yang objektif

### 3.5.1 Peneliti

Peneliti merupakan instrumen pertama dalam pengumpulan data pada penelitian kualitatif. Hal ini juga dikemukakan oleh Rahmat (2009, hlm. 4) yang menjelaskan bahwa pada ciri-ciri penelitian kualitatif, peneliti merupakan alat penelitian artinya peneliti sebagai alat utama pengumpul data yaitu dengan metode pengumpulan data berdasarkan pengamatan dan wawancara. Penelitian kualitatif lebih menekankan pada penggunaan diri si peneliti sebagai instrumen. Lincon dan Guba (dalam Mulyadi, 2011, hlm. 131) mengemukakan bahwa pada pendekatan kualitatif peneliti seyogianya memanfaatkan diri sebagai instrumen, karena instrumen non-manusia sulit digunakan secara luwes untuk menangkap berbagai realitas dan interaksi yang terjadi. Peneliti harus mampu mengungkap gejala sosial dilapangan dengan mengerahkan segenap fungsi inderawinya. Dengan demikian, peneliti harus dapat diterima oleh informan dan lingkungannya agar mampu mengungkap data yang tersembunyi melalui bahasa tutur, bahasa tubuh, perilaku maupun ungkapan-ungkapan yang berkembang dalam dunia dan lingkungan informan.

Diri peneliti bertindak sebagai instrumen penelitian kualitatif memiliki beberapa keuntungan. Keuntungan peran peneliti sebagai instrumen adalah dapat (1) merespon, (2) mengadaptasi, (3) memahami konteks, (4) lebih memungkinkan memperoleh data sesuai dengan masalah, (5) dapat memproses data secara langsung di lapangan, (6) memungkinkan melakukan peringkasan data dan penggambaran data setelah data terkumpul, dan (7) memberikan respon (makna) terhadap data yang dikumpulkan secara konseptual (Lincoln & Guba dalam Budiyono, 2013, hlm. 8)

### 3.5.2 Lembar Panduan Observasi

Tujuan penggunaan lembar observasi ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kejadian yang muncul dalam situasi pengajaran (Arikunto, 2010, hlm. 200). Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas. Lembar panduan observasi dalam penelitian ini memuat daftar kegiatan yang akan diamati, yakni tahapan-tahapan penggunaan media pembelajaran Monopoli untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa

dalam pembelajaran sejarah. Instrument observasi yang digunakan yaitu *check list*. Sanjaya (2009, hlm. 93) menyatakan bahwa *check list* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda cek (√) tentang aspek yang akan diobservasi. Lembar pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah pedoman observasi guru dan pedoman observasi siswa.

### **3.5.3 Lembar Pedoman Wawancara**

Pedoman wawancara merupakan sederet pertanyaan yang akan diajukan pada responden yang tujuannya dilakukan untuk menggali informasi secara lebih luas dan mendalam mengenai penelitian yang dilakukan. Esberg (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 319) membagi wawancara menjadi tiga jenis yaitu wawancara terstruktur, semiterstruktur, dan tidak terstruktur. Adapun jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara terstruktur, hal itu dilakukan untuk membatasi pertanyaan dalam wawancara. Peneliti menggunakan pedoman wawancara untuk mengetahui tanggapan dari siswa dan guru terutama mengenai penggunaan media pembelajaran Monopoli untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah.

### **3.5.4 Catatan Lapangan**

Catatan lapangan merupakan catatan tertulis mengenai segala aktivitas yang berhubungan dengan penelitian dalam rangka mengumpulkan data dan refleksi terhadap data yang diperoleh. Wiriaatmadja (2005, hlm. 125) mengemukakan bahwa catatan lapangan memuat mengenai berbagai aspek pembelajaran di kelas, hubungan interaksi guru dan siswa, dan juga interaksi antar siswa. Catatan lapangan merupakan catatan yang dibuat oleh peneliti atau observer yang melakukan pengamatan terhadap subjek dan objek penelitian yaitu dengan mencatat berbagai hal yang terjadi pada saat pelaksanaan kegiatan.

## **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Sugiyono (2013, hlm. 308) mengatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa menentukan teknik mengumpulkan

data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Berdasarkan tahapan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya adalah sebagai berikut:

### **3.6.1 Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak langsung tentang berbagai hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi (Sanjaya, 2013, hlm. 270). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran Monopoli untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah.

### **3.6.2 Wawancara**

Menurut Sanjaya (2009, hlm. 96) wawancara adalah teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka (*face to face*) ataupun melalui saluran media tertentu. Dengan teknik wawancara ini peneliti dapat mengetahui tanggapan atau hal-hal yang lebih mendalam dari setiap responden. Dalam melakukan wawancara, peneliti dapat menggunakan alat bantu seperti *recorder*, gambar, ataupun alat bantu lainnya untuk mendukung pelaksanaan wawancara.

### **3.6.3 Studi Dokumentasi**

Menurut Margono (dalam Zuriyah, 2006, hlm. 181) studi dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis yang berhubungan dengan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data berupa dokumen, foto, gambar, dan juga hal lain yang berhubungan dengan penelitian. Studi dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah silabus, RPP, lembar observasi, dan foto-foto yang diambil selama penelitian berlangsung.

## **3.7 Pengolahan dan Validasi Data**

### **3.7.1 Pengolahan Data**

Dalam penelitian tindakan kelas tahap analisis data merupakan tahap yang menentukan hasil penelitian, dalam tahapan ini peneliti akan mengolah dan menganalisis data. Teknik analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 337) yang

terdiri dari tiga aktivitas dalam analisis data yaitu *data reduction*, *data display*, dan *data conclusion drawing*.

### **3.7.1.1 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 337) yang terdiri dari tiga aktivitas dalam analisis data yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan dan verifikasi (*data conclusion drawing/verification*).

### **3.7.1.2 Tahap Reduksi Data**

Reduksi data diartikan sebagai kegiatan merangkum, memilih data dan memfokuskan pada hal-hal yang pokok dan penting, membuat kategorisasi dan membuang yang dianggap tidak perlu atau tidak relevan. Melalui tahapan reduksi data, peneliti akan mendapatkan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya yang relevan dengan focus permasalahan.

### **3.7.1.3 Tahap Penyajian Data**

Setelah melalui tahapan reduksi data, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data (*data display*) yaitu kegiatan mengorganisir data, menghubungkan antara data yang satu dengan data yang lain, sehingga data akan lebih mudah untuk dipahami dan dapat merencanakan tahapan selanjutnya. Bentuk penyajian data yang paling bisa digunakan adalah dengan teks yang bersifat naratif. Selain dengan teks yang naratif penyajian data juga dapat berupa grafik, matrik, *network* (jejaring kerja) dan *chart*.

### **3.7.1.4 Tahap Verifikasi dan Kesimpulan**

Setelah melakukan tahapan penyajian data, maka langkah berikutnya adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat, maka proses verifikasi penting untuk dilakukan selama penelitian berlangsung.



Verifikasi dapat diartikan sebagai proses memeriksa kembali data-data atau bukti yang telah diperoleh selama kegiatan penelitian untuk mendapatkan kesimpulan yang kredibel.

### **3.7.2 Validasi Data**

Validasi data adalah tahap yang penting untuk melihat derajat kepercayaan suatu penelitian. Selain itu dalam tahap ini dapat menguji tingkat kebenaran dan kesahihan penelitian yang dilakukan. Sehingga data yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan. Teknik validasi data yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga yaitu *member check*, *audit trail*, dan *expert opinion*.

#### **3.7.2.1 Member Check**

Hopkins (dalam Wiriaatmadja, 2005, hlm. 168) mengemukakan *member check* merupakan memeriksa kembali beberapa keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara dari narasumber, apakah keterangan atau informasi itu tetap sifatnya atau tidak berubah sehingga dapat dipastikan keajegannya, dan data tersebut dapat diperiksa kebenarannya.

#### **3.7.2.2 Audit Trail**

Hasan dkk (2011, hlm. 80) mengatakan bahwa *audit trail* digunakan untuk memeriksa kesalahan-kesalahan dalam metode atau prosedur yang digunakan peneliti atau didalam mengambil keputusan. *Audit trail* dapat membantu peneliti dalam memeriksa berbagai catatan yang dibuat oleh peneliti. *Audit trail* dalam penelitian ini dapat digunakan untuk memeriksa kembali kesalahan-kesalahan peneliti yang bersifat procedural dalam penerapan media pembelajaran Monopoli untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah. Pelaksanaan *audit trail* dapat dilakukan oleh rekan sejawat peneliti yang telah melakukan dan memiliki pengalaman dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.

### **3.7.2.3 Expert Opinion**

Kegiatan *expert opinion* atau pendapat ahli merupakan kegiatan meminta pendapat kepada orang yang ahli dalam penelitian. Hasan dkk (2011, hlm. 80) mengemukakan bahwa pakar atau ahli dapat memeriksa semua tahapan penelitian dan akan memberikan pendapat dan juga arahan atau *judgement* terhadap permasalahan maupun langkah-langkah penelitian. Arahan atau opini dari pakar yang dalam hal ini adalah dosen pembimbing penelitian yang telah ahli dan dapat meningkatkan derajat kepercayaan penelitian.