

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini peneliti akan memaparkan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Pamanukan untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan memanfaatkan *project storytelling* dalam pembelajaran sejarah. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun sub bab yang akan dipaparkan oleh peneliti adalah lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, fokus penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan validasi data.

3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMAN 1 Pamanukan, Kecamatan Pamanukan, Kabupaten Subang, Jawa Barat. Sekolah ini memiliki visi Religius, Berkarakter, Berwawasan Lingkungan, dan Berdaya Saing Global. Adapun misi dari SMAN 1 Pamanukan adalah mengimplementasikan nilai-nilai keagamaan dalam setiap aktivitas sekolah; Membangun karakter moral dan kinerja warga sekolah; Menerapkan kepedulian yang berkelanjutan; Mewujudkan pembelajaran yang kondusif dalam menghadapi tantangan global. Adapun tujuan SMAN 1 Pamanukan adalah meningkatkan keimanan dan ketaqwaan warga sekolah; Terbentuknya kepribadian sekolah yang jujur, santun, ulet, dan mandiri; Mewujudkan sekolah sehat, asri dan inspiratif; Terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan produktif; Menerapkan pola pikir faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif; Memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan potensi minat dan bakat.

Kemudian terdapat 33 ruang kelas yang terdiri dari kelas IPA dan IPS. Pada bagian depan sekolah terdapat ruang BK, ruang kepala sekolah, ruang TU, dan ruang aula. Kemudian di bagian tengah terdapat lapangan yang diperuntukan bagi kegiatan luar ruangan seperti olahraga, dan upacara. Lalu di dekat lapangan terdapat ruang UKS, ruang guru, ruang koperasi, dan mushola. Di samping itu, sekolah SMAN 1 Pamanukan memfasilitasi siswanya untuk mengembangkan

bakat, minat, dan keterampilan dengan menyediakan ruangan ekstrakurikuler, laboratorium, dan perpustakaan. Di bagian belakang tersedia kantin, tempat parkir, dan gedung serbaguna (GOR) yang bisa digunakan sebagai kegiatan olahraga, pemberian penyuluhan, atau acara yang diselenggarakan oleh sekolah.

3.1.2 Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu siswa-siswi kelas XI IPS 1 dengan jumlah 36 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 23 siswi perempuan. Berikut tabel daftar siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Pamanukan.

Tabel 3.1

Daftar nama siswa kelas XI IPS 1

No. Absen	Inisial Nama	Jenis Kelamin	No. Absen	Inisial Nama	Jenis Kelamin	No. Absen	Inisial Nama	Jenis Kelamin
1	AP	L	13	DS	P	25	NI	P
2	A	L	14	DA	P	26	NNF	P
3	AFR	L	15	FAZ	L	27	PC	P
4	AFAY	L	16	IH	L	28	RA	P
5	AAZ	L	17	ISR	L	29	RR	P
6	AML	P	18	IH	P	30	ROR	P
7	AR	P	19	K	L	31	SSS	P
8	AARS	P	20	MP	L	32	SR	P
9	CN	P	21	MC	P	33	SW	P
10	CD	P	22	MHN	L	34	YSQS	P
11	DY	P	23	MSF	L	35	ZS	P
12	DWP	L	24	NSN	P	36	ZSB	P

Guru yang mengajar mata pelajaran Sejarah Indonesia pada kelas XI IPS 1 sekaligus guru mitra peneliti adalah Ibu FN. Kelas XI IPS 1 terdiri dari siswa yang memiliki karakteristik berbeda, sehingga kelas ini mencerminkan ciri kelas heterogen. Adapun alasan pemilihan kelas XI IPS 1 dijadikan sebagai subjek penelitian karena berdasarkan hasil pra-penelitian yang telah dilakukan peneliti, dimana siswa kelas XI IPS 1 memiliki permasalahan dalam pembelajaran sejarah berupa rendahnya kreativitas siswa. Di samping itu, pada saat peneliti melaksanakan PPLSP, peneliti pernah mengajar di kelas ini. Sehingga berdasarkan pengalaman peneliti, peneliti mengetahui karakteristik siswa di kelas

XI IPS 1. Selain itu, peneliti juga memperoleh kemudahan perizinan untuk melakukan penelitian dari guru mata pelajaran sejarah.

Berdasarkan pada alasan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti berupaya untuk menyelesaikan permasalahan terkait rendahnya kreativitas siswa kelas XI IPS 1 melalui penerapan model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling*.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dikenal juga dengan istilah *classroom action research*. Menurut David Hopkins “Penelitian tindakan kelas digunakan oleh guru untuk meningkatkan pengajarannya” (Hopkins. D, 2011, hlm. 1). Sedangkan menurut McNiff (dalam Asrori. M, 2019, hlm. 4) “Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan dan perbaikan pembelajaran”. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru sebagai upaya untuk memperbaiki pembelajaran yang dilakukannya di dalam kelas, hasil dari penelitian tersebut digunakan untuk meningkatkan pengajarannya secara optimal, sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Penelitian ini menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan dan memperbaiki layanan pendidikan khususnya pembelajaran di kelas. Tujuan utama dari PTK adalah perbaikan. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui berbagai tindakan alternatif dalam memecahkan berbagai permasalahan pembelajaran. Di samping itu, karakteristik dari PTK adalah permasalahan yang harus dipecahkan merupakan permasalahan yang dihadapi oleh guru pada saat melaksanakan pembelajaran di kelas. “Fokus PTK terletak pada tindakan-tindakan alternatif yang telah direncanakan pendidik, dan kemudian dicoba lalu dievaluasi apakah tindakan alternatif tersebut dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan atau tidak” (Arikunto. S., Suhardjono., & Suryani, 2015, hlm. 197). Penelitian yang menggunakan rancangan PTK diarahkan untuk mencapai sasaran sebagai berikut:

Dewi Raihan Aryanti, 2023

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN PEMANFAATAN *STORYTELLING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PAMANUKAN)

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

- a. Memperhatikan dan meningkatkan kualitas proses, isi, masukan, dan hasil pembelajaran.
- b. Menumbuhkan dan meningkatkan budaya meneliti bagi tenaga kependidikan agar lebih proaktif dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran.
- c. Meningkatkan kolaborasi antar tenaga pendidik dan kependidikan dalam memperoleh solusi dari suatu permasalahan pembelajaran.

Alasan peneliti memilih metode Penelitian Tindakan Kelas adalah karena peneliti ingin memecahkan permasalahan dalam pembelajaran sejarah yang ada di kelas XI IPS 1. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas XI IPS 1, peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah. Permasalahan yang paling menonjol adalah kreativitas belajar siswa masih rendah dengan berbagai indikasi-indikasi yang telah peneliti paparkan sebelumnya pada latar belakang. Maka dari itu, peneliti mencoba untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan melakukan tindakan nyata yaitu menjadi guru dan meminta siswa untuk membuat *project storytelling* dalam pembelajaran sejarah. Apabila permasalahan tersebut tidak ditangani maka akan berdampak negatif bagi siswa. Oleh karena itu, metode penelitian yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

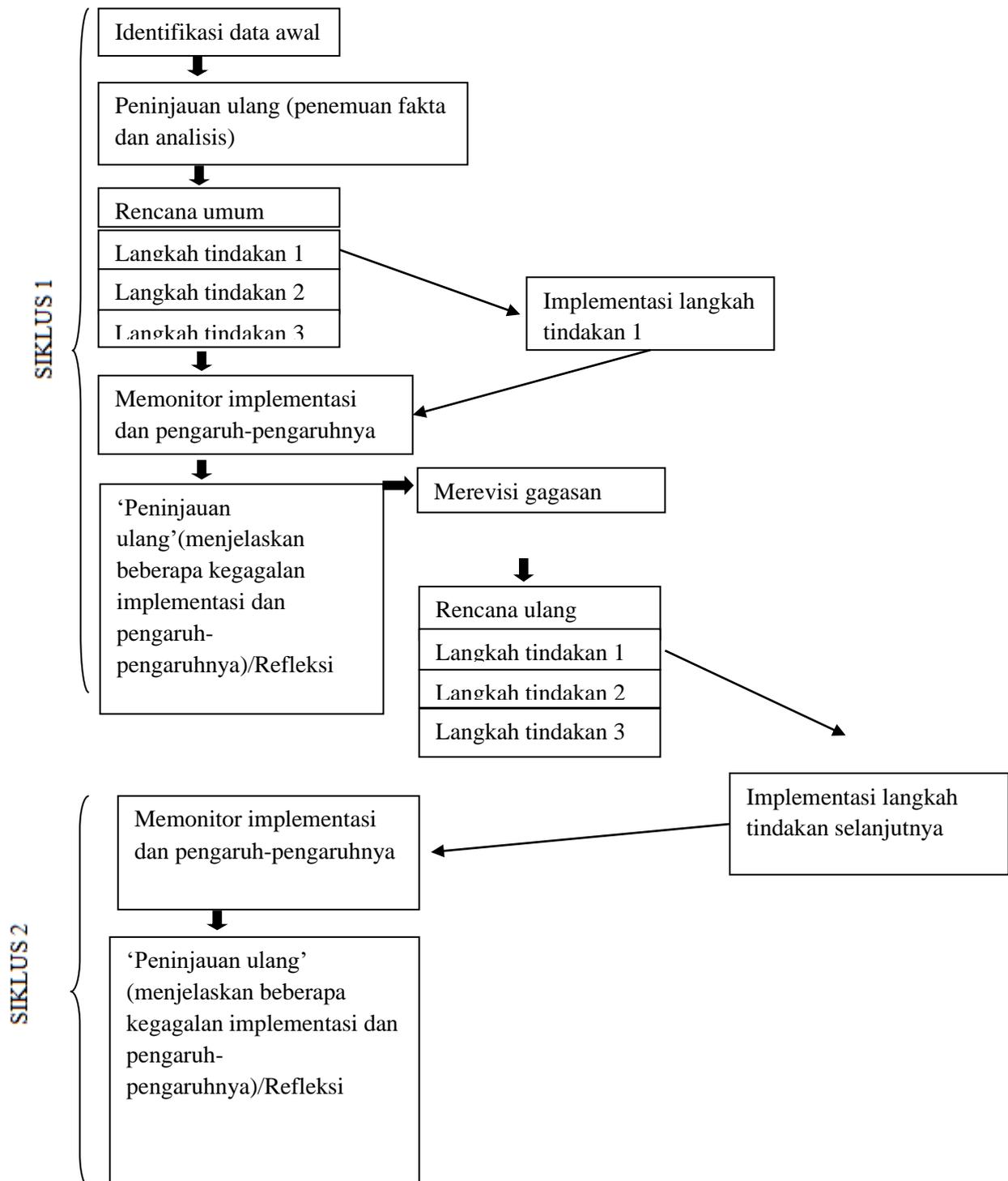
3.3 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang mengacu pada desain PTK model John Elliot. John Elliot mengadopsi skema spiral yang dicetuskan oleh Kemmis dan membuat model yang serupa namun lebih rumit. Menurutnya bahwa “Gagasan umum dapat berubah sewaktu-waktu, peninjauan lapangan sebaiknya melibatkan analisis serta penemuan fakta yang seharusnya terus-menerus muncul, dan implementasi dari setiap langkah-tindakan tidak selalu mudah sehingga ia harus memonitor sejauh mana tindakan tersebut benar-benar terlaksana” (Hopkins. D, 2011, hlm. 94). Model yang dicetuskan Elliot dianggap lebih rinci karena di dalam setiap siklus dimungkinkan terdiri dari beberapa tindakan yakni antara tiga sampai lima tindakan. Sementara itu, di setiap tindakan terdiri atas beberapa langkah yang terealisasi dalam bentuk kegiatan

pembelajaran. Terdapat empat tahapan penting di dalam penelitian tindakan kelas, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi.

Desain penelitian John Elliot terdiri dari identifikasi masalah, peninjauan, perencanaan, langkah/tindakan, refleksi, dan merevisi gagasan umum. “Yang dimaksud dengan identifikasi masalah adalah pernyataan yang menghubungkan gagasan atau idea dengan tindakan” (Wiriaatmadja. R, 2014, hlm. 65). Identifikasi masalah dalam penelitian merupakan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam praktek belajar-mengajar di kelas, dan merupakan sesuatu yang ingin diubah atau diperbaiki. Sedangkan yang dimaksud dengan peninjauan ulang adalah kegiatan yang meliputi pemahaman tentang situasi kelas yang ingin diubah atau diperbaiki. Informasi yang didapatkan dari hasil peninjauan akan membantu peneliti untuk membedakan berbagai aspek permasalahan penelitian, dan membantu ke arah mana perbaikan harus dilakukan. Kemudian setelah tindakan telah diimplementasikan, hal yang harus dilakukan adalah merefleksi atau mempertimbangkan baik/buruknya dan berhasil/belum berhasilnya suatu tindakan. Refleksi merupakan bagian dari tahap diskusi dan analisis penelitian sesudah tindakan dilakukan sehingga memberikan arah bagi tindakan perbaikan selanjutnya.

Adapun gambaran prosedur penelitian tindakan kelas sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model penelitian tindakan kelas John Elliot
Sumber: Hopkins. D, 2011, hlm. 93

Adapun alasan mengapa peneliti menggunakan desain penelitian dari John Elliot yaitu karena lebih rinci dan memungkinkan peneliti untuk melakukan monitoring untuk memastikan tindakan sudah terlaksana. “John Elliot beranggapan bahwa dalam kenyataan praktik lapangan setiap pokok bahasan biasanya tidak akan dapat diselesaikan dalam satu langkah, tetapi akan diselesaikan dalam beberapa rupa” (Asrori, & Rusman, 2020, hlm. 32). Apabila mengacu pada desain model John Elliot, hal yang pertama kali dilakukan adalah menemukan permasalahan, kemudian merancang tindakan tertentu yang dianggap mampu memecahkan masalah tersebut, selanjutnya mengimplementasikan tindakan yang sudah dirancang sebelumnya, peneliti juga harus melakukan monitoring untuk memastikan apakah tindakan yang dilakukan sudah terlaksana, kemudian akan dilakukan tindakan berikutnya apabila dianggap perlu. Adapun tahapan-tahapan siklus yang dikembangkan oleh peneliti dalam siklus I dan siklus II yaitu:

1. Perencanaan

Dalam tahap ini hal yang dilakukan adalah menyusun rencana tindakan yang akan dilaksanakan bersama dengan guru mitra untuk menentukan masalah penelitian dan tindakan yang diambil dalam memecahkan masalah yang terjadi. Sedangkan pada siklus selanjutnya, perencanaan dibuat atas dasar dari hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Berikut ini perencanaan yang disusun pada penelitian ini yaitu:

- a. Meminta kesediaan dari guru mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas tersebut untuk menjadi mitra penelitian yang akan dilakukan.
- b. Berdiskusi dengan guru mitra dalam menentukan jadwal waktu dan tanggal penelitian.
- c. Memutuskan materi pelajaran sejarah yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan tindakan penelitian.
- d. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang hendak diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Membuat sistem penilaian atau instrumen penelitian untuk mengukur hasil dari proses kegiatan pembelajaran.

- f. Menyusun rencana perbaikan sebagai proses tindakan lanjutan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dari tindakan sebelumnya.
- g. Merencanakan kegiatan pengolahan data dari hasil penelitian yang dilakukan.

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini rencana yang telah disusun sebelumnya diaktualisasikan. Tindakan-tindakan pada tahap ini yang dilaksanakan peneliti diharapkan dapat mencapai hasil yang baik sesuai dengan permasalahan pembelajaran yang ingin ditingkatkan dalam penelitian ini. Berikut langkah-langkah yang dilaksanakan pada tahap ini.

- a. Melakukan tindakan sesuai dengan rencana yang telah disusun.
- b. Menggunakan instrumen yang telah dibuat dan disesuaikan.
- c. Melakukan diskusi dengan guru mitra penelitian setelah selesai melakukan tindakan.
- d. Mencari alternatif tindakan lain untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dari tindakan sebelumnya.
- e. Melakukan pengolahan data.

3. Pengamatan

Pengamatan atau observasi digunakan untuk mengamati proses tindakan yang dilakukan. “Proses pengamatan dilakukan beriringan dengan tahap pelaksanaan” (Kristi.W, 2020, hlm. 37). Pengamatan dilakukan mengacu pada instrumen penelitian yang telah dirancang dan disusun sebelumnya. Sehingga pengamat atau observer mengamati hal-hal yang dibutuhkan sesuai dengan instrumen. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Mengamati kondisi kelas yang menjadi subjek penelitian yaitu kelas XI IPS 1.
- b. Mengamati kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang telah disusun.
- c. Mengamati kreativitas siswa dalam membuat *project storytelling*.
- d. Menilai peningkatan kreativitas dan kinerja siswa dalam pembuatan *project storytelling*.
- e. Mengamati hasil *project storytelling* yang telah dibuat oleh siswa.

f. Menilai peningkatan *project storytelling* yang telah dibuat oleh siswa.

4. Refleksi

Tindakan yang dilaksanakan peneliti akan terlihat efektivitasnya pada tahap ini. Selain itu, pada tahap ini juga dapat membuat peneliti mengetahui hal-hal yang masih kurang dan belum terimplementasikan dengan baik pada saat proses dilaksanakannya tindakan. Dengan begitu, peneliti dapat melakukan perbaikan tindakan pada tindakan selanjutnya. Dalam tahap ini hal yang dilakukan oleh peneliti adalah berdiskusi dengan guru mitra terkait hasil dari tindakan yang telah dilakukan berdasarkan pengamatan sebelumnya, dan menentukan tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki tindakan sebelumnya.

3.4 Fokus Penelitian

Fokus penelitian digunakan agar peneliti terfokus serta memiliki batasan penelitian. Dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model *Project Based Learning* dengan Pemanfaatan *Storytelling* dalam Pembelajaran Sejarah”. Fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu peningkatan kreativitas siswa melalui *project storytelling*. Peneliti memfokuskan indikator kreativitas tersebut pada tabel berikut:

3.4.1 Proyek *Storytelling*

Dalam penelitian ini, penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* dalam pembelajaran sejarah dilaksanakan melalui langkah-langkah yang tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 3.2

Langkah-Langkah Pembelajaran Sejarah Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan Pemanfaatan *Storytelling*

No.	Langkah Pembelajaran	Deskripsi
Pertemuan 1		
1.	Menyajikan pertanyaan esensial.	1) Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. 2) Siswa diberikan pertanyaan esensial terkait materi yang akan dipelajari.

Dewi Raihan Aryanti, 2023

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN PEMANFAATAN *STORYTELLING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PAMANUKAN)

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

2.	Mendesain perencanaan proyek.	<p>3) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 7-8 orang anggota.</p> <p>4) Siswa bersama guru berdiskusi mengenai proyek yang akan dibuat yaitu “<i>storytelling</i>”.</p> <p>5) Siswa menyimak penjelasan guru tentang tugas yang harus setiap kelompok kerjakan, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Membuat rancangan proyek <i>storytelling</i>. b. Membuat naskah cerita yang mendeskripsikan secara tertulis terkait emosi tokoh, kondisi, dan situasi dalam cerita secara jelas dan kronologis. c. Siswa diarahkan untuk mencantumkan sumber-sumber yang mereka gunakan dalam membuat proyek <i>storytelling</i>. <p>6) Setelah proses diskusi telah selesai, setiap kelompok mempresentasikan progress pekerjaan kelompoknya. Kemudian, guru dapat memberikan arahan dan masukan lebih lanjut.</p>
3.	Menyusun jadwal pembuatan proyek.	<p>Siswa diberi informasi bahwa kegiatan membuat proyek akan dilakukan dalam 3 kali pertemuan, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Menyusun draft (perencanaan) proyek. 2) Pembuatan proyek. 3) Publikasi hasil proyek dan penilaian proyek.
Pertemuan 2		
4.	Pembuatan proyek dan memonitor kegiatan .	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa mempresentasikan rancangan <i>storytelling</i> dan naskah yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya. 2) Tiap perwakilan kelompok menyampaikan kendala yang mereka hadapi pada saat proses pembuatan <i>storytelling</i>. 3) Siswa bersama guru saling

		berdiskusi untuk memecahkan permasalahan tersebut.
Pertemuan 3		
5.	Melakukan penilaian (perbaikan, finalisasi & publikasi).	<ol style="list-style-type: none"> 1) Penampilan <i>storytelling</i> semua kelompok yang ditampilkan melalui video dan diunggah ke media sosial (YouTube) disaksikan oleh guru. 2) Setiap kelompok memberikan tanggapan berupa review singkat yang disajikan dalam teks deskripsi kepada kelompok setelahnya. 3) Siswa diberi tanggapan dan masukan dari guru terkait proyek <i>storytelling</i> yang dihasilkan oleh masing-masing kelompok.
6.	Mengevaluasi kegiatan/pengalaman	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa bersama guru merefleksi hasil proyek <i>storytelling</i> siswa. 2) Guru melakukan penilaian terhadap hasil proyek, yaitu: <ol style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian hasil proyek <i>storytelling</i> dengan rancangan proyek <i>storytelling</i>. b. Kesesuaian materi. c. Penampilan <i>storytelling</i> meliputi artikulasi, intonasi, gestur, dan mimik.

3.4.2 Kreativitas Siswa

Fokus penelitian yang dipilih oleh peneliti pada penelitian ini adalah kreativitas belajar. Adapun indikator kreativitas adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3

Indikator dan sub indikator kreativitas belajar siswa

Indikator	Subindikator
Kelancaran (<i>fluency</i>)	Menuangkan ide pada rancangan proyek <i>storytelling</i>
	Menyusun naskah cerita yang jelas dan kronologis.
Orisinalitas (<i>Originality</i>)	Tidak meniru konsep proyek <i>storytelling</i> kelompok lain.

Dewi Raihan Aryanti, 2023

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN PEMANFAATAN *STORYTELLING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PAMANUKAN)

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

	Mencantumkan sumber-sumber kredibel yang mereka gunakan.
Keluwesannya (<i>Flexibility</i>)	Mengatasi masalah yang dihadapi pada saat pembuatan proyek <i>storytelling</i> .
	Bercerita dengan artikulasi, intonasi, gestur tubuh, dan mimik sesuai emosi tokoh dalam cerita.
Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	Membuat proyek <i>storytelling</i> sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.
	Menyampaikan jalan cerita dengan jelas dan kronologis secara lisan.

3.4.3 Keterhubungan Indikator Kreativitas Belajar dalam *Project*

Storytelling

Indikator kreativitas dalam penelitian ini tentunya disesuaikan dan dihubungkan dengan rangkaian pelaksanaan proyek *storytelling* dalam pembelajaran sejarah. Adapun keterhubungan antar fokus penelitian disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.4

Tabel keterhubungan indikator kreativitas belajar dalam *project storytelling*

No	INDIKATOR	SUBINDIKATOR	KETERKAITAN
1.	Kelancaran (<i>Fluency</i>)	<ol style="list-style-type: none"> Menuangkan ide pada rancangan proyek <i>storytelling</i> Menyusun naskah cerita yang jelas dan kronologis. 	Setelah dibagi menjadi empat kelompok dan diberi tema masing-masing kelompok, siswa saling berdiskusi dan mengungkapkan pendapat/ide terkait judul, alur cerita, dan gambaran cerita secara garis besar. Kemudian siswa mencari dan mengumpulkan informasi terkait dengan topik yang didapatkan dari berbagai sumber yang relevan. Setelah mengumpulkan informasi, siswa

			berdiskusi dalam membuat rancangan <i>storytelling</i> dengan baik. di samping itu, siswa juga membuat naskah cerita yang mendeskripsikan secara tertulis mengenai situasi, kondisi, dan emosi tokoh dalam cerita secara jelas dan kronologis.
2.	Orisinalitas (<i>Originality</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak meniru konsep proyek <i>storytelling</i> kelompok lain. 2. Mencantumkan sumber-sumber kredibel yang mereka gunakan. 	Siswa diarahkan untuk mencantumkan sumber-sumber yang mereka gunakan dalam membuat proyek <i>storytelling</i> agar terhindar dari tindakan plagiarisme.
3.	Keluwesan (<i>Flexibility</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengatasi masalah yang dihadapi pada saat pembuatan proyek <i>storytelling</i>. 2. Bercerita dengan artikulasi, intonasi, gestur tubuh, dan mimik sesuai emosi tokoh dalam cerita 	Siswa menyampaikan kendala yang mereka hadapi pada saat proses pembuatan proyek <i>storytelling</i> , dan saling berdiskusi untuk memecahkan permasalahan tersebut. Kemudian pada saat mempresentasikan atau menampilkan proyek <i>storytelling</i> yang telah dibuat, siswa mampu bercerita dengan artikulasi, intonasi, gestur tubuh, dan mimik sesuai emosi si tokoh dalam cerita.
4.	Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat proyek <i>storytelling</i> sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. 2. Menyampaikan jalan cerita dengan jelas dan kronologis secara lisan. 	Proyek <i>storytelling</i> yang siswa hasilkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Cerita yang disampaikan juga harus jelas dan kronologis. Proyek <i>storytelling</i> yang siswa hasilkan dikemas dalam

			bentuk video dan diunggah ke aplikasi YouTube
--	--	--	---

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar lebih mudah dengan hasil yang lebih baik dan sistematis, sehingga data yang didapatkan menjadi lebih mudah untuk diolah. Berikut ini beberapa instrumen yang akan digunakan oleh peneliti.

3.5.1 Catatan Lapangan

“Catatan lapangan merupakan salah satu cara untuk melaporkan hasil observasi, refleksi, dan reaksi terhadap masalah-masalah di kelas” (Hopkins. D, , hlm. 181). Catatan lapangan sebaiknya segera ditulis setelah pembelajaran selesai. Apabila penulisan catatan lapangan tidak segera ditulis sesuai pembelajaran maka catatan tersebut sulit untuk mengkonstruksi masalah-masalah dan respon-respon secara akurat. Catatan lapangan bisa berupa catatan yang berorientasi isu terkait sejauh mana observasi tersebut fokus terhadap salah satu aspek pengajaran atau perilaku ruang kelas. Selain itu, catatan lapangan juga bisa berisi kesan-kesan umum tentang iklim pembelajaran, ruang kelas, dan peristiwa-peristiwa insidental.

Alasan peneliti menggunakan catatan lapangan dalam penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data berupa deskripsi penulisan suatu peristiwa yang terjadi di lapangan mengenai aktivitas pembelajaran sejarah, aktivitas siswa, aktivitas guru, dan aspek lainnya. Catatan lapangan dalam penelitian ini ditulis dalam bentuk deskriptif sehingga informasi di dalamnya mampu memberikan gambaran besar yang dapat dimengerti untuk diinterpretasi.

Tabel 3.5

Lembar Catatan Lapangan

Catatan Lapangan Siklus...			
Hari/Tanggal :			
Materi :			
Nama Observer :			
D A F K U	No.	Waktu	Deskripsi

3.5.2 Lembar Panduan Observasi

Menurut Margono (2007, hlm. 159) “Lembar observasi atau pengamatan merupakan panduan dalam melakukan penilaian terhadap indikator-indikator dari aspek yang diamati”. Agar observasi yang dilakukan lebih terarah, maka peneliti membuat lembar panduan observasi terlebih dahulu.

Alasan peneliti menggunakan lembar panduan observasi adalah guna mempermudah peneliti untuk melihat ketercapaian indikator kreativitas yang telah peneliti tetapkan melalui observasi langsung dan pengamatan lembar kerja siswa.

Lembar observasi atau lembar pengamatan dalam penelitian ini digunakan peneliti sebagai panduan untuk melakukan penilaian terhadap indikator-indikator dari aspek yang diamati. Bentuk dari lembar observasi ini adalah daftar cek dengan memberi tanda (√) pada kategori penilaian. Adapun objek atau sasaran yang diamati pada penelitian ini adalah sikap atau perilaku siswa dalam proses pembuatan *project storytelling*.

Tabel 3.6

Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah

Indikator	No	Aspek yang diamati	Skor		
			3	2	1
Kelancaran	1.	Menuangkan ide pada rancangan proyek <i>storytelling</i> .	Siswa memberikan ide dalam perencanaan proyek <i>storytelling</i> lebih dari tiga.	Siswa memberikan tiga ide dalam perencanaan proyek <i>storytelling</i> .	Siswa memberikan ide kurang dari tiga dalam perencanaan proyek <i>storytelng</i> .
	2.	Menyusun naskah cerita yang jelas dan kronologis.	Naskah yang dihasilkan memiliki jalan cerita yang jelas dan kronologis.	Naskah yang dihasilkan memiliki jalan cerita kurang jelas dan kurang kronologis.	Naskah cerita yang dihasilkan memiliki jalan cerita tidak jelas dan tidak kronologis.
Orisinalitas	3.	Tidak meniru konsep proyek <i>storytelling</i> kelompok lain.	Tidak terdapat kesamaan dalam konsep proyek <i>storytelling</i> dengan kelompok lain.	Terdapat satu kesamaan dalam konsep proyek <i>storytelling</i> dengan kelompok lain.	Terdapat lebih dari satu kesamaan dalam konsep <i>storytelling</i> dengan

Dewi Raihan Aryanti, 2023

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN PEMANFAATAN *STORYTELLING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PAMANUKAN)

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

					kelompok lain.
	4.	Mencantumkan sumber-sumber kredibel yang mereka gunakan.	Siswa mencantumkan tiga atau lebih sumber kredibel yang mereka gunakan.	Siswa mencantumkan kurang dari tiga sumber kredibel yang mereka gunakan.	Siswa tidak mencantumkan sumber-sumber kredibel yang mereka gunakan.
Keluwesan	5.	Mengatasi masalah yang dihadapi pada saat pembuatan proyek <i>storytelling</i> .	Siswa mampu mengatasi seluruh permasalahan yang dihadapi selama proses pembuatan proyek <i>storytelling</i> .	Siswa mampu mengatasi sebagian permasalahan yang dihadapi selama proses pembuatan proyek <i>storytelling</i> .	Siswa tidak mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi selama proses pembuatan proyek <i>storytelling</i> .
	6.	Bercerita dengan artikulasi, intonasi, gestur tubuh, dan mimik sesuai emosi tokoh dalam cerita.	Pencerita membawakan cerita sejarah disertai dengan artikulasi dan intonasi yang jelas, serta gestur tubuh dan mimik yang mampu menggambarkan emosi tokoh dalam cerita. Sehingga cerita sejarah yang disampaikan terlihat menarik.	Masih terdapat satu atau dua kriteria (artikulasi, intonasi, gestur tubuh, dan mimik) yang belum tersampaikan dengan baik dan kurang mendukung.	Pencerita membawakan cerita sejarah tidak disertai dengan artikulasi dan intonasi yang jelas, gestur tubuh dan mimik tidak sesuai dengan emosi tokoh dalam cerita, sehingga cerita yang disampaikan terlihat monoton dan kurang menarik.
Elaborasi	7.	Membuat proyek <i>storytelling</i> sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.	Proyek <i>storytelling</i> yang dihasilkan kelompok sesuai dengan rancangan proyek <i>storytelling</i> yang telah mereka buat sebelumnya.	Terdapat satu bagian dalam rancangan proyek <i>storytelling</i> yang tidak terimplementasikan dalam proyek <i>storytelling</i> yang kelompok hasilkan.	Proyek <i>storytelling</i> yang dihasilkan kelompok berbeda dengan rancangan proyek <i>storytelling</i> yang telah mereka buat sebelumnya.
	8.	Menyampaikan jalan cerita dengan jelas dan kronologis	Siswa mampu membayangkan apa dan bagaimana	Siswa kurang mampu membayangkan apa dan bagaimana	Siswa tidak mampu membayangkan apa dan

Dewi Raihan Aryanti, 2023

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN PEMANFAATAN *STORYTELLING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PAMANUKAN)

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

		secara lisan.	peristiwa dalam cerita dapat terjadi, sehingga pemaparan cerita bersifat jelas dan kronologis.	peristiwa dalam cerita dapat terjadi, sehingga pemaparan cerita bersifat kurang jelas dan kurang kronologis.	bagaimana peristiwa dalam cerita dapat terjadi, sehingga pemaparan cerita tidak kronologis, tidak jelas, dan membingungkan.
--	--	---------------	--	--	---

Tabel 3.7

Lembar Observasi Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah

Siklus :

Kelompok :

No.	Aspek yang Diamati	Skor			Komentar
		3	2	1	
Pertemuan Pertama					
1.	Menuangkan ide pada rancangan proyek <i>storytelling</i> .				
2.	Menyusun naskah cerita yang jelas dan kronologis.				
Pertemuan Kedua					
3.	Tidak meniru konsep proyek <i>storytelling</i> kelompok lain.				
4.	Mencantumkan sumber-sumber kredibel yang mereka gunakan.				
5.	Mengatasi masalah yang dihadapi pada saat pembuatan proyek <i>storytelling</i> .				
Pertemuan Ketiga					
6.	Bercerita dengan artikulasi, intonasi, gestur tubuh, dan mimik sesuai emosi tokoh dalam cerita.				
7.	Membuat proyek <i>storytelling</i> sesuai dengan rancangan yang telah dibuat				

Dewi Raihan Aryanti, 2023

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN PEMANFAATAN *STORYTELLING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PAMANUKAN)

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

	sebelumnya.				
8.	Menyampaikan jalan cerita dengan jelas dan kronologis secara lisan.				

Tabel 3.8
Lembar Observasi Guru

PERTEMUAN PERTAMA

No.	Aspek yang Diamati	B	C	K	Komentar
		3	2	1	
A. PENDAHULUAN					
1.	Guru mengucapkan salam kepada peserta didik.				
2.	Guru memeriksa kehadiran siswa dan kerapihan kelas.				
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.				
B. KEGIATAN INTI					
4.	Guru memberikan pertanyaan esensial kepada siswa.				
5.	Guru menjelaskan gambaran umum materi yang akan dipelajari siswa.				
6.	Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dan mengarahkan untuk berkumpul dengan kelompoknya.				
7.	Guru menjelaskan rincian tugas pembuatan proyek <i>storytelling</i> .				
8.	Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).				
9.	Guru mengarahkan				

Dewi Raihan Aryanti, 2023

MEMINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN PEMANFAATAN *KREATIVITAS* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PAMANUKAN)

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

	siswa untuk mendiskusikan ide dan konsep atau rancangan proyek <i>storytelling</i> yang akan mereka buat.				
10.	Guru menginstruksikan siswa untuk membuat naskah cerita yang jelas dan kronologis.				
11.	Guru mengarahkan siswa untuk mencantumkan sumber-sumber yang mereka gunakan.				
12.	Guru mengarahkan tiap kelompok untuk mempresentasikan progres pekerjaan kelompoknya.				
C. PENUTUP					
13.	Guru memberi apresiasi terhadap kegiatan pembelajaran.				
14.	Guru memberitahukan kepada siswa mengenai kegiatan pembelajaran selanjutnya.				
15.	Guru menutup pembelajaran dengan salam.				

PERTEMUAN KEDUA

No.	Aspek yang Diamati	B	C	K	Komentar
		3	2	1	
A. PENDAHULUAN					
1.	Guru mengucapkan salam kepada peserta didik.				

Dewi Raihan Aryanti, 2023

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN PEMANFAATAN *STORYTELLING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PAMANUKAN)

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

2.	Guru memeriksa kehadiran siswa dan kerapihan kelas.				
3.	Guru mengarahkan siswa untuk duduk bersama dengan kelompoknya masing-masing dan memeriksa kelengkapan kelompok.				
B. KEGIATAN INTI					
4.	Guru menginstruksikan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan rancangan <i>storytelling</i> dan naskah yang telah mereka buat sebelumnya.				
5.	Guru mengarahkan masing-masing kelompok untuk menyampaikan kendala yang mereka hadapi.				
6.	Guru mengarahkan siswa untuk saling berdiskusi mengenai pemecahan				

Dewi Raihan Aryanti, 2023

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN PEMANFAATAN *STORYTELLING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PAMANUKAN)

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

	permasalahan tersebut.				
C. PENUTUP					
7.	Guru memberi apresiasi terhadap kegiatan pembelajaran.				
8.	Guru memberitahukan kepada siswa mengenai kegiatan pembelajaran selanjutnya.				
9.	Guru menutup pembelajaran dengan salam.				

PERTEMUAN KETIGA

No.	Aspek yang Diamati	B	C	K	Komentar
		3	2	1	
A. PENDAHULUAN					
1.	Guru mengucapkan salam kepada peserta didik.				
2.	Guru memeriksa kehadiran siswa dan kerapian kelas.				
3.	Guru mengarahkan siswa untuk duduk bersama dengan kelompoknya masing-masing dan memeriksa kelengkapan.				
B. KEGIATAN INTI					
4.	Guru menyaksikan penampilan <i>storytelling</i> setiap kelompok melalui				

Dewi Raihan Aryanti, 2023

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN PEMANFAATAN *KREATIVITAS* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PAMANUKAN)

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

	video yang diunggah ke YouTube.				
5.	Guru mengarahkan setiap kelompok untuk memberikan tanggapan dan masukan terhadap proyek <i>storytelling</i> kelompok lain.				
6.	Guru memberikan tanggapan dan masukan terhadap proyek <i>storytelling</i> yang dihasilkan oleh masing-masing kelompok.				
C. PENUTUP					
7.	Guru membagikan lembar penilaian diri dan penilaian antar teman.				
8.	Guru merefleksi hasil proyek <i>storytelling</i> siswa.				
9.	Guru menutup pembelajaran dengan salam.				

3.5.3 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan agar proses wawancara lebih terarah, sehingga narasumber atau orang yang diwawancarai dapat memberikan informasi sesuai dengan yang diperlukan peneliti. “Di dalam pedoman wawancara terdapat pokok-pokok pertanyaan yang akan diajukan secara singkat dan jelas, serta disediakan juga tempat untuk mencatat jawaban yang diberikan oleh siswa” (Sanjaya. W, 2009, hlm. 85). Fokus utama dalam wawancara ini yaitu terkait dengan tanggapan siswa terhadap pembelajaran sejarah menggunakan *model project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* untuk meningkatkan kreativitas siswa. Di samping itu, wawancara ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana guru mitra memaksimalkan pembelajaran berbasis proyek selama ini.

Alasan peneliti menggunakan pedoman wawancara adalah guna memberi arah yang tetap ketika suatu wawancara sedang dilaksanakan. Oleh karena itu, ketika wawancara sedang dilaksanakan tidak akan dimunculkan pertanyaan-pertanyaan yang terlalu luas. Dengan kata lain, pertanyaan wawancara yang disampaikan akan lebih terfokus pada masalah yang dibahas pada penelitian.

Pada pedoman wawancara ini, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber yang telah disesuaikan dengan jumlah subjek penelitian yakni siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Pamanukan. Berikut ini pedoman wawancara yang telah disusun peneliti.

Tabel 3.9

Kisi-kisi pedoman wawancara siswa sebelum penelitian (Pra Penelitian)

Nama :
 Hari/Tanggal :
 Tempat :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu suka mata pelajaran sejarah?	
2.	Mengapa kamu menyukai/tidak menyukai mata pelajaran sejarah?	
3.	Tugas apa saja yang biasanya guru berikan kepada kalian dalam mata pelajaran sejarah?	
4.	Menurut pendapat kamu, apakah pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kreativitas kamu?	
5.	Apakah selama ini guru mata pelajaran sejarah pernah memberikan tugas proyek untuk membuat suatu produk?	
6.	Jika pernah, proyek apakah itu?	

Tabel 3.10

Kisi-kisi pedoman wawancara siswa setelah penelitian (Pasca penelitian)

Nama :
 Hari/Tanggal :
 Tempat :

No	Pertanyaan	Jawaban
----	------------	---------

Dewi Raihan Aryanti, 2023

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN PEMANFAATAN *STORYTELLING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PAMANUKAN)

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

1.	Bagaimana pendapat kalian tentang belajar sejarah dengan menggunakan model <i>project based learning</i> melalui penugasan membuat <i>storytelling</i> bersama peneliti?	
2.	Apa yang kalian dapatkan dari pembelajaran sejarah dengan penugasan proyek <i>storytelling</i> dibandingkan dengan pembelajaran sejarah yang bisa dilakukan di kelas sebelumnya?	
3.	Bagaimana kendala yang kamu hadapi selama membuat proyek <i>storytelling</i> secara berkelompok?	
4.	Apakah dengan membuat <i>project storytelling</i> dapat meningkatkan kreativitas yang kamu miliki? Apa alasannya?	
5.	Apa saran kalian untuk pembelajaran sejarah kedepannya?	

3.5.4. Lembar Penilaian Diri dan Penilaian Antar teman

Penilaian diri diartikan sebagai menilai diri sendiri berkaitan dengan status, keterlibatan dalam proses pembelajaran, dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajari. Sedangkan penilaian antar teman dilakukan pada saat pembelajaran dengan sistem berkelompok. “Tujuan dari penilaian antar teman adalah untuk menggali informasi kompetensi siswa anggota kelompok dan untuk mengambil keputusan tentang pencapaian hasil belajar/kompetensi siswa secara akurat dan adil” (Setiawan. W, 2012). Penilaian diri dan penilaian antar teman pada penelitian ini dilakukan guna mengetahui keterlibatan siswa di dalam kelompoknya pada saat mengerjakan proyek *storytelling*.

Tabel 3.11

Penilaian Diri

Nama :

Kelompok :

Hari/Tanggal :

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Saya ikut menyumbangkan ide pada saat pembuatan rancangan proyek <i>storytelling</i>		

Dewi Raihan Aryanti, 2023

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN PEMANFAATAN *STORYTELLING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PAMANUKAN)

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

2.	Saya ikut mengumpulkan informasi untuk pembuatan naskah <i>storytelling</i>		
3.	Saya ikut berkontribusi dalam mengerjakan tugas proyek <i>storytelling</i>		
4.	Saya menjalankan tugas sesuai dengan pembagian tugas di kelompok		
5.	Saya dapat bekerja sama dengan baik		
6.	Saya aktif dalam berdiskusi dengan kelompok mengenai pengerjaan proyek <i>storytelling</i>		

Tabel 3.12

Penilaian antar teman

Nama teman yang dinilai :

Nama siswa penilai :

Kelompok :

Hari/Tanggal :

No.	Pertanyaan	Sering (3)	Jarang (2)	Tidak Pernah (1)
1.	Teman saya ikut berkontribusi dalam mengerjakan proyek <i>storytelling</i>			
2.	Teman saya menjalankan tugasnya sesuai dengan pembagian tugas di dalam kelompok			
3.	Teman saya aktif berdiskusi mengenai pembuatan proyek <i>storytelling</i>			
4.	Teman saya dapat bekerja sama dengan baik			

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Tujuan teknik pengambilan data adalah untuk mengumpulkan data sesuai dengan pedoman penelitian sehingga diperoleh data yang dibutuhkan. Menurut Sugiyono “Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utamanya adalah mendapatkan data, tanpa mengetahui tekniknya maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan” (Sugiyono, 2016, hlm. 224).

3.6.1 Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan atau pengambilan data untuk memotret seberapa jauh efek tindakan yang telah dicapai. “Data yang harus

direkam dengan lembar pengamatan atau lembar observasi minimal meliputi: (1) kegiatan guru sebelum memulai tindakan sampai dengan selesai tindakan; dan (2) kegiatan siswa mulai dari mendengarkan penjelasan guru sampai selesai tindakan, bahkan selesai evaluasi pembelajaran” (Arikunto. S., Suhardjono., & Suryani, 2015, hlm. 86).

Alasan peneliti menggunakan teknik observasi untuk mengumpulkan data adalah guna mencatat, mengetahui, dan mendapatkan data mengenai proses pembelajaran ketika dilakukan tindakan sesuai dengan tujuan penelitian yakni meningkatkan kreativitas belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas guru maupun siswa selama proses pembelajaran. Untuk melihat aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* maka digunakan lembar observasi guru. Sedangkan untuk melihat aktivitas pembelajaran secara keseluruhan peneliti menggunakan lembar catatan lapangan. Di samping itu, observasi ini juga dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas ketika tindakan dilakukan. Adapun persiapan yang dilakukan peneliti dan para observer dalam memperoleh data yaitu:

- a. Membagikan lembar observasi kepada setiap observer.
- b. Mengundang para observer untuk ikut serta ke dalam diskusi setiap kelompok yang diamati.
- c. Memberikan arahan kepada observer bahwa dalam mengisi lembar observasi dan pengumpulan data bisa dari aktivitas diskusi, foto kegiatan diskusi, rancangan *storytelling* dan naskah, serta video *storytelling* yang dibuat setiap kelompok.
- d. Memberi arahan untuk menyerahkan dan menginformasikan hasil pengamatan observer kepada peneliti.
- e. Peneliti juga menyiapkan format penilaian diri dan format penilaian antar teman yang harus diisi oleh siswa guna memantau aktivitas pembuatan proyek *storytelling*.

3.6.2 Wawancara

“Wawancara dilakukan setelah kegiatan berlangsung, wawancara dilakukan secara bebas, dilakukan untuk mengungkap data dengan kata-kata secara lisan tentang sikap, pendapat, dan wawasan subjek penelitian mengenai baik buruknya proses belajar yang telah berlangsung” (Yonny. A, 2010, hlm. 59). Wawancara digunakan untuk menemukan permasalahan yang diteliti, dan untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan teknik wawancara terstruktur. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 233) wawancara terstruktur digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, dimana peneliti telah mengetahui dengan pasti informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu, dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Alasan peneliti menggunakan teknik wawancara adalah untuk mengetahui lebih mendalam terkait kendala dalam penelitian dan juga hasil yang dirasakan oleh subjek penelitian. Di samping itu, peneliti juga menggunakan wawancara sebagai teknik pengumpul data untuk mendapatkan informasi dari sumber pengalaman penelitian yaitu siswa yang nantinya akan dipilih tiga siswa secara acak sebagai *sample* untuk dilakukan wawancara.

3.6.3 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data kualitatif dengan melihat dan menganalisis dokumen-dokumen. “Fungsi utama dokumentasi adalah menyediakan konteks bagi pemahaman kita atas kurikulum atau metode pengajaran tertentu” (Hopkins. D, 2011, hlm. 210). Dokumen-dokumen yang dikumpulkan dapat berupa surat, memo, kertas ujian, makalah, kliping koran, dan sebagainya. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi. Dengan kata lain, hasil penelitian menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi akan lebih kredibel atau dapat dipercaya jika didukung oleh bukti dokumenter.

Dokumentasi ini digunakan untuk mendukung data. Studi dokumentasi di dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan dokumen-dokumen yang dapat melengkapi data dari observasi dan wawancara seperti RPP, proyek

Dewi Raihan Aryanti, 2023

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN PEMANFAATAN *STORYTELLING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PAMANUKAN)

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

storytelling yang telah siswa kerjakan, rekaman suara, dan foto. Hal-hal yang akan didokumentasikan dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung, serta hasil kerja atau tugas siswa. Dikarenakan pada saat proses pembuatan *storytelling* dilakukan secara tidak langsung, maka siswa harus mendokumentasikan bukti kerja kelompok mereka melalui foto. Untuk menyerahkan dokumen berupa video proyek *storytelling* yang telah diunggah ke YouTube, siswa cukup menyertakan link video dalam file hasil kerja siswa.

3.7 Teknik Pengolahan Data

Di dalam penelitian ini terdapat dua jenis data sebagai sumber informasi yang diambil di lapangan yaitu jenis data kuantitatif dan data kualitatif. Tujuan peneliti melakukan hal ini adalah untuk mengumpulkan data yang valid sesuai dengan kondisi di lapangan dan dapat dipertanggungjawabkan hasilnya dengan langkah-langkah sebagai berikut:

3.7.1 Data Kualitatif

Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2016, hlm. 246) mengatakan bahwa “aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus menerus hingga didapatkan data yang sudah jenuh”. Terdapat beberapa aktivitas atau tahapan dalam proses pengolahan data kualitatif, yaitu: *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

“Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, dan memfokuskan pada hal-hal yang penting” (Sugiyono, 2016, hlm. 249). Hal tersebut bertujuan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya. Reduksi data yang dilakukan peneliti pada penelitian ini berupa memilih, mengurutkan dan merangkum data-data yang penting serta relevan untuk kemudian disatukan. Data-data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dikelompokkan berdasarkan kepentingan pada rumusan masalah. Kegiatan ini mempermudah peneliti untuk mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian.

b. Penyajian Data (*Display Data*)

Penyajian data, “Penyajian data dapat dilakukan dengan berbentuk uraian singkat, hubungan antar kategori, bagan dan sejenisnya” (Sugiyono, 2016, hlm. 249). Setelah memilih, mengurutkan, serta merangkum data yang relevan dan penting, tahap selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data mempermudah peneliti dan pembaca dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Bentuk penyajian data yang digunakan pada penelitian ini adalah teks naratif, grafik, dan tabel.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing and Verification*)

Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan tahapan akhir dari teknik analisis data kualitatif. Kesimpulan dari penelitian kualitatif merupakan temuan baru, dan dapat berupa deskripsi dari suatu objek yang sebelumnya masih samar. Apabila data sudah disajikan dan sudah didukung oleh data-data yang valid dan konsisten, maka dapat dijadikan kesimpulan yang kredibel. Kesimpulan ini dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Verifikasi dimaksudkan agar penilaian tentang kesesuaian data.

3.7.2 Data Kuantitatif

“Teknik analisis data kuantitatif diarahkan untuk menjawab rumusan permasalahan dari sebuah penelitian, karena datanya kuantitatif maka sudah jelas bahwa teknik analisisnya menggunakan metode statistik yang sudah tersedia” (Sugiyono, 2016, hlm. 243). Selain mengolah data dengan teknik analisis kualitatif, pada penelitian ini juga menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data berupa angka-angka guna mengukur kreativitas siswa yang diolah melalui penskoran. Peneliti menggunakan penskoran berdasarkan lembar observasi. Berikut ini cara perhitungan data kuantitatif menurut Komalasari, (2010, hlm. 156):

$$\text{Persentase Nilai} = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

3.8 Validasi Data

“Validasi data merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan peneliti” (Sugiyono, 2016, hlm. 267). Dengan kata lain, suatu data dapat dikatakan valid apabila data yang dilaporkan peneliti tidak berbeda dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.

3.8.1 Member Check

Member check yaitu memeriksa kembali keterangan-keterangan atas informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara terkait keterangan dari narasumber seperti guru, teman sejawat, siswa, dan lain-lain. Sehingga peneliti mendapatkan informasi yang bersifat ajeg dan benar datanya. Hal yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini adalah meminta konfirmasi kembali kepada pihak-pihak yang terlibat dalam tindakan penelitian untuk melihat dan memastikan mana data yang disepakati dan yang ditolak. Kemudian data yang disepakati akan ditetapkan sebagai data yang benar dan bersifat ajeg. Dalam penelitian ini, *member check* dapat dilakukan terhadap siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 1 Pamanukan sebagai informan atau pemberi data. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 276) “Pelaksanaan membercheck dapat dilakukan setelah satu periode pengumpulan data selesai, atau setelah mendapat suatu temuan, atau kesimpulan”. Pelaksanaan *Member check* dapat dilakukan apabila peneliti sudah menemukan suatu simpulan, simpulan ini bisa diterima atau ditolak tergantung pada kesepakatan antara peneliti dengan pemberi data. Apabila peneliti telah selesai mengumpulkan dan memperoleh data, maka peneliti harus memvalidasinya dengan menanyakan kembali kepada pemberi data apakah data yang diperoleh sudah benar dan apa adanya dengan yang memang diterangkan, ataukah belum tepat. Sehingga, setelah *member check* ini dilakukan, diharapkan terjadi kesepahaman antara peneliti dan pemberi data mengenai kesesuaian informasi yang akan ditulis nantinya pada laporan penelitian.

3.8.2 Triangulasi Data

“Triangulasi melibatkan usaha membedakan persepsi-persepsi aktor lain pada situasi yang sama” (Hopkins. D, 2011, hlm. 228). Kesimpulan yang

merupakan hasil dari analisis data dicari lagi kebenarannya dengan cara dicek melalui beberapa sumber. Adapun triangulasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan cara membandingkan hasil data yang diperoleh dari beberapa mitra peneliti sebagai pembanding untuk mengecek kebenaran informasi yang didapatkan. Keselarasan informasi diperoleh dari tiga pihak sumber data yaitu siswa kelas XI IPS 1, guru sejarah Indonesia kelas XI IPS 1, dan para observer. Peneliti harus melihat dan memastikan kesamaan representasi situasi lapangan menurut ketiga pihak tersebut.

Triangulasi data penelitian juga bisa dilakukan dengan bentuk memvalidasi berbagai keterangan ataupun informasi dari sumber data berdasarkan tiga cara/teknik pengumpulan data, yaitu wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 274) “Triangulasi ini dinamakan triangulasi teknik yang berguna untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik berbeda”. Sebagai contohnya, ketika peneliti mendapatkan keterangan dari suatu informan menggunakan data observasi, peneliti masih harus mendalami hal-hal yang membingungkan atau kurang jelas melalui wawancara. Ketika dua teknik ini sudah dilakukan, studi dokumentasi tetap dijalankan agar bisa memastikan temuan-temuan yang peneliti dapatkan bisa sinkron.

3.8.3 Expert opinion

Expert opinion adalah pemeriksaan kembali atau pengecekan terakhir terhadap temuan penelitian oleh pakar yang profesional yakni dosen pembimbing. Pada tahap ini dapat dilakukan perbaikan, modifikasi, atau penghalusan berdasarkan arahan atau opini pembimbing yang dilakukan untuk meningkatkan derajat kepercayaan penelitian. Dengan begitu, tidak akan ada kekeliruan hasil dari penelitian ini karena kredibilitasnya telah teruji. Dalam penelitian ini, *expert opinion* yang dilakukan adalah meminta nasehat atau bimbingan kepada pakar seperti dosen pembimbing. Melalui pendapat dosen pembimbing ini, nantinya akan diperoleh suatu persetujuan jika penulisan hasil simpulan ataupun penguraian data telah benar dilakukan. Atau bahkan bisa dilakukan juga klarifikasi kembali di lapangan berupa pengambilan data lanjutan seumpama aspek teknis pengumpulan dan analisis data masih dinilai belum sesuai.

Dewi Raihan Aryanti, 2023

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN PEMANFAATAN *STORYTELLING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PAMANUKAN)

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