

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MA Al-Falaah Lekisrejo yang berlokasi di Batumarta III, Kecamatan Lubuk Raja, Kabupaten OKU, Sumatera Selatan (32152).

B. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap, tahun ajaran 2011/2012. Adapun rinciannya sebagai berikut:

Proposal	: April-Mei 2012
Perijinan	: Mei 2012
Pengumpulan Data	: Mei 20012
Analisis Data	: Juni 2012
Penulisan Laporan	: Juli-Agustus 2012

C. Bentuk dan Strategi Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian tindakan kelas atau sering disebut CAR (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran. Sedangkan (Suharsimi Arikunto, dkk, 2006: 3) penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas atau

di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini dibuat untuk meningkatkan prestasi mata pelajaran sejarah dengan menerapkan pendekatan *active learning* permainan *Dart*. Dalam penelitian ini menggunakan desain PTK model spiral dengan empat langkah yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Untuk menjalankan siklus-siklus tersebut terdapat dua tahapan, yaitu tahap pendahuluan dan tahap pelaksanaan tindakan (Rochiati Wiriaatmadja .2006: 66),

1. Tahap pendahuluan

Penelitian ini dimulai dengan tindakan observasi dan wawancara untuk mendapatkan gambaran awal tentang MA Al-Fallah OKU secara keseluruhan dan keadaan proses pembelajaran sejarah khususnya kelas XI IPS. Memberikan tes awal (*pre-test*) dilakukan saat akan memulai penyajian materi baru, hal ini sangat berguna bagi peneliti untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan tindakan dalam hal ini Media Permainan *Dart*, dapat digunakan sebagai pembanding serta diakhiri dengan memberikan *post test*.

2. Tahap pelaksanaan tindakan

Penelitian tindakan kelas terdapat empat rangkaian yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi yang dilakukan tiap siklus. Penelitian tindakan kelas minimal dilakukan tiga siklus mulai dari perencanaan sampai dengan refleksi

a. Siklus I

1) Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyusun skenario pembelajaran, membuat instrumen penelitian, membuat lembar observasi untuk merekam segala kegiatan selama pembelajaran berlangsung, membuat media pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran yang akan digunakan, membuat soal evaluasi untuk mengetahui hasil kegiatan belajar siswa.

2) Pelaksanaan tindakan

- a. Guru melakukan apersepsi
- b. Guru menjelaskan langkah-langkah media permainan *Dart*
- c. Dalam kelas dibagi menjadi 4 kelompok
- d. Masing-masing kelompok memiliki satu orang wakil untuk mewakili mengambil urutan dan melempar anak *dart*.
- e. Masing-masing kelompok melemparkan anak *dart* bergantian sesuai urutan.
- f. Tiap-tiap kelompok wajib membahas materi yang ada pada nomer *dart* yang terkena sasaran.
- g. Kelompok yang wajib membahas bersama-sama menuliskan materi yang didapatkan

- h. Setelah membahas kemudian materi tersebut ditulis sebanyak kelompok yang lain yaitu empat (4)
- i. Kemudian setelah selesai materi dibagikan kepada tiap-tiap kelompok, seterusnya sampai kelompok terakhir melempar anak *Dart*, membahas dan membagikan materi yang mereka dapatkan.
- j. Setelah proses diatas selesai kemudian tiap-tiap kelompok mempersentasikan hasil dari apayang mereka diskusikan dengan materi yang mereka dapatkan.
- k. Kelompok yang lain menanggapi dan mengajukan prtanyaan atas apa yang dipersentasikan oleh kelompok lain.

3) Observasi

Selama proses pembelajaran dilakukan observasi untuk mengetahui keadaan atau kondisi, penerimaan materi yang diajarkan, dan kegiatan siswa selama pembelajaran. Observasi ini untuk mengetahui bagaimana siswa belajar dengan media permainan *Dart*. Selanjutnya melakukan evaluasi untuk mengetahui prestasi belajar setelah menggunakan Media permainan *Dart*.

4) Refleksi

Setelah dilakukan observasi dan diperoleh data dilakukan refleksi, untuk mengetahui sejauh mana tindakan yang telah dilakukan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Hasil refleksi dapat digunakan sebagai acuan untuk merencanakan tindakan yang lebih baik pada siklus selanjutnya.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Perencanaan siklus I digunakan sebagai acuan pada siklus selanjutnya. Perencanaan dalam siklus II peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyusun skenario pembelajaran, membuat instrumen penelitian, membuat lembar observasi untuk merekam segala kegiatan selama pembelajaran berlangsung, membuat media pembelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran yang akan digunakan, membuat soal evaluasi untuk mengetahui hasil kegiatan belajar siswa.

2) Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II pada dasarnya sama seperti siklus I, tetapi pada siklus kedua pembentukan kelompoknya berbeda. Kemudian ini setelah pembahasan dan persentasi seperti yang dilakukan pada siklus pertama selesai masing-masing kelompok mendapat giliran lagi melemparkan anak *Dart* ke papan *Dart*. Disini guru telah menyiapkan beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan kepada masing-

masing kelompok yang melemparkan anak *Dart*. Tiap-tiap kelompok wajib menjawab pertanyaan yang dilemparkan oleh guru. Hal ini untuk mengurangi rasa jenuh dengan permainan sebelumnya.

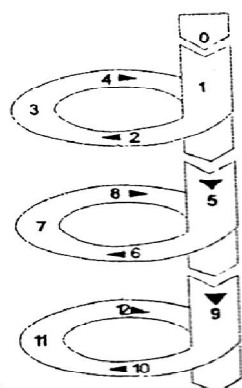
3) Observasi

Kegiatan observasi pada siklus II sama dengan siklus I. Mengamati keadaan atau kondisi, penerimaan materi yang diajarkan, dan kegiatan belajar siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan permainan *Dart*. Selanjutnya melakukan evaluasi untuk mengetahui prestasi belajar serta melakukan wawancara terhadap siswa.

4) Refleksi

Dengan refleksi pada siklus II kita dapat mengingat dan merenungkan kembalidari hasil yang telah berlangsung, apakah ada peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa atau tidak. Jika sudah maka tidak perlu diadakan siklus III, akan tetapi jika belum maka perlu dilakukan siklus berikutnya

Siklus selanjutnya mengikuti dari hasil siklus sebelumnya sebagai acuan lanjutan siklus selanjutnya, penelitian dianggap selesai jika sudah memenuhi target pencapaian keberhasilan.



Keterangan:

1. Refleksi Awal
2. Rencana Siklus I
3. Pelaksanaan Tindakan Siklus I
4. Observasi I
5. Refleksi I
6. Rencana Revisi Pada Siklus II
7. Pelaksanaan Tindakan Siklus II
8. Observasi II
9. Refleksi II
10. Rencana revisi pada siklus III
11. Pelaksaaan Tindakan Pada Siklus III
12. Observasi III
13. Refleksi III

Gambar 2. Proses Penelitian Tindakan

Model Spiral oleh Kemmis dan Mc Taggart (Rochiati Wiriaatmadja 2006: 66).

E. Sumber Data

Adapun jenis sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Narasumber yang terdiri dari pihak-pihak baik perorangan maupun instansi yang terkait dalam penelitian, terdiri dari:
 - a. Kepala sekolah MA Al-Falaah Lekisrejo.
 - b. Guru mata pelajaran sejarah MA Al-Falaah Lekisrejo.

- c. Siswa kelas XI IPS MA Al Falaah Lekisrejo
2. Lembar observasi selama penelitian di MA Al-Falaah Lekisrejo.
3. Lembar tes mengenai hasil data prestasi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan desain penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan cara non test dan tes.

1. Non Tes

a. Wawancara (*Interview*)

Wawancara atau interview adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan jalan tanya-jawab sepihak (Suharsimi Arikunto, 2006: 30). Selain itu, wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang yang dianggap dapat memberi informasi atau penjelasan hal yang dipandang perlu. Wawancara digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami dan mengerti tentang materi sejarah yang diberikan dengan menggunakan media permainan *Dart*. Tujuan diadakannya wawancara dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui mengenai proses pembelajaran setelah menggunakan media permainan *Dart*. Dalam wawancara peneliti berusaha menggali informasi dan data dari keterangan subyek peneliti.

b. Observasi (Observation)

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Suharsimi Arikunto, 2006: 30). Observasi sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi yang buatan (Nana Sujdana, 2005: 84).

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik mencari data mengenai hal-hal variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya (Suharsimi Arikunto, 2006: 231). Teknik yang digunakan untuk mencari data jumlah siswa dan prestasi belajar siswa.

2. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto Suharsimi, 2006: 150). Tes dilakukan pada setiap akhir materi untuk mengetahui efektifitas pembelajaran.

a. Tes Awal (Pre test)

Tes pada siswa sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum proses pengajaran dilaksanakan. Tes ini dilakukan untuk mengetahui

kemampuan awal peserta didik dan sebagai dasar dalam pembentukan kelompok belajar pada pembelajaran dengan menggunakan penerapan permainan *Dart*.

b. Tes Akhir (Post test)

Tes yang diberikan setelah proses pengajaran berakhir. Tes ini diberikan pada saat akhir tindakan untuk mengukur prestasi belajar sejarah sejarah dan tingkat keberhasilan tindakan pembelajaran pada setiap tindakan (Nana Sudjana, 2005: 117).

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi adalah metode penelitian guna mengamati dan mencatat keadaan fisik sekolah, proses pembelajaran di kelas yang meliputi guru sejarah, metode, strategi yang digunakan dan sarana. Metode ini menggunakan lembar observasi yang berisi catatan gambaran kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di kelas.

Adapun kisi-kisi instrument observasi permainan *Dart* adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi Permainan *Dart*

- Gambaran kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dikelas dengan menggunakan permainan *Dart*

Sumber Data	Indikator	Butir
Guru	1. Membuat RPP	1
	2. Membuat Silabus	2
	3. Membuka pelajaran	3
	4. Menjelaskan tujuan pembelajaran	4
	5. Melakukan tahapan pelaksanaan pembelajaran media permainan <i>Dart</i> :	5
	a) Guru menentukan topik bahasan.	6
	b) Dalam kelas dibagi menjadi 4 kelompok	7
	c) Masing-masing kelompok memiliki satu orang wakil untuk mewakili mengambil urutan dan melempar anak <i>dart</i> .	8
	d) Masing-masing kelompok melemparkan anak <i>dart</i> bergantian sesuai urutan	9
	e) Tiap-tiap kelompok wajib membahas materi yang ada pada nomer <i>dart</i> yang terkena sasaran	10
	f) Kelompok yang wajib membahas bersama-sama menuliskan materi yang didapatkan	11
	g) Setelah membahas kemudian materi tersebut ditulis sebanyak kelompok yang lain yaitu enam(4)	12
	h) Kemudian setelah selesai materi dibagikan kepada tiap-tiap kelompok, seterusnya sampai kelompok terakhir melempar anak <i>Dart</i> , membahas dan membagikan materi yang mereka dapatkan.	13

	i) Setelah proses diatas selesai kemudian tiap-tiap kelompok mempersentasikan hasil dari apayang mereka diskusikan dengan materi yang mereka dapatkan.	14
	j) Kelompok yang lain menanggapi dan mengajukan prtanyaan atas apa yang dipersentasikan oleh kelompok lain.	15

Adapun kisi-kisi Observasi Kondisi, Ruang, Dan Perlengkapan Penunjang Sekolah adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Observasi Kondisi, Ruang, Dan Perlengkapan Penunjang Sekolah

Jenis Ruangan	Nomor
Kelas	1
R. Kepala Sekolah	2
R. Guru	3
R. Tata Usaha	4
Perpustakaan	5
Lab. Komputer	6
Musholla	7
R. BK/BP	8
Komputer Tata Usaha	19

2. Wawancara

Adapun yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah guru sejarah, dan siswa guna menanyakan mengenai proses belajar setelah menggunakan media permainan *Dart*. Adapun kisi-kisi wawancara penerapan media permainan *Dart* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrument Wawancara Media Permainan *Dart*

Sumber Data	Indikator	Butir
Kepala Sekolah	1. Mengenai kondisi sekolah	1
	2. Mengenai kondisi siswa	2
Guru	1. Pengetahuan guru tentang media pembelajaran permainan <i>Dart</i>	3
	2. Menjelaskan pelaksanaan media pembelajaran permainan <i>Dart</i>	4
	3. Langkah-langkah media pembelajaran permainan <i>Dart</i> :	5
	a) Guru menentukan topik bahasan.	6
	b) Dalam kelas dibagi menjadi 4 kelompok	7
	c) Masing-masing kelompok memiliki satu orang wakil untuk mewakili mengambil urutan dan melempar anak <i>dart</i> .	8
	d) Masing-masing kelompok melemparkan anak <i>dart</i> bergantian sesuai urutan	9
	e) Tiap-tiap kelompok wajib membahas materi yang ada pada nomer <i>dart</i> yang terkena sasaran	10
	f) Kelompok yang wajib membahas bersama-sama menuliskan materi yang didapatkan	11
	g) Setelah membahas kemudian materi tersebut ditulis sebanyak kelompok yang lain yaitu enam(4)	12
	h) Kemudian setelah selesai materi dibagikan kepada tiap-tiap kelompok, seterusnya sampai kelompok terakhir melempar anak <i>Dart</i> , membahas dan membagikan materi yang mereka dapatkan.	13
	i)Setelah proses diatas selesai kemudian tiap-tiap kelompok mempersentasikan hasil dari apayang mereka diskusikan dengan materi yang mereka dapatkan.	14
j)Kelompok yang lain menanggapi dan		

	mengajukan pertanyaan atas apa yang dipersentasikan oleh kelompok lain.	
Siswa	1. Menjelaskan pelaksanaan media pembelajaran permainan <i>Dart</i>	15
	2. Langkah-langkah media pembelajaran permainan <i>Dart</i> :	16
	a) Guru menentukan topik bahasan.	17
	b) Dalam kelas dibagi menjadi 4 kelompok	18
	c) Masing-masing kelompok memiliki satu orang wakil untuk mewakili mengambil urutan dan melempar anak <i>dart</i> .	19
	d) Masing-masing kelompok melemparkan anak <i>dart</i> bergantian sesuai urutan	20
	e) Tiap-tiap kelompok wajib membahas materi yang ada pada nomer <i>dart</i> yang terkena sasaran	21
	f) Kelompok yang wajib membahas bersama-sama menuliskan materi yang didapatkan	22
	g) Setelah membahas kemudian materi tersebut ditulis sebanyak kelompok yang lain yaitu enam(4)	23
	h) Kemudian setelah selesai materi dibagikan kepada tiap-tiap kelompok, seterusnya sampai kelompok terakhir melempar anak <i>Dart</i> , membahas dan membagikan materi yang mereka dapatkan.	24
i)Setelah proses diatas selesai kemudian tiap-tiap kelompok mempersentasikan hasil dari apayang mereka diskusikan dengan materi yang mereka dapatkan. Kelompok yang lain menanggapi dan mengajukan pertanyaan atas apa yang dipersentasikan oleh kelompok lain.	25	

3. Tes

Tes digunakan untuk memperoleh data atau informasi tentang hasil belajar siswa baik sebelum dilakukan tindakan maupun setelah dilakukan tindakan. Alat evaluasi dibedakan menjadi tes dan non tes. Tes adalah yang sudah distandarisasi, artinya tes tersebut telah mengalami proses validitas dan reliabilitas untuk suatu tujuan tertentu dan untuk sekelompok siswa tersebut. Untuk menilai aspek tingkah laku, jenis non tes lebih sesuai digunakan sebagai alat evaluasi. Seperti menilai sikap, minat, perhatian, karakteristik, dan lain-lain yang sejenis (Nana Sudjana, 2004: 113-114). Adapun untuk mengukur tes tersebut peneliti menggunakan lembar soal tes sebagai instrumen yakni lembar soal *pretest* dan *posttest*. Lembar soal *pretest* disusun guna memenuhi pemahaman siswa terhadap kompetensi yang ditentukan sebelum pelaksanaan pembelajaran. Lembar *Post test* disusun untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap kompetensi yang ditentukan setelah pelaksanaan pembelajaran.

Adapun kisi-kisi soal prestasi mata pelajaran sejarah adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Kisi-Kisi Soal Prestasi Mata Pelajaran Sejarah

- Materi pembelajaran sejarah menggunakan Penerapan Permainan *Dart*

Mata Pelajaran : Sejarah
 Standar Kompetensi : Menganalisis perjalanan bangsa Indonesia pada masa negara-negara tradisional
 Kompetensi Dasar : Menganalisis Pengaruh Perkembangan Agama dan Kebudayaan Islam terhadap Masyarakat di Berbagai Daerah di Indonesia

No	Indikator	Butir	Jumlah Soal
1	Siklus I: Paham-paham baru di Asia-Afrika a. Nasionalisme b. Liberalisme c. Soialisme d. Demokrasi e. Pan Islamisme	1,2 3,4 5,6 7,8 9,10	10
2	Siklus II: Strategi Organisasi Pergerakan Kebangsaan Indonesia a. Budi Utomo b. Perhimpunan Indonesia (PI) c. Sarekat Islam d. Indische Partij e. Partai Komunis Indonesia (PKI) f. Partai Nasional Indonesia g. Partai Indonesia h. Partai Indonesia Raya (Parindra) i. Muhammadiyah j. Taman Siswa	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	10
3	Siklus III:		

	Pendudukan Militer Jepang Di Indonesia		
	a. Masuknya Jepang ke wilayah Indonesia	1,2,3	
	b. Penjajahan jepang di Indonesia	4,5,6	
	c. Organisasi Bentukan Jepang	7,8,9,10	10

H. Validitas Data

Keabsahan data dapat diketahui dengan triangulasi. Triangulasi data dilakukan dengan cara memadukan data yang diperoleh dari lembar dalam proses pembelajaran, hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa dan guru pada akhir tindakan, dokumentasi, tes hasil belajar. untuk mempermudah dalam penarikan kesimpulan. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding data itu. triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (Moleong, 2002: 178).

1. Menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu kepala sekolah, guru, dan siswa.
Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informan yang berbeda dalam metode kualitatif.
2. Triangulasi metode yaitu peneliti mengumpulkan data yang sejenis dengan menggunakan teknik pengumpulan sumber data yang berbeda untuk memperoleh data tentang partisipasi dan kompetensi profesional guru.
Triangulasi dalam penelitian ini menggunakan, wawancara, observasi, tes hasil belajar, dan dokumentar.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah langkah untuk memberikan interpretasi dan arti data yang telah dikumpulkan sehingga dapat digunakan untuk menjawab permasalahan yang ada dalam peneliti. Dalam penelitian ini peneliti menyajikannya dengan menggunakan metode kuantitatif yang berbentuk angka-angka (Miles dan Huberman, 1992: 17).

Data hasil prestasi siswa dapat diketahui dengan menghitung *mean* (rata-rata) dari daftar nilai siswa yang diperoleh tersebut dengan mengacu pada tabel kategori pencapaian hasil prestasi belajar.

- a. Menghitung rata-rata nilai siswa (mean)

$$x = \frac{\sum xi}{N}$$

Keterangan:

x : Rata-rata (mean)

$\sum xi$: Jumlah nilai semua siswa

N : Jumlah siswa (Sutrisno Hadi, 1997: 151).

- b. Kategori Pencapaian

Adapun criteria pencapaian hasil belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Pencapaian Hasil Belajar

Kategori	Nilai
Baik Sekali	Jika mencapai 81 – 100%
Baik	Jika mencapai 61 – 80%
Kurang	Jika mencapai 41 – 60%
Kurang Sekali	Jika mencapai 21 – 40%

(Suharsimi Arikunto, 2004: 18)

J. Indikator Keberhasilan Penelitian

Penelitian dapat dikatakan berhasil jika sudah mencapai target kriteria yang telah ditentukan. Target kriteria keberhasilan dalam penelitian di MA Al Falaah Lekisrejo ini adalah 7,00. Penentuan kriteria untuk keberhasilan penelitian sangat penting yaitu untuk mengukur keberhasilan tindakan kelas menggunakan model belajar dengan penerapan permainan *Dart*. Kriteria dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan makna keberhasilan setelah pelaksanaan tindakan. Apabila hasil tindakan sesuai dengan standar minimal yang ditentukan maka tindakan dinyatakan berhasil.