

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil lokasi di SMA N 2 Banguntapan yang berlokasi di Glondong, Wirokerten, Banguntapan, Bantul. Lokasi ini dipilih untuk melakukan penelitian karena di SMA N 2 Banguntapan masih dominan menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik dan masih bersifat monoton yakni ceramah. Sehingga peneliti ingin menggunakan permainan yang bervariasi yaitu metode permainan *Bingo* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

B. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan selama 2 bulan yakni mulai dari bulan Januari-Februari 2014. Adapun rincian rencana kegiatan adalah sebagai berikut

Proposal : September-November 2013

Perijinan : Desember 2013

Pengumpulan Data : Januari-Februari 2014

Analisis Data : Februari 2014

Penulisan Laporan : Maret 2014

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X-5 SMA N 2 Banguntapan tahun ajaran 2013/2014. Kelas X-5 sebagai subjek penelitian karena berdasarkan data rata-rata nilai sejarah pada ulangan akhir semester I kelas X-5 rata-rata prestasi belajarnya sebesar 61,87 paling rendah

dibanding kelas x lainnya, sementara KKM untuk pelajaran sejarah adalah 75. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa prestasi sejarah siswa kelas X-5 masih kurang optimal dibandingkan dengan kelas X lainnya. Jadi kelas ini memiliki masalah prestasi belajar yang belum optimal.

D. Bentuk Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, penelitian ini dapat digolongkan kedalam Penelitian Tindakan Kelas atau CAR (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Suharsimi Arikunto, dkk, 2007: 3).

Tujuan dilakukannya penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memecahkan masalah yang ditemukan didalam kelas, memperbaiki persoalan-persoalan yang ada untuk meningkatkan mutu pembelajaran dikelas, selain itu untuk meningkatkan sikap profesional guru, serta menumbuhkan budaya akademik (Suharsimi Arikunto, 2007: 61). Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan empat tahapan yang dilalui yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Suharsimi Arikunto, dkk, 2007: 16).

E. Desain Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2007: 17-20), dalam penelitian ini terdapat empat tahapan yang harus dilalui oleh peneliti yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Untuk menjalankan siklus-siklus

harus melalui beberapa tahapan diantaranya tahap kegiatan pra tindakan, perencanaan tindakan, dan pelaksanaan tindakan.

1. Kegiatan Pra-Tindakan

Kegiatan pra tindakan merupakan kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian di SMA N 2 Banguntapan. Peneliti terlebih dahulu membuat surat permohonan izin penelitian dengan tahapan surat izin dari pihak Fakultas, Bappeda DIY, Bappeda Bantul, dan yang terakhir izin dari pihak Sekolah. Setelah mendapatkan izin dari pihak sekolah, peneliti yang berkolaborasi dengan guru melakukan diskusi dan identifikasi terhadap permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah dan menentukan kelas yang dijadikan sebagai subyek penelitian.

2. Tahap Perencanaan Tindakan

Sebelum dilakukannya pelaksanaan tindakan terhadap kelas yang sudah ditentukan, peneliti membuat perencanaan yang akan digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar. Membuat instrumen penelitian yakni wawancara, observasi, dan tes. Instrumen yang dibuat digunakan untuk mengamati proses pembelajaran selama tindakan berlangsung. Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyusun soal *pre test* dan *post test* yang akan digunakan untuk mengetahui peningkatan prestasi siswa.

3. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan tiap siklus.

Penelitian ini menggunakan dua siklus yaitu:

a. Siklus I

1) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan lembar observasi, menyusun skenario pembelajaran, menentukan pokok bahasan, dan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Materi yang akan digunakan sebelumnya dikonsultasikan dengan guru mata pelajaran, selain itu peneliti menyiapkan kelengkapan yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

2) Pelaksanaan tindakan

a. Pelaksanaan tindakan mengacu pada skenario dan RPP yang telah dirancang. Pelaksanaan penelitian, peneliti dibantu oleh guru sebagai observer dan kolaborator. Pelaksanaan tindakan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap awal, inti dan akhir. Pelaksanaan tindakan melibatkan guru, siswa, dan peneliti. Guru menerapkan metode permainan *Bingo*. Pengawasan pembelajaran dilakukan oleh guru yang bertindak sebagai observer sekaligus kolaborator.

3) Observasi

Observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Observer mengamati dan mencatat aktivitas siswa

sesuai dengan format observasi yang telah disiapkan. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Guru melakukan evaluasi menggunakan *post test* untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa.

4) Refleksi

Peneliti melakukan refleksi terhadap hasil dari siklus I dan mengamati permasalahan yang muncul dikelas. Selanjutnya mendiskusikan hasil tindakan dengan guru sebagai observer, apakah tindakan telah meningkatkan prestasi belajar siswa atau belum. Apabila hasil tindakan siklus I belum mencapai indikator keberhasilan maka dilakukan perbaikan pada siklus II. Sebaliknya, apabila hasil tindakan telah mencapai indikator keberhasilan maka dilakukan penguatan pada siklus II. Kelemahan dan kekurangan yang ada di siklus I dipakai untuk perbaikan pada siklus II.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan lembar observasi, menyusun skenario pembelajaran, menentukan pokok bahasan, dan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi yang telah dikonsultasikan dengan guru. Selain itu, peneliti perlu menyiapkan media untuk lebih mendukung pembelajaran, serta membuat soal evaluasi. Pada siklus II ini, agar menarik metode permainan *Bingodikombinasikan* dengan

menggunakan kartu *Bingo* yang berwarna warni, pemberian materi dengan media power point sebelum pelaksanaan metode permainan *Bingo* dilakukan. Selain itu, ditambah dengan pemberian hadiah bagi siswa yang memenangkan permainan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan mengacu pada skenario dan RPP yang telah dirancang. Pada pelaksanaan penelitian, peneliti dibantu oleh guru selaku observer dan kolaborator. Pelaksanaan tindakan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap awal, inti, dan akhir. Pelaksanaan tindakan kelas melibatkan guru, siswa, dan peneliti. Pada pelaksanaan siklus II berbeda dengan siklus I. Perbedaannya yaitu penyusunan materi dimodifikasi dengan warna-warna agar menarik, dikombinasikan dengan pemberian materi melalui media power point, dan pemberian hadiah.

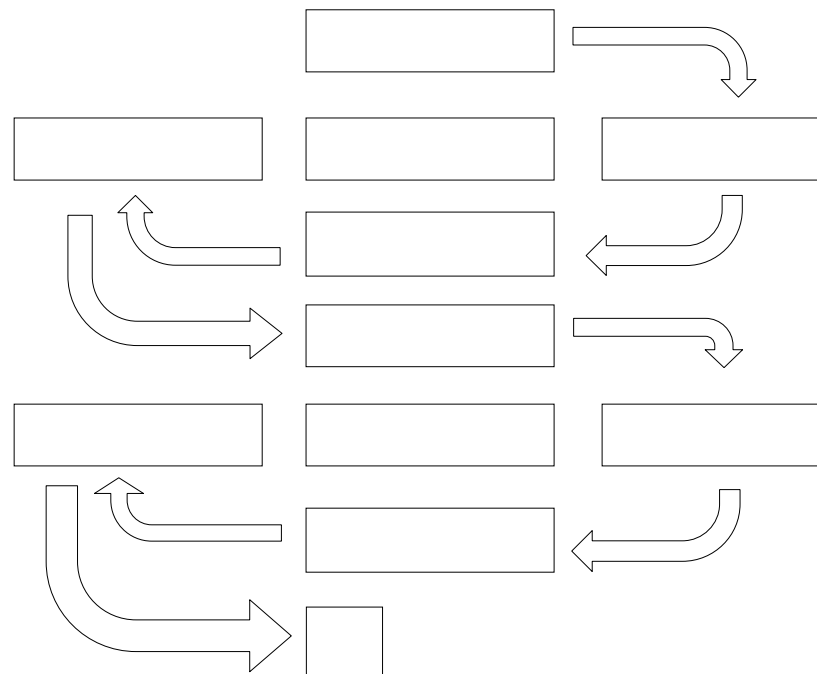
3) Observasi

Observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung dengan peneliti mengamati dan mencatat aktivitas siswa sesuai dengan format observasi yang telah disiapkan. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa selama proses metode permainan *Bingo*. Guru melakukan evaluasi menggunakan *post test* untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa.

4) Refleksi

Pada tahap ini, peneliti menganalisis seluruh data yang diperoleh selama tindakan. Apabila data-data yang diperoleh pada siklus II sudah menunjukkan rata-rata prestasi belajar siswa telah melampaui indikator keberhasilan, maka siklus II dapat dihentikan. Prestasi belajar semakin mengalami peningkatan apabila dalam pelaksanaannya dikombinasikan dengan menggunakan kartu *Bingo* yang berwarna warni, pemberian materi dengan media power point, dan pemberian hadiah bagi siswa yang memenangkan permainan.

Secara visual tahapan pada setiap siklus diatas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Bagan Siklus PTK (Suharsimi Arikunto, 2007:16)

F. Sumber Data

Sumber data merupakan tempat, orang, atau benda dimana data-data tersebut dapat diperoleh peneliti dengan cara mengamati, bertanya, atau membaca tentang hal-hal yang berkenaan dengan variabel yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 2007:129).

Adapun sumber data yang digunakan untuk penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut

1. Data yang diperoleh dari guru sejarah materi sejarah di Kelas X-5 mengenai pelaksanaan kegiatan belajar siswa dan cara mengatasi hambatan dalam pelaksanaannya.
2. Data yang diperoleh dari siswa-siswi kelas X-5 mengenai prestasi belajar mereka dikelas.
3. Lembar observasi yang diperoleh selama penelitian di SMA N 2 Banguntapan.
4. Lembar wawancara selama penelitian di SMA N 2 Banguntapan.
5. Lembar tes prestasi siswa yang terdiri dari soal *pre test* dan *post test*

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara (*interview*)

Menurut Lexy J. Moleong (2006:186) wawancara merupakan percakapan yang dilakukan oleh dua pihak yakni antara pewawancara atau yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara atau yang

menjawab pertanyaan. Selain itu Wawancara juga merupakan alat penilaian yang dapat digunakan untuk menilai hasil dan proses belajar. Wawancara dapat dilakukan melalui kontak langsung antara individu dengan individu lain sehingga informasi yang diperoleh lebih banyak. Selain itu responden dapat mengungkapkan informasi secara bebas dan mendalam. Melalui wawancara, data yang diperoleh bisa dalam bentuk kualitatif maupun kuantitatif. Jika dalam melakukan wawancara ada jawaban yang kurang jelas maka bisa diulang dan dijelaskan lagi (Nana Sudjana, 2006: 68). Menurut Anas Sudijono (2006: 82) wawancara merupakan cara untuk menghimpun data-data keterangan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, tatap muka, dan dengan tujuan yang telah ditentukan.

Terdapat dua jenis wawancara yakni wawancara berstruktur dan wawancara tak berstruktur atau bebas. Dalam wawancara berstruktur jawaban sudah diarahkan atau dikategorikan sehingga responden tinggal mengkategorikan kepada alternatif jawaban yang telah dibuat. Sedangkan pada wawancara tak berstruktur jawaban tidak perlu disediakan jadi responden diberikan kebebasan untuk mengungkapkan pendapatnya. Pada penelitian ini Wawancara ditujukan kepada guru mata pelajaran sejarah dan beberapa siswa kelas X-5 untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran sejarah dengan menerapkan Metode Permainan *Bingo*.

2. Observasi

Menurut Nana Sudjana (2006:48), observasi merupakan pengamatan yang dilakukan sebagai alat penilaian yang digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun melakukan pengamatan saat proses kegiatan sedang berlangsung baik itu kegiatan yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Melalui kegiatan observasi kita dapat menilai hasil dan proses belajar yang sedang berlangsung di sekolah misalnya kita dapat mengetahui tingkah laku siswa pada saat belajar, tingkah laku guru ketika mengajar, serta partisipasi siswa dalam proses belajar.

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan dalam proses pembelajaran siswa. Peneliti melakukan observasi didalam kelas guna mengetahui dan mengamati siswa pada saat proses pembelajaran sehingga nantinya pada saat melakukan penelitian mendapat gambaran untuk melakukan penelitian tindakan kelas. Hasil observasi akan dituliskan pada sebuah lembaran kertas yang sudah dipersiapkan.

3. Tes Prestasi Belajar

Tes merupakan alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka untuk mengukur atau menilai kemampuan siswa dalam proses pembelajaran (Anas Sudijono, 2006: 66). Tes memiliki dua fungsi diantaranya sebagai alat pengukur peserta didik, dalam hal ini untuk mengukur perkembangan atau kemajuan yang dicapai oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Selain itu tes juga berfungsi sebagai pengukur keberhasilan program

pengajaran karena melalui tes ini dapat diketahui seberapa jauh program pengajaran telah dapat dicapai (Anas Sudijono, 2006:67).

Pengukuran atau penilaian yang biasanya diberikan oleh guru berupa pemberian tugas baik itu berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab ataupun perintah-perintah yang harus dikerjakan oleh siswa. Melalui pengukuran tersebutlah dapat diperoleh nilai yang akan melambangkan tingkah laku atau prestasi siswa. Ada beberapa penggolongan tes diantaranya tes awal, tes akhir, tes tertulis, tes lisan, tes kelompok, maupun tes individu. Tes awal yang biasa disebut dengan *pre test* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi atau bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa. Sedangkan tes akhir atau *posttest* merupakan tes yang dilaksanakan diakhir proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran telah dapat dikuasai sebaik-baiknya oleh siswa (Anas Sudijono, 2006: 69-70).

H. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk pengumpulan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis (Suharsimi Arikunto, 2002:151), sedangkan menurut Zainal Arifin (2012: 225) instrumen merupakan komponen kunci dalam penelitian. Mutu instrumen akan menentukan mutu data yang digunakan dalam penelitian dan data adalah dasar kebenaran empirik dari penemuan atau kesimpulan penelitian oleh sebab itu instrumen harus dibuat dengan sebaik mungkin. Dalam membuat instrumen penelitian, ada tiga hal yang

harus diperhatikan yakni masalah penelitian, variabel penelitian, dan jenis instrumen yang akan digunakan (Zainal Arifin, 2012: 225). Instrumen penelitian dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu tes dan non-tes. Tes terdiri dari beberapa jenis yakni tes tertulis, tes lisan, dan tes tindakan. Sedangkan non-tes berupa angket, observasi, wawancara, skala penilaian, daftar cek, studi dokumentasi dan lainnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Wawancara

Wawancara akan dilaksanakan dengan guru dan perwakilan siswa kelas X. Kisi-kisi wawancara sebagai berikut

Tabel 2. Kisi-kisi Wawancara untuk Siswa

Aspek	Indikator	Butir Wawancara
Pembelajaran Sejarah	Sarana dan prasarana	1,2
	Situasi belajar siswa	3
	Sikap siswa terhadap pembelajaran sejarah	4
	Pembelajaran sejarah di SMA N 2 Banguntapan	5
Metode Permainan <i>Bingo</i>	Pembelajaran sejarah dengan metode permainan <i>Bingo</i>	6
	Pengetahuan tentang metode permainan <i>Bingo</i>	7
Langkah-langkah metode Permainan <i>Bingo</i>	1. Masing-masing siswa diberi kartu <i>Bingo</i>	8
	2. Guru menulis dua belas istilah dipapan tulis berdasarkan topik yang telah diajarkan hari ini	9
	3. Siswa diminta untuk memilih sembilan dari dua belas istilah dipapan tulis	10
	4. Siswa diminta untuk mendefinisikan istilah tersebut satu per satu pada kertas kecil	11
	5. Selanjutnya, istilah tersebut dicocokkan dengan definisinya,	12

	jika istilah tersebut cocok dengan definisi maka siswa menyilang istilah dikartu <i>Bingo</i>	
	6. Apabila siswa bisa menjawab 3 pertanyaan yang benar dalam satu baris (horizontal, vertikal, atau diagonal). Siswa dapat meneriakkan <i>Bingo</i>	13
Manfaat, kendala, dan kelebihan dari metode permainan <i>Bingo</i>	Manfaat menggunakan metode permainan <i>Bingo</i>	14
	Kendala dalam metode permainan <i>Bingo</i>	15
	Kelebihan metode permainan <i>Bingo</i>	16

Tabel 3. Kisi-kisi wawancara untuk Guru sejarah

Aspek	Indikator	Butir Wawancara
Pembelajaran sejarah	Sarana dan prasarana	1
	Pembelajaran sejarah di SMA N 2 Banguntapan	2
	Situasi belajar siswa	3
	Sikap siswa terhadap pembelajaran sejarah	4
Metode Permainan <i>Bingo</i>	Pembelajaran sejarah dengan metode permainan <i>Bingo</i>	5
	Manfaat menggunakan metode permainan <i>Bingo</i>	6
Langkah-langkah metode permainan <i>Bingo</i>	1. Masing-masing siswa diberi kartu <i>Bingo</i>	7
	2. Guru menulis dua belas istilah dipapan tulis berdasarkan topik yang telah diajarkan hari ini	8
	3. Siswa diminta untuk memilih sembilan dari dua belas istilah dipapan tulis	9
	4. Siswa diminta untuk mendefinisikan istilah tersebut satu per satu pada kertas kecil	10

	5. Selanjutnya, istilah tersebut dicocokkan dengan definisinya, jika istilah tersebut cocok dengan definisi maka siswa menyalang istilah dikartu <i>Bingo</i>	11
	6. Apabila siswa bisa menjawab 3 pertanyaan yang benar dalam satu baris (horizontal, vertikal, atau diagonal. Siswa dapat meneriakkan <i>Bingo</i>	12
Prestasi Belajar Siswa	Prestasi belajar siswa setelah mengimplementasikan metode permainan <i>Bingo</i>	13
Kendala, solusi, dan kelebihan metode permainan <i>Bingo</i>	Kendala dalam pelaksanaan metode permainan <i>Bingo</i>	14
	Solusi dalam mengatasi kendala pelaksanaan metode permainan <i>Bingo</i>	15
	Kelebihan metode permainan <i>Bingo</i>	16

2. Lembar Observasi

Observasi akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Selama proses penelitian digunakan lembar observasi yakni lembar observasi kondisi kelas dalam metode permainan *Bingo*. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui kondisi dikelas saat berlangsungnya proses pembelajaran. Berikut kisi-kisi lembar observasi kondisi kelas dalam metode permainan *Bingo*:

Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Observasi kondisi Kelas dalam metode Permainan *Bingo*

Komponen	Indikator	Butir kendali observasi
Perangkat pembelajaran sejarah	1. KTSP	1
	2. Silabus	2
	3. RPP	3
Kondisi siswa dikelas	1. Suasana dikelas	4
	2. Keaktifan siswa dalam belajar	5

	3. Kerjasama siswa dalam belajar	6
	4. Perilaku siswa didalam kelas	7
	5. Perilaku siswa diluar kelas	8
Kondisi Guru di Kelas	1. Suasana kelas	9
	2. Penyajian materi	10
	3. Strategi pembelajaran	11
	4. Penggunaan bahasa	12
	5. Penggunaan waktu	13
	6. Teknik bertanya	14
	7. Penggunaan media	15
Langkah-langkah metode permainan <i>Bingo</i>	1. Masing-masing siswa diberi kartu <i>Bingo</i>	16
	2. Guru menulis dua belas istilah dipapan tulis berdasarkan topik yang telah diajarkan hari ini	17
	3. Siswa diminta untuk memilih sembilan dari dua belas istilah dipapan tulis	18
	4. Siswa diminta untuk mendefinisikan istilah tersebut satu per satu pada kertas kecil	19
	5. Selanjutnya, istilah tersebut dicocokkan dengan definisinya, jika istilah tersebut cocok dengan definisi maka siswa menyilang istilah dikartu <i>Bingo</i>	20
	6. Apabila siswa bisa menjawab 3 pertanyaan yang benar dalam satu baris (horizontal, vertikal, atau diagonal. Siswa dapat meneriakkan <i>Bingo</i>	21
Kendala dan Kelebihan metode Permainan <i>Bingo</i>	1. Kendala dalam mengikuti metode permainan <i>Bingo</i>	22
	2. Kelebihan metode permainan <i>Bingo</i>	23

3. Tes

Tes merupakan alat yang dipergunakan untuk mengukur atau menilai kemampuan siswa dalam menguasai materi yang diajarkan oleh guru dengan menerapkan metode permainan *Bingo* untuk meningkatkan prestasi siswa.

Tabel 5. Kisi-Kisi Soal Tes Prestasi

Standar Kompetensi : Menganalisis Peradaban Indonesia dan Dunia

Standart Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Butir	Jumlah
Menganalisis peradaban Indonesia dan Dunia	Menganalisis kehidupan awal masyarakat Indonesia	<p>Siklus 1:</p> <p>1.mendeskripsikanpe mbabakan zaman berdasarkan ilmu geologi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembabakan zaman meliputi zaman Arkaekum, Palaeozoikum, Mesozoikum, dan Neozoikum <p>2.menjelaskan periodisasi perkembangan budaya masyarakat awal Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • zaman batu <ul style="list-style-type: none"> - zaman batu tua (palaeolithikum) - zaman batu tengah (mesolithikum) - zaman batu muda 	<p>1,2,3, 4,5,6</p> <p>7,8,9, 10</p>	10

		(neolithikum) - zaman batu besar (megalithikum) • zaman logam (zaman perunggu)		
		Siklus 2: 1. mengidentifikasi n penemuan jenis- jenis manusia purba di Indonesia 2. mendeskripsikan hasil kebudayaan manusia purba	1,2,3, 4,5 6,7,8, 9,10	10

Untuk mendapatkan instrumen yang valid, peneliti menggunakan validitas isi. Validitas isi merupakan validitas yang berkenaan dengan kesanggupan alat penilaian dalam mengukur isi yang seharusnya (Nana Sudjana, 2006:13). Sebuah tes dapat dikatakan memiliki validitas isi apabila penganalisis yang dilakukan secara rasional telah menunjukkan hasil yang membenarkan tentang tujuan khusus yang ada didalam tes prestasi belajar (Anas Sudijono, 2006: 165).Adanya prosedur yang ditempuh untuk mendapatkan kevalidan tersebut yaitu membuat kisi-kisi berdasarkan SK KD yang telah ada, selanjutnya dari kisi-kisi dibuat instrumen penelitian, kesemuanya dikonsultasikan kepada ahlinya yakni Dr. Aman, M.Pd. (Doktor Evaluasi Pembelajaran Sejarah FIS UNY).

I. Validitas Data

Suatu hasil penelitian bisa dikatakan tepat apabila sudah diuji atau diukur validitasnya. Suatu alat penilaian dikatakan mempunyai kualitas yang baik apabila alat tersebut teruji valid atau tepat. Validitas merupakan data evaluasi yang baik sesuai dengan kenyataan. Agar dapat diperoleh

data yang valid, maka instrumen atau alat untuk mengevaluasinya juga harus valid (Suharsimi Arikunto, 2002: 64). Instrumen yang tidak teruji validitasnya bila digunakan untuk penelitian akan menghasilkan data yang sulit dipercaya kebenarannya (Sugiyono, 2007:138). Jadi, agar diperoleh data yang valid, alat atau instrumen yang digunakan untuk penelitian ini haruslah menggunakan instrumen yang valid atau terbukti ketepatannya.

Dalam penelitian kualitatif terdapat beberapa cara yang bisa dipilih untuk pengembangan validitas data penelitian yakni Triangulasi. Triangulasi merupakan cara yang paling umum digunakan bagi peningkatan validitas dalam penelitian kualitatif. Triangulasi yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut (Heribertus B. Sutopo, 1996: 70-72):

1. Triangulasi sumber yaitu mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Triangulasi sumber yang digunakan adalah guru sejarah dan siswa kelas X-5 SMA N 2 Banguntapan.
2. Triangulasi metode yaitu peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Triangulasi metode yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan tes prestasi belajar.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian terdiri dari dua macam yakni teknik analisis data kualitatif yang terdiri dari observasi, wawancara dan teknik analisis data kuantitatif.

1. Teknik analisis data kualitatif

Menurut Bogdan dan Biklen dalam bukunya Lexy J. Moleong (2006: 248) dikemukakan bahwa analisis data kualitatif merupakan upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya yang kemudian dikelola, mensistesisikannya, mencari, dan menemukan pola, menemukan apa yang penting, dan apa yang dipelajari, serta memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

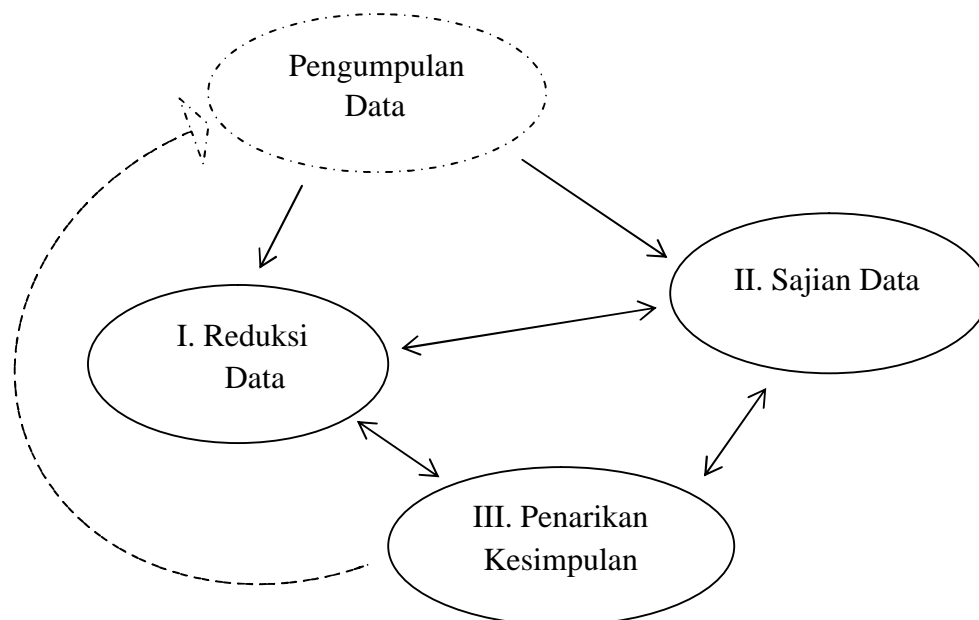
Analisis data kualitatif juga merupakan upaya yang dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap objek penelitian, berusaha berinteraksi dengan mereka, berupaya memahami kegiatan-kegiatan yang sedang terjadi atau berlangsung. Dalam teknis analisis data kualitatif ini, peneliti harus terjun kelapangan dengan waktu yang cukup lama.

Proses analisis data kualitatif terdiri dari komponen utama yang meliputi reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan (Heribertus B. Sutopo, 1996: 82-84).

- a. Reduksi Data adalah suatu proses untuk menyeleksi, mempertegas, memperpendek, dan mengatur data sedemikian rupa agar nantinya dapat ditarik kesimpulan penelitian.
- b. Sajian Data adalah penyusunan informasi yang memungkinkan kesimpulan penelitian dapat dilakukan. Peneliti dalam penyajian data menggunakan kalimat yang logis dan sistematis sehingga

nantinya mudah dipahami. Sajian data meliputi berbagai jenis matriks, gambar, dan tabel.

- c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah suatu proses yang dilakukan oleh peneliti setelah dilakukannya reduksi data dan sajian data dan sampai proses pengumpulan data berakhir. Peneliti baru bisa melakukan usaha untuk menarik kesimpulan dan verifikasinya berdasarkan semua hal yang terdapat dalam reduksi maupun sajian data.



Gambar 3. Model Analisis Interaktif Miles & Huberman (Heribertus B. Sutopo, 1996: 87)

2. Teknik analisis data kuantitatif

Menurut Zainal Arifin (2012: 29), analisis data kuantitatif merupakan upaya yang dilakukan dengan teknik pengukuran yang cermat terhadap variabel-variabel tertentu sehingga menghasilkan simpulan yang dapat digeneralisasikan. Analisis data yang disertai

dengan analisis secara statistik yang mengimpikasikan bahwa penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif.

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

Mean (rata-rata nilai siswa)

$$X = \frac{\sum}{N}$$

Keterangan.

X : rata-rata (mean)

X_i : Jumlah nilai semua peserta didik

N : jumlah peserta didik (Sutrisno Hadi, 1997:151)

K. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila prestasi belajar siswa mencapai minimal ≥ 75 sesuai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Tabel 6. Adapun Kriteria penilaian tolak ukur prestasi belajar siswa menurut Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar (2009:35):

Angka	Predikat
81-100 %	Baik Sekali
61-80 %	Baik
41-60 %	Cukup
21-40 %	Kurang
<21 %	Kurang Sekali

