

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang memiliki tujuan perbaikan pembelajaran di kelas menggunakan tindakan (Febiana, C, 2024: 1084). PTK pada dasarnya adalah studi refleksi diri yang dilakukan oleh guru di kelas dalam memperbaiki cara kerja sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata kemudian merefleksi terhadap hasil tindakan. Teknik PTK merupakan pendekatan penelitian yang digunakan dalam proses pembelajaran berkelanjutan, sesuai dengan uraian sebelumnya. Tujuan utama penelitian PTK adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Sanjaya (Pratiwi Bernadetta Purba, et al, 2021 : 7) Meningkatkan kualitas hasil dan proses belajar mengajar. Peningkatan kualitas hasil dan proses belajar mengajar dilaksanakan secara praktis di mana dalam melaksanakannya kadang tidak melihat berbagai kaidah ilmiah melainkan kondisi dan situasi sebenarnya di lapangan.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif berdasarkan data kuantitatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan data tentang aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan metode penelitian kuantitatif digunakan untuk mengkaji hasil belajar siswa. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menerapkan teknologi game quiziz pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP'S BNKP Luzamanu T.P 2024/2025.

3.2 Prosedur Penelitian

3.2.1 Siklus I

Pada siklus pertama dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dan 1 kali pertemuan untuk melakukan evaluasi, pada masing-masing pertemuan menggunakan teknologi game quiziz dengan langkah-langkah seperti yang tercantum dalam perangkat pembelajaran. Selama siklus pertama berlangsung guru mata pelajaran IPS Terpadu sebagai pengamat mengisi lembar pengamatan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan. Pada pertemuan terakhir dilaksanakan tes

nilai kemampuan siswa untuk menggambarkan sejauh mana daya pikir siswa dalam menyelesaikan soal tersebut.

3.2.2 Siklus II

Dengan melihat hasil pelaksanaan siklus pertama, jika ternyata masih belum mencapai hasil yang memuaskan sebagai mana yang diharapkan sebelumnya, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan mengikuti langkah-langkah pada siklus pertama.

3.2.3 Desain Penelitian

Penelitian ini direncanakan sebanyak II siklus, dan setiap siklus terdiri dari empat tahapan sebagai berikut :

a. Perencanaan (*Planning*)

Dalam hal ini yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan ini adalah:

- 1) Menyusun perangkat pembelajaran sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan,
- 2) Menyusun format observasi guru dan siswa
- 3) Menyusun tes hasil belajar, dan
- 4) Mempersiapkan alat dokumentasi.

b. Tindakan (*Action*)

Tindakan penelitian merupakan pelaksanaan dari rencana yang telah dibuat sebelumnya. Tindakan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan. Tindakan ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap tindak lanjut.

c. Pengamatan (*observation*)

Observasi ini bertujuan untuk mengetahui sikap siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini berisi pernyataan mengenai kegiatan atau sikap yang dilakukan oleh siswa pada waktu pembelajaran. Lembar observasi diisi dengan memberikan tanda check list (√) pada setiap kolom yang sesuai dengan sikap guru mengajar pada saat itu. Melalui kegiatan observasi ini pula, dapat diketahui sikap siswa baik yang positif maupun yang negatif selama pembelajaran. Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran serta melihat minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Pada kegiatan observasi wawancara dengan siswa. Hasil keseluruhan observasi baik dari data tes dan nontes ini

digunakan sebagai hasil observasi. Data observasi yang diperoleh pada siklus I sebagai acuan untuk perbaikan pada siklus II, serta dijadikan sebagai bahan refleksi.

d. Refleksi

Refleksi di dalam PTK adalah upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadi, apa yang telah dihasilkan atau yang belum berhasil dituntaskan dengan tindakan perbaikan yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan pada akhir pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan teknologi game quiziz pada pembelajaran IPS telah dilaksanakan. Dari hasil pengolahan data pada hasil siklus I ditentukan apakah target telah tercapai, jika hasilnya belum memenuhi target maka di lanjutkan pada siklus ke-II.

3.3 Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP'S Bnkp Luzamanu.

2. Jadwal Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025, lamanya tindakan 2 siklus tiap siklus dua kali pertemuan dan satu kali evaluasi.

3.4 Subjek Penelitian

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-B di SMP'S BNKP Luzamanu Tahun Pelajaran 2024/2025. Jumlah siswa yang diteliti sebanyak 30 siswa dan menjadi sasaran penelitian ini.
2. Objek penelitian ini adalah penerapan teknologi game quiziz pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3.5 Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (Independent)

Variabel Bebas (Independent) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menyebabkan perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Teknologi Game Quiziz* selanjutnya disebut sebagai (variabel X).

2. Variabel Terikat (Dependent)

Variabel Terikat (Dependent) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang selanjutnya disebut sebagai (variabel Y).

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Riduwan instrument merupakan “alat bantu peneliti dalam mengumpulkan data, mutu instrument akan menentukan mutu data yang dikumpulkan sehingga tepatlah dikatakan bahwa hubungan instrument dengan data adalah sebagai jantungnya penelitian yang saling terkait” (Sinaga D, 2024 :29). Untuk mengumpulkan data pada penelitian ini digunakan instrument penelitian, sebagai berikut :

1. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran. Observasi dilaksanakan terhadap siswa secara langsung dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap subjek yang diteliti. lembar observasi terdiri dari :

a. Lembar observasi guru

Lembar observasi guru digunakan untuk mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Lembar observasi siswa

Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung

2. Dokumentasi (Foto /Gambar)

Tujuan penggunaan dokumentasi adalah sebagai kelengkapan penelitian sekaligus sebagai bukti fisik pelaksanaan penelitian di lapangan. Bentuk dokumentasi tersebut berupa foto maupun gambar.

3. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar berupa kemampuan siswa menganalisis pembangunan perekonomian Indonesia.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan mengenai guru dan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun Tujuan utama observasi yaitu :

- a. Untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai suatu fenomena, baik yang berupa peristiwa maupun tindakan, baik dalam situasi yang sesungguhnya maupun dalam situasi buatan,
- b. Untuk mengukur perilaku kelas, interaksi antara peserta didik dengan guru, dan faktor-faktor yang dapat diamati lainnya, terutama kecakapan sosial (social skills). Dalam evaluasi, observasi dapat digunakan untuk menilai proses dan hasil belajar peserta didik, seperti tingkah laku peserta didik pada waktu belajar, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan lain-lain.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang tertuju dengan keadaan guru dan siswa, struktur organisasi, perangkat pembelajaran, keadaan sarana dan prasarana yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Dalam penelitian ini tentang penerapan teknologi game akan menghimpun dokumen-dokumen mengenai berbagai aktivitas dan momentum atau program-program sekolah yang berkualitas fokus pada penelitian, seperti foto proses kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, dokumen resmi seperti absensi siswa sehingga dokumen berupa foto atau laporan kegiatan dapat menjadi sumber data.

3. Tes

Tes merupakan salah satu alat ukur untuk menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Tes yang diberikan pada siswa dalam penelitian dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menganalisis materi pelajaran setelah diterapkan teknologi game quizizz dalam pembelajaran. Tes yang digunakan berisi tes kuis dalam memecahkan masalah serta memberikan jawaban untuk masing – masing soal kuis disetiap jawaban siswa.

3.8 Indikator Tindakan

Indikator tindakan dalam penelitian ini adalah :

1. Pemahaman siswa berdasarkan tes akhir siklus dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas pemahaman dari siklus 1 ke siklus berikutnya
2. Hasil belajar siswa meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa dari minimum aktivitas belajar siswa menjadi berkategori aktif atau baik
3. Presentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70.

3.9 Teknik Analisis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, dengan alat instrumen berupa lembar observasi tentang penerapan teknologi game quiziz dan hasil belajar siswa pada setiap pertemuan. Dengan data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan setiap siklus dan interpretasi siklus maka dilakukan analisis informasi. Adapun teknik analisa data yang digunakan yaitu :

1. Pengolahan Hasil Observasi

Dari data hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan teknologi game quiziz selama proses pembelajaran, di olah dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Hasil pengamatan} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Selanjutnya secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut :

SB = Sangat baik skor 4

B = Baik skor 3

C = Cukup skor 2

K = Kurang skor 1

2. Pengolahan Tes Hasil Belajar

Hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes hasil belajar berbentuk tes uraian yang diolah dengan rumus

$$N = \frac{A}{B} \times C$$

Keterangan :

N = Nilai setiap butir soal

A = Jumlah skor perolehan setiap butir soal

B = Skor total setiap butir soal yang bersangkutan

C = Bobot soal-soal setiap butir soal

Untuk menghitung nilai setiap siswa, n yang diperoleh siswa untuk setiap unsur dijumlahkan sesuai dengan rumus

$$\begin{aligned} NA &= \sum N \\ &= N_1 + N_2 + N_3 + \dots + N_i \end{aligned}$$

Keterangan:

NA = Nilai akhir setiap siswa

$\sum N$ = Jumlah nilai perolehan siswa untuk setiap butir soal

N = Nilai setiap butir soal

i = Banyak butir soal

Selanjutnya ditentukan presentase siswa yang tuntas belajar dengan menggunakan rumus Sudjana (Gomawa, et al, 2023:159)

$$Presentase Ketuntasan = \frac{Jumlah\ siswa\ yang\ tuntas\ Belajar}{Jumlah\ seluruh\ siswa} \times 100\%$$

3. Rata-rata Hitung

Untuk mengetahui peningkatan belajar secara keseluruhan, terlebih dahulu menentukan rata-rata hasil belajar siswa. Jumlah rata-rata hasil belajar siswa ditentukan dengan Rumus Arikunto (Dewi, 2020:47)

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

Keterangan :

$\bar{X}$ =Nilai Rata-Rata

$\sum X$ =Jumlah Seluruh Nilai

N = Jumlah Seluruh Siswa

Tabel 1.3

Rata-Rata Hasil Belajar/Penskoran :

Nilai	Kriteria
0-20%	Sangat Kurang
21-40%	Kurang
41-60%	Cukup
61-80%	Baik
81-100%	Sangat Baik