

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan guna meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS di SMP Negeri 13 Bekasi dengan menggunakan metode ceramah, diskusi dan permainan bingo.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dengan tindakan kelas ini dilakukan di dalam ruang kelas VII-2 di SMP Negeri 13 Bekasi yang berlokasi di Jalan Arbei Raya No. 2 Perumahan Harapan Baru, Bekasi.

Waktu penelitian dilakukan selama dua (2) bulan sejak bulan April hingga Mei 2008 sebanyak tiga putaran (siklus).

C. Subjek Penelitian

Populasi penelitian ini adalah siswa-siswa kelas VII yang terbagi menjadi sembilan (9) kelas paralel dari kelas VII-1 sampai kelas VII-9. Jumlah populasi adalah 402 siswa.

Tabel 2a. Data Jumlah Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Bekasi Tahun Ajaran 2007/2008

No.	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	VII-1	22	21	43
2.	VII-2	24	20	44
3.	VII-3	22	22	44
4.	VII-4	24	22	46
5.	VII-5	24	20	44
6.	VII-6	26	20	46
7.	VII-7	22	24	46
8.	VII-8	24	22	46
9.	VII-9	23	20	43
Jumlah		211	191	402

Tehnik pengambilan sampel yang dilakukan peneliti adalah sampel bertujuan (*purposive sampling*). Maka peneliti menetapkan batasan atau kriteria untuk subjek penelitian yakni kelas VII-2. Hal ini berdasarkan kriteria sesuai tujuan penelitian berupa pertimbangan:

1. Hasil belajar IPS dikelas VII-2 cukup rendah dibanding kelas lainnya dengan nilai rata-rata mencapai 62;.
2. Karakter siswa-siswa kelas VII-2 dan VII-4 terkenal super-ribut, kebanyakan siswa masih suka bercanda, bermain, sulit di atur dan kurang serius dalam belajar. Peneliti tertarik untuk memberikan permainan Bingo yang diterapkan dengan metode ceramah dan diskusi.

3. Keberagaman siswa disuatu kelas seperti keragaman agama, menjadi pertimbangan peneliti. Di kelas VII-1 terdapat 1 siswa beragama Hindu dan di kelas VII-2 dan VII-6 masing-masing terdapat 1 siswa beragama Budha. Peneliti tertarik memilih kriteria ini karena sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Materi Pokok yang membahas “Perkembangan Agama dan Kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia”.
4. Kelas VII-2, VII-3 dan VII-5 memiliki siswa 44 orang. Maka jika membentuk kelompok diskusi akan mudah, yakni 1 kelompok 4 siswa.

D. Rancangan Penelitian

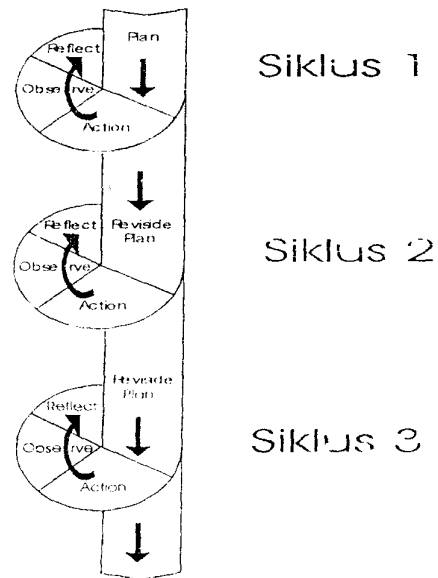
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang lebih dikenal dengan penelitian Action Research. Penelitian ini dilakukan secara bersama-sama antara peneliti dengan kolaborator.¹

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian model Lewin. Ciri khas penelitian ini terdiri dari empat tahap dalam satu kali putaran (siklus). Tahap-tahap itu ialah perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*).²

¹ Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), h.17.

² Mac Issac, The Action Research Process, (<http://web.net/roobrien/papers/arfinal.html>) diunduh pada hari Kamis 6 Maret 2008.

Gambar 3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas



Sumber gambar ; <http://www.web.net/~robrien/papers/arfinal.html>

1. Siklus Pertama (I)

a. Perencanaan

Peneliti bersama kolaborator merencanakan langkah-langkah perencanaan penelitian sebagai berikut:

- a) Menentukan Standar Kompetensi Kelas VII semester 2:

Memahami perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa Hindu-Budha sampai masa Kolonial Eropa.

- b) Menentukan Kompetensi Dasar :

Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan dan pemerintahan pada masa Hindu-Budha serta peninggalan-peninggalannya.

- c) Membuat silabus mata pelajaran IPS Semester Genap Kelas VII;
- d) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP);
- e) Membuat skenario pembelajaran siklus ke-1;
- f) Menyiapkan daftar hadir siswa kelas VII-2;
- g) Membuat model permainan Bingo dan langkah-langkah permainannya;
- h) Menyiapkan sumber belajar seperti buku teks, Atlas Sejarah dan LKS.
- i) Menyiapkan media belajar dan penilaian test seperti Soal Pre-Test, Post-Test, Peta Konsep, Peta Indonesia, Lembar Tugas Diskusi Siklus 1 berupa Lembar Peta Asia dan Lembar Bingo IPS.
- j) Menyiapkan lembar pengamatan (observasi) dan refleksi untuk tiga siklus sekaligus;
- k) Menyiapkan kamera sebagai dokumentasi penelitian.

b. Tindakan

Guru sebagai kolaborator dibantu peneliti saat awal pembelajaran pertama kali mendata kehadiran siswa dikelas. Apersepsi dilakukan sekedar memberi tahu pada siswa, bahwa guru akan menerangkan materi "Proses masuk dan perkembangan agama dan kebudayaan Hindu dan Budha di Indonesia".

Sebelum menerangkan materi, guru menyuruh siswa menjawab soal pre-test untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa terhadap materi yang akan dijelaskan. Pre-test diadakan selama 5 menit sebanyak 5 soal Pilihan Ganda. Sambil menunggu jawaban siswa selesai dikumpulkan, guru memasang peta Indonesia dipapan tulis dan menuliskan materi serta tujuan pembelajaran di papan tulis.

Selesai mengerjakan pre-test, guru mengajak siswa untuk membuka buku paket dan Atlas Dunia. Selama 15 menit, guru memberi penjelasan secara garis besar pada peta konsep tentang materi yang perlu diketahui siswa. Siswa perlu dijelaskan tentang perbedaan ajaran Hindu dan Budha, siapa yang mengembangkannya, dari mana asalnya hingga bisa masuk dan berkembang di Indonesia. Sambil menyimak penjelasan guru, para siswa membuka-buka atlas melihat peta India dan peta Indonesia serta peta Asia. Hal ini dilakukan agar siswa memperoleh pengetahuan awal adanya hubungan antara bangsa India

dengan bangsa Indonesia dalam hal masuknya dan proses berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu dan Budha di Indonesia.

Usai memberikan penjelasan, guru langsung membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok sedang, satu (1) kelompok, empat (4) siswa. Agar tidak buang-buang waktu, guru membagi kelompok berdasarkan kedekatan tempat duduk siswa. Selanjutnya, guru membagikan tugas diskusi kelompok dan menerangkan langkah pengerjaannya. Tugas tiap kelompok adalah memberi tanda arah masuknya ajaran dan kebudayaan Hindu dan Budha ke Indonesia pada lembar tugas diskusi kelompok berupa peta buta Asia. Guru nantinya akan keliling ke tiap kelompok untuk membimbing pengerjaan tugas. Waktu berdiskusi tiap kelompok adalah selama 20 menit, termasuk pembahasan diskusinya bersama guru.

Tetap dikelompoknya masing-masing, setelah berdiskusi kelompok, guru mengajak tiap kelompok untuk bermain Bingo IPS. Guru membagikan lembar Bingo IPS. Guru juga membacakan aturan main dan siswa per kelompok mengisi nomor soal ke dalam kotak Bingo. Setelah itu, guru membacakan soal dan nomornya secara acak. Tiap kelompok nantinya menjawab soal di kertas dan bila mendapatkan Bingo harus berteriak "Bingo". Permainan berakhir apabila semua soal dan jawaban sudah dibahas tuntas selama 20 menit.

Pembelajaran ditutup setelah guru memberikan kesimpulan terhadap materi sesudah memberikan post-test selama 10 menit. Setelah itu guru memberi tugas di rumah untuk pertemuan berikutnya yakni siswa disuruh mengisi dan menyusun urutan munculnya kerajaan-kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia dalam tabel yang disediakan guru. Tugas rumah bersifat individu. Usai memberikan penjelasan tentang tugas rumah guru menutup pembelajaran.

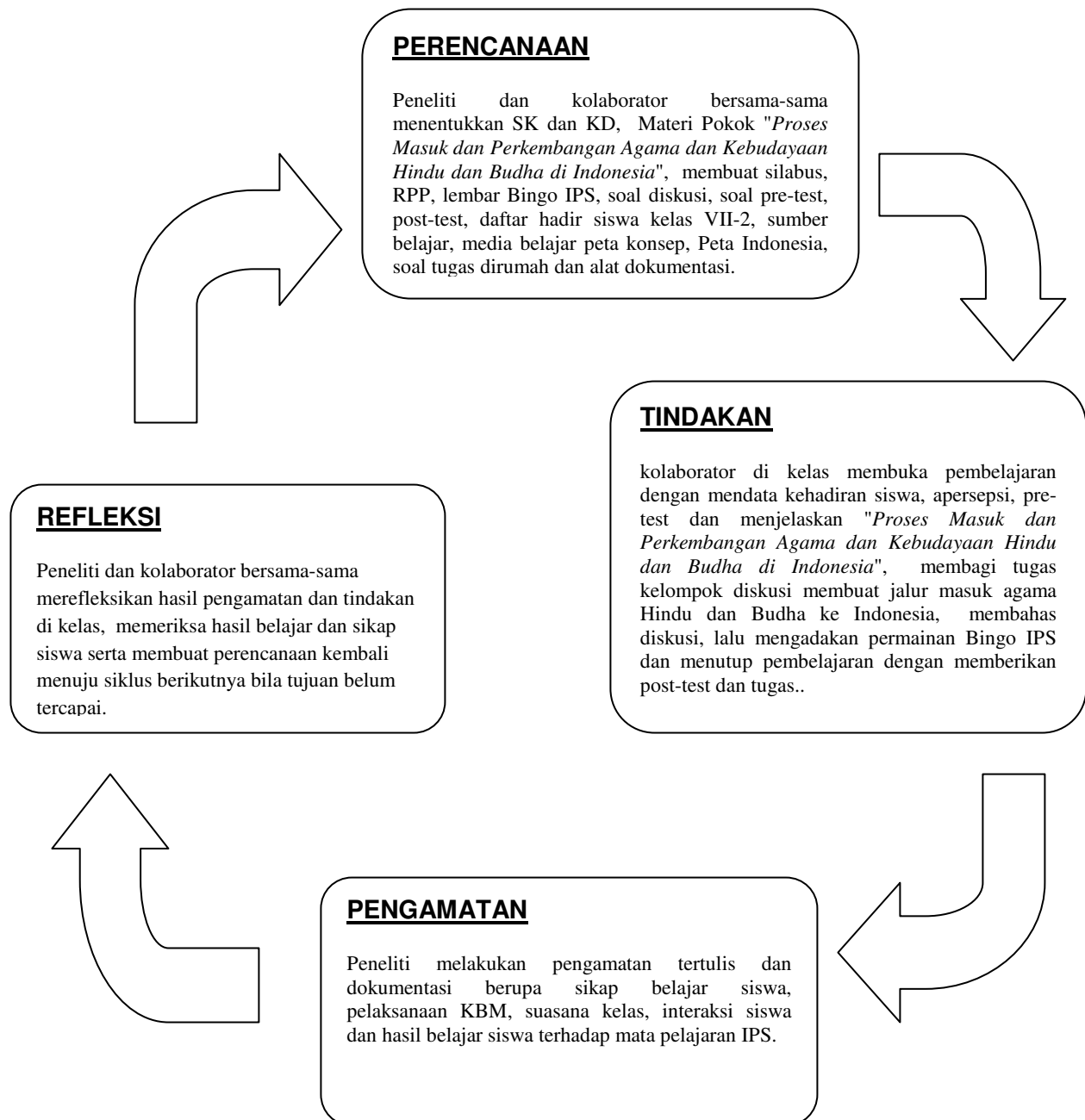
c. Pengamatan

Kolaborator sebagai pengamat penuh (observer) akan mengamati proses pembelajaran IPS, tingkah laku siswa, pola belajar siswa, interaksi siswa, keaktifan siswa, penjelasan guru, aktivitas guru dan suasana di kelas.

d. Refleksi

Peneliti dan kolaborator merinci kembali semua aktivitas belajar di kelas, menganalisa kelebihan dan kekurangan pembelajaran dan menilai hasil belajar siswa. Bila hasil belajar masih rendah, maka perlu diadakan penelitian siklus kedua dan kembali merencanakan pembelajaran selanjutnya. Begitu pula seterusnya.

Skema 1. Tahapan-tahapan Penelitian Siklus 1



2. Siklus Kedua (II)

a. *Perencanaan*

Peneliti bersama kolaborator kembali merencanakan langkah-langkah perencanaan penelitian siklus kedua sebagai berikut:

- a) Menentukan Standar Kompetensi Kelas VII semester 2:

Memahami perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa Hindu-Budha sampai masa Kolonial Eropa.

- b) Menentukan Kompetensi Dasar :

Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan dan pemerintahan pada masa Hindu-Budha serta peninggalan-peninggalannya.

- c) Memeriksa silabus mata pelajaran IPS Semester Genap Kelas VII;
- d) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP);
- e) Menyiapkan skenario pembelajaran siklus ke-2;
- f) Menyiapkan daftar hadir siswa kelas VII-2;
- g) Membuat model permainan Bingo dan langkah-langkah permainannya;

- h) Menyiapkan sumber belajar seperti buku teks, Atlas Sejarah dan LKS.
- i) Menyiapkan media belajar dan penilaian test seperti Pre-Test, Post-Test, Peta Konsep, Peta Indonesia, Lembar Peta Buta Indonesia dan Lembar Bingo IPS.
- j) Menyiapkan lembar pengamatan (observasi) dan refleksi;
- k) Menyiapkan kamera sebagai dokumentasi penelitian.

b. Tindakan

Memasuki kelas, guru mendata kehadiran siswa. Media pembelajaran yakni peta Indonesia dipasang dipapan tulis. Sebelum menjelaskan materi, guru menyuruh siswa menjawab soal pre-test selama 5 menit untuk memastikan persiapan siswa untuk menerima pelajaran. Satu lagi, guru menagih tugas individu pada siswa berupa tugas menyusun urutan munculnya kerajaan-kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia dalam tabel. Guru memberikan sanksi bagi siswa yang tidak mengerjakan tugas, tidak akan mendapat nilai.

Dipapan tulis, guru menuliskan materi pokok "Perkembangan Kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia". Seperti pada pertemuan sebelumnya, guru menyuruh siswa untuk membuka buku paket dan Atlas

Dunia. Selama 15 menit, guru memberi penjelasan dengan peta konsep tentang materi yang perlu diketahui siswa. Guru menjelaskan satu per satu perkembangan kerajaan Hindu-Budha mulai dari Kutai, Tarumanegara, Kaling, Sriwijaya, Mataram, Kediri, Singasari dan Majapahit. Sambil menyimak penjelasan guru, siswa membuka-buka atlas melihat peta Indonesia. Hal ini dilakukan agar siswa memperoleh pengetahuan awal keberadaan letak-letak muncul dan berkembangnya wilayah pengaruh dari kerajaan-kerajaan Hindu-Budha yang ada di Indonesia.

Selanjutnya, guru membagikan tugas diskusi kelompok dan menerangkan langkah pengerjaannya. Kelompok diskusi masih seperti pada pertemuan sebelumnya. Tiap kelompok bertugas mengisi letak-letak kerajaan-kerajaan Hindu-Budha pada lembar tugas diskusi kelompok berupa peta buta Indonesia. Guru nantinya akan keliling ke tiap kelompok untuk membimbing pengerjaan tugas. Waktu berdiskusi tiap kelompok adalah selama 20 menit, termasuk pembahasan diskusinya bersama guru.

Usai berdiskusi kelompok, guru mengajak tiap kelompok untuk bermain Bingo IPS. Guru membagikan lembar Bingo IPS. Guru juga membacakan aturan main dan siswa per kelompok mengisi nomor soal ke dalam kotak Bingo. Setelah itu, guru membacakan soal dan nomornya secara acak. Tiap kelompok nantinya menjawab soal di kertas dan bila mendapatkan Bingo harus

berteriak”Bingo”. Permainan berakhir apabila semua soal dan jawaban sudah dibahas tuntas selama 20 menit.

Pembelajaran ditutup setelah guru memberikan kesimpulan terhadap materi sesudah pemberian soal post-test selama 10 menit. Tiap siswa merapihkan tempat duduknya. Guru merapihkan media belajar dan mengingatkan siswa untuk membaca materi untuk pertemuan berikutnya ”Peninggalan-peninggalan Kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia”.

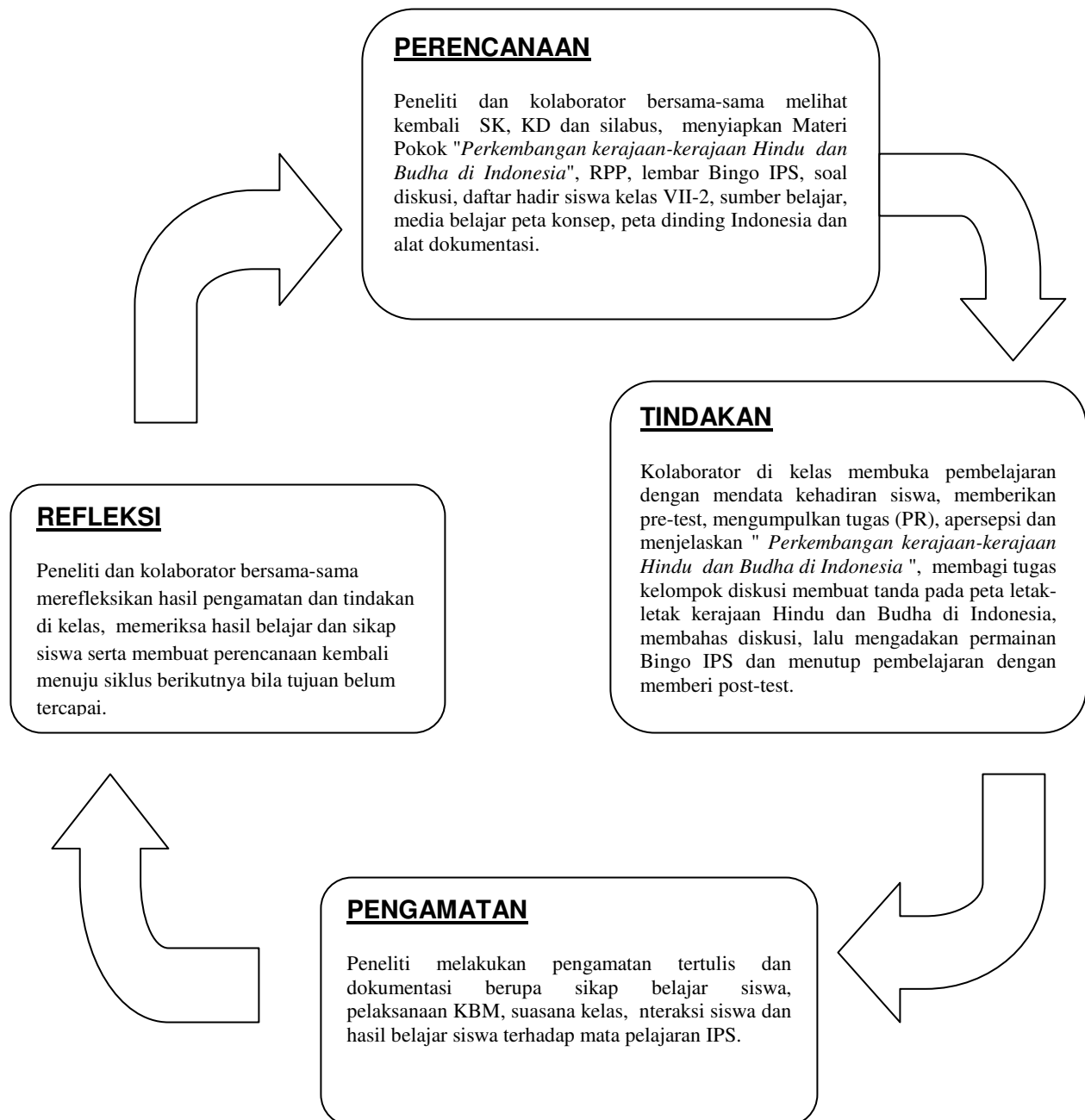
c. Pengamatan

Kolaborator kembali mengamati proses pembelajaran IPS, tingkah laku siswa, pola belajar siswa, interaksi siswa, keaktifan siswa, penjelasan guru, aktivitas guru dan suasana dikelas.

d. Refleksi

Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisa dalam tahap ini. Dari hasil observasi peneliti dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil analisa data yang dilaksanakan dalam tahap ini akan dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya. Begitu pula seterusnya.

Skema 2. Tahapan-tahapan Penelitian Siklus 2



3. Siklus Ketiga (III)

a. *Perencanaan*

Peneliti bersama kolaborator merencanakan langkah-langkah perencanaan penelitian sebagai berikut:

- a) Menentukan Standar Kompetensi Kelas VII semester 2:

Memahami perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa Hindu-Budha sampai masa Kolonial Eropa.

- b) Menentukan Kompetensi Dasar :

Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan dan pemerintahan pada masa Hindu-Budha serta peninggalan-peninggalannya.

- c) Memeriksa silabus mata pelajaran IPS Semester Genap Kelas VII;
- d) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP);
- e) Menyiapkan skenario pembelajaran siklus ke-3;
- f) Menyiapkan daftar hadir siswa kelas VII-2;
- g) Membuat model permainan Bingo dan langkah-langkah permainannya;

- h) Menyiapkan sumber belajar seperti buku teks, Atlas Sejarah dan LKS.
- i) Menyiapkan media belajar dan penilaian test seperti Soal pre-test dan post-test, Peta Konsep, Peta Indonesia, Lembar Tabel Benda-benda peninggalan masa Hindu-Budha, Lembar Bingo IPS.
- j) Menyiapkan lembar pengamatan (observasi) dan refleksi untuk siklus ketiga;
- k) Menyiapkan kamera sebagai dokumentasi penelitian.

b. Tindakan

Kehadiran siswa dikelas didata oleh guru sebelum pelajaran dimulai. Media pembelajaran yakni peta Indonesia dan peta konsep dipasang dipapan tulis. Sebelum menjelaskan materi, guru menyuruh siswa menjawab soal pre-test selama 5 menit.

Setelah mendapatkan kondisi siswa yang mulai siap belajar, guru menuliskan materi pokok "Peninggalan-peninggalan Kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia". Seperti pada pertemuan sebelumnya, guru menyuruh siswa untuk membuka buku paket dan Atlas Dunia. Selama 15 menit, guru memberi penjelasan dengan peta konsep tentang materi yang perlu diketahui siswa. Guru menjelaskan satu per satu benda-benda atau peninggalan-

peninggalan masa Hindu-Budha yang sampai saat ini masih ada. Guru menjelaskan garis besar pengertian dan contoh tentang arca, candi, prasasti, sistem penanggalan dan karya sastra. Sambil menjelaskan, guru juga memperlihatkan gambar-gambar candi, prasasti dan arca. Siswa melihat, menyebutkan nama benda pada gambar yang ditunjuk guru dan menyimak penjelasan guru. Hal ini dilakukan agar siswa memperoleh pengetahuan awal benda-benda fisik peninggalan kerajaan Hindu-Budha.

Seperti dua pertemuan sebelumnya guru membagikan tugas diskusi kelompok dan menerangkan langkah pengerjaannya. Kelompok diskusi masih seperti pada pertemuan sebelumnya. Tiap kelompok bertugas memberi nama benda-benda peninggalan masa Hindu-Budha, menentukan coraknya dan menuliskan keterangannya dalam lembar tugas diskusi kelompok berupa tabel. Guru nantinya akan keliling ke tiap kelompok untuk membimbing pengerjaan tugas. Waktu berdiskusi tiap kelompok dan pembahasannya adalah selama 20 menit.

Usai berdiskusi kelompok, guru mengajak tiap kelompok untuk bermain Bingo IPS. Guru membagikan lembar Bingo IPS. Guru juga membacakan aturan main dan siswa per kelompok mengisi nomor soal ke dalam kotak Bingo. Setelah itu, guru membacakan soal dan nomornya secara acak. Tiap kelompok nantinya menjawab soal di kertas dan bila mendapatkan Bingo harus

berteriak”Bingo”. Permainan berakhir apabila semua soal dan jawaban sudah dibahas tuntas.

Pada kegiatan penutup, guru menyuruh siswa menutup buku paket. Guru membagi soal post-test sebanyak 10 soal pilihan ganda. Waktu mengerjakan soal adalah 10 menit. Usai mengerjakan, guru mengumpulkan jawaban siswa dan menyuruh siswa bersiap-siap untuk mengakhiri pembelajaran. Pembelajaran ditutup setelah guru memberikan kesimpulan.

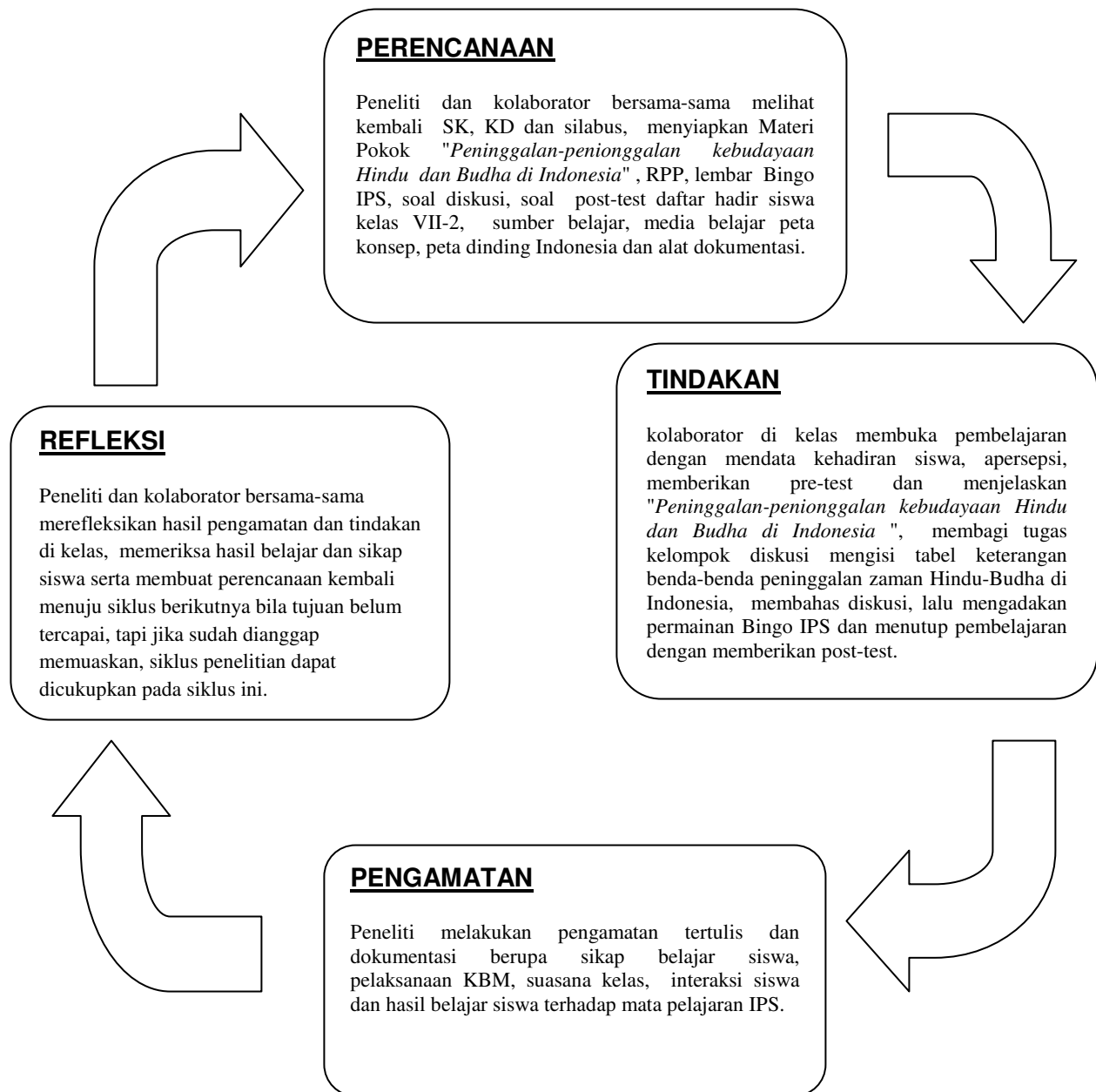
c. Pengamatan

Kolaborator akan mengamati proses pembelajaran IPS. Tingkah laku siswa, pola belajar siswa, interaksi siswa, keaktifan siswa, penjelasan guru, aktivitas guru dan suasana dikelas.

d. Refleksi

Peneliti dan kolaborator merinci kembali semua aktivitas belajar dikelas, menganalisa kelebihan dan kekurangan pembelajaran dan menilai hasil belajar siswa. Diandaikan karena telah mengalami peningkatan nilai hasil belajar, maka penelitian akan dicukupkan sampai disini. Begitu pula seterusnya.

Skema 3. Tahapan-tahapan Penelitian Siklus 3



**Skema 4. Pola Siklus Penelitian Tindakan Kelas
di Kelas VII-2**

