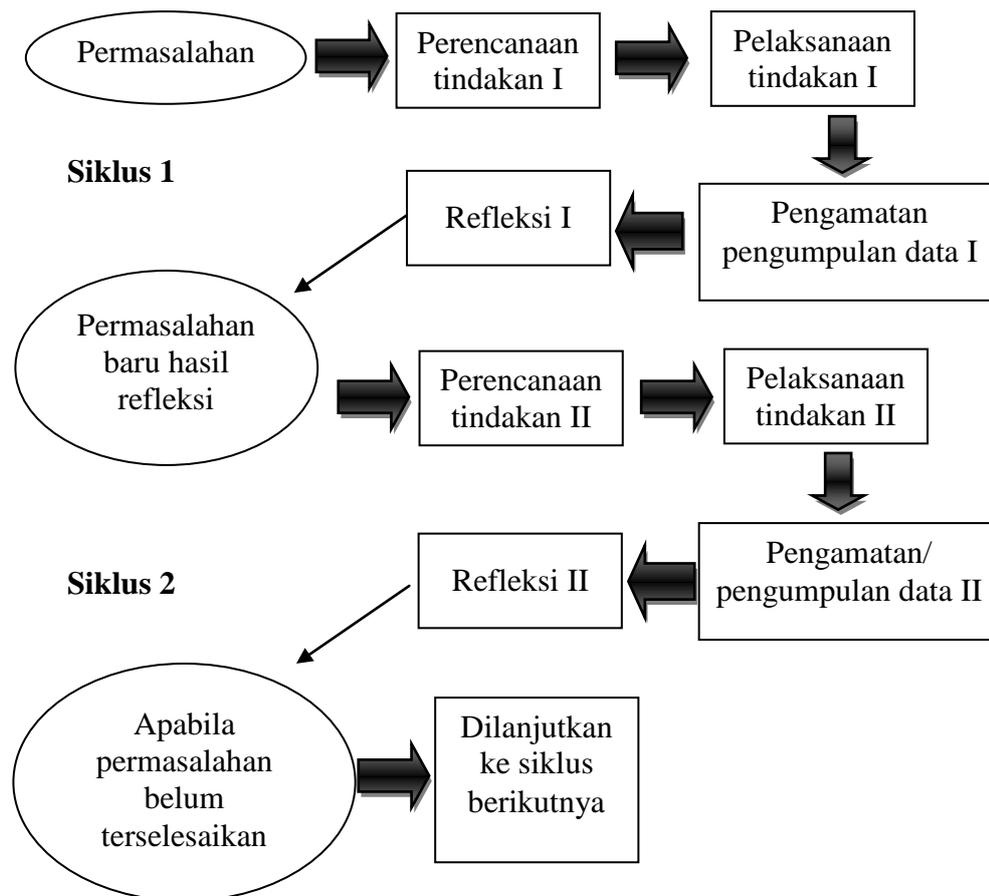


## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan memperbaiki kinerja sehingga hasil belajar siswa meningkat (Wardhani, 2007: 1.15).

Prosedur penelitian yang digunakan berbentuk siklus. Siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi dapat beberapa kali sampai tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan pokok yang saling terkait dan berkesinambungan, yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan (*acting*), tahap pengamatan (*observing*) dan tahap refleksi (*reflecting*). Segala persiapan baik perangkat pembelajaran maupun instrument penilaian disiapkan pada tahap perencanaan. Kemudian pelaksanaan penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang diinginkan, dalam tahap pelaksanaan dilakukan kegiatan observasi atau pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa. Selanjutnya kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dilakukan refleksi. seperti yang tampak pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Alur Siklus PTK  
Arikunto, dkk. (2006: 74)

## B. Setting Penelitian

### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seorang guru dan siswa kelas V SD Negeri 3 Tempuran Lampung Tengah dengan jumlah siswa 14 orang terdiri dari 7 laki-laki dan 7 perempuan.

### 2. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 3 Tempuran, terletak di 12B Desa Tempuran, Kabupaten Lampung Tengah.

### 3. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama lima bulan pada semester genap, dimulai pada bulan Januari sampai bulan Mei 2013.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas adalah teknik tes dan non tes.

#### **1. Teknik Non Tes**

Menurut Takari (2008: 29) non tes merupakan sekumpulan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran. Teknik non tes dilakukan dengan kegiatan observasi.

#### **2. Teknik Tes**

Menurut Takari (2008: 29) tes merupakan sekumpulan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Untuk memperoleh data atau informasi tentang hasil belajar siswa, maka dalam penelitian ini teknik memperoleh hasil belajar siswa dilakukan teknik tes berupa tes formatif.

### **D. Alat Pengumpul Data**

Alat pengumpul data dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah lembar observasi dan soal tes.

1. Lembar observasi untuk mengukur aktivitas siswa dan kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran.
2. Lembar soal yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

## E. Teknik Analisis Data

### 1. Teknik Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif peneliti menggunakan lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui perkembangan kinerja guru dan aktivitas belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

#### a. Kinerja guru dalam pembelajaran

$$NK = \frac{TS}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NK = Nilai Kinerja

TS = Total skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum

100% = Bilangan tetap

(Aqib, 2009: 41)

Tabel 1. Kategori Kinerja Guru

No	Tingkat penguasaan	Kategori
1	86-100	Sangat baik
2	76-85	Baik
3	60-75	Cukup
4	55-59	Kurang
5	≤54	Kurang sekali

(Purwanto, 2008: 102)

#### b. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Nilai aktivitas setiap siswa pada lembar observasi kegiatan dihitung menggunakan rumus.

$$NA = \frac{JS}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NA = Nilai persen yang dicari

JS = Jumlah skor yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

(Aqib, 2009: 41)

Tabel 2. Kategori Keaktifan Kelas

Nilai	Kategori
$\geq 80$	Sangat aktif
60-79	Aktif
40-59	Cukup aktif
20-39	Kurang aktif
$<20$	Pasif

(Aqib.dkk, 2009: 41)

Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dapat ditunjukkan dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel. 3 Kriteria Keaktifan siswa

Aspek yang diamati	Keterangan	
A = Memperhatikan penjelasan guru. B = Bertanya. C = Menjawab pertanyaan. D = Mengemukakan pendapat E = Diskusi kelompok. F = Antusias dalam pembelajaran berbasis <i>role playing</i> . G = Intonasi dalam berdialog. H = Ekspresi dan penjiwaan dalam bermain peran.	Skor 1	Apabila aspek pembelajaran tidak dilaksanakan oleh siswa.
	Skor 2	Apabila siswa melakukan aspek aktivitas, tetapi banyak kesalahan
	Skor 3	Apabila siswa melakukan aspek aktivitas, dengan beberapa kesalahan
	Skor 4	Apabila siswa melakukan aspek aktivitas dengan baik dengan sedikit kesalahan.
	Skor 5	Apabila siswa terlihat sempurna dalam melakukan aspek aktivitas tanpa kesalahan.

## 2. Teknik Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan berbagai dinamika kemajuan kualitas belajar siswa dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang diajarkan guru.

a. Nilai individual ini diperoleh menggunakan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

S : nilai yang dicari atau diharapkan

R : skor yang diperoleh

N : skor maksimum dari tes

100 : bilangan tetap

(Purwanto, 2008: 112)

b. Untuk menghitung persentasi ketuntasan belajar siswa secara klasikal, digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Tabel 4. Kriteria Ketuntasan Belajar

No	Rentang Nilai	Kategori
1	$\geq 80\%$	Sangat tinggi
2	60 % - 79 %	Tinggi
3	40 % - 59 %	Sedang
4	20 % - 39 %	Rendah
5	$< 20\%$	Sangat rendah

(Aqib, dkk 2009: 41)

## F. Prosedur Pnelitian

Prosedur tindakan dalam penelitian ini terdiri dari 3 siklus. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari dua pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun rincian pelaksanaan siklus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Siklus 1

Siklus 1 terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun rincian pada masing-masing tahapan adalah sebagai berikut.

a. Perencanaan

- 1) Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan dengan menggunakan model *role playing*.
- 2) Menyiapkan materi pembelajaran yang diajarkan.
- 3) Membuat perangkat pembelajaran berupa pemetaan, silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) beserta skenario pembelajaran secara kolaboratif antara peneliti dan guru dengan Standar Kompetensi menghargai keputusan bersama, dan Kompetensi Dasar mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama.
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan kinerja guru selama pembelajaran berlangsung.
- 5) Menyiapkan alat evaluasi.

b. Pelaksanaan

- 1) Kegiatan awal
  - a) Salam
  - b) Pengkondisian kelas
  - c) Doa
  - d) Absensi
  - e) Apersepsi
- 2) Kegiatan inti
  - a) Melalui metode ceramah, guru menjelaskan materi yang diajarkan.
  - b) Menetapkan topik permasalahan yang diperankan.

- c) Siswa dibagi menjadi 3 kelompok dengan jumlah 4-5 siswa dari setiap kelompok.
- d) Pemilihan peran dan menjelaskan berbagai karakter yang diperankan oleh siswa.
- e) Penjelasan peran dari setiap siswa.
- f) Siswa memerankan dari tahap-tahap sesuai dengan yang ditetapkan.
- g) Siswa berdiskusi untuk mengevaluasi jalannya cerita yang diperankan.

### 3) Kegiatan penutup

- a) Bersama dengan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- b) Melaksanakan tes formatif.
- c) Pemberian motivasi agar siswa rajin belajar.
- d) Doa dan salam.

### c. Pengamatan

Pada kegiatan ini dilakukan pengamatan atau observasi terhadap aktivitas guru dan siswa yang dalam melakukan kegiatan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Kegiatan ini juga bertujuan untuk menemukan temuan-temuan yang muncul pada saat penerapan model pembelajaran *role playing*.

### d. Refleksi

Mengadakan refleksi tentang kegiatan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Hasil reflesi pada siklus 1 digunakan sebagai dasar dilakukannya siklus selanjutnya.

## 2. Siklus 2

### a. Perencanaan

- 1) Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan dengan menggunakan model *role playing*.
- 2) Menyiapkan materi pembelajaran yang diajarkan.
- 3) Membuat perangkat pembelajaran berupa pemetaan, silabus dan Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) beserta skenario pembelajaran secara kolaboratif antara peneliti dan guru dengan Standar Kompetensi menghargai keputusan bersama, dan Kompetensi Dasar memahami keputusan bersama.
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan kinerja guru selama pembelajaran berlangsung.
- 5) Menyiapkan alat evaluasi.

### b. Pelaksanaan

- 1) Kegiatan awal
  - a) Salam
  - b) Pengkondisian kelas
  - c) Doa
  - d) Absensi
  - e) Apersepsi
- 2) Kegiatan inti
  - a) Melalui metode ceramah, guru menjelaskan materi yang diajarkan.
  - b) Menetapkan topik permasalahan yang diperankan.

- c) Siswa dibagi menjadi 3 kelompok dengan jumlah 4-5 siswa dari setiap kelompok.
- d) Pemilihan peran dan menjelaskan berbagai karakter yang diperankan oleh siswa.
- e) Penjelasan peran dari setiap siswa.
- f) Siswa memerankan dari tahap-tahap sesuai dengan yang di sepakati.
- g) Siswa berdiskusi untuk mengevaluasi jalannya cerita yang diperankan.

### 3) Kegiatan penutup

- a) Bersama dengan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- b) Melaksanakan tes formatif.
- c) Pemberian motivasi agar siswa rajin belajar.
- d) Doa dan salam.

### c. Pengamatan

Pada kegiatan ini dilakukan pengamatan atau observasi terhadap aktivitas guru dan siswa yang dalam melakukan kegiatan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Kegiatan ini juga bertujuan untuk menemukan temuan-temuan yang muncul pada saat penerapan model pembelajaran *role playing*.

### d. Refleksi

Peneliti mengadakan refleksi tentang pembelajaran yang dilakukan, selanjutnya membuat kesimpulan apakah pembelajaran PKn melalui

penerapan model pembelajaran *role playing* sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan. Apabila belum mencapai tujuan, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya.

### 3. Siklus 3

#### a. Perencanaan

- 1) Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan dengan menggunakan model *role playing*.
- 2) Menyiapkan materi pembelajaran yang diajarkan.
- 3) Membuat perangkat pembelajaran berupa pemetaan, silabus dan Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) beserta skenario pembelajaran secara kolaboratif antara peneliti dan guru dengan Standar Kompetensi menghargai keputusan bersama, dan Kompetensi Dasar menyebutkan manfaat keputusan bersama.
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan kinerja guru selama pembelajaran berlangsung.
- 5) Menyiapkan alat evaluasi.

#### b. Pelaksanaan

- 1) Kegiatan awal
  - a) Salam
  - b) Pengkondisian kelas
  - c) Doa
  - d) Absensi
  - e) Apersepsi

## 2) Kegiatan inti

- a) Melalui metode ceramah, guru menjelaskan materi yang diajarkan.
- b) Menetapkan topik permasalahan yang diperankan.
- c) Siswa dibagi menjadi 3 kelompok dengan jumlah 4-5 siswa dari setiap kelompok.
- d) Pemilihan peran dan menjelaskan berbagai karakter yang diperankan oleh siswa.
- e) Penjelasan peran dari setiap siswa.
- f) Siswa memerankan dari tahap-tahap sesuai dengan yang disepakati.
- g) Mengajak siswa berdiskusi untuk mengevaluasi jalannya cerita yang diperankan.

## 3) Kegiatan penutup

- a) Bersama dengan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- b) Melaksanakan tes formatif.
- c) Pemberian motivasi agar siswa rajin belajar.
- d) Doa dan salam.

## c. Pengamatan

Pada kegiatan ini dilakukan pengamatan atau observasi terhadap aktivitas guru dan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Kegiatan ini juga bertujuan

untuk menemukan temuan-temuan yang muncul pada saat penerapan model pembelajaran *role playing*.

d. Refleksi

Peneliti mengadakan refleksi tentang pembelajaran yang dilakukan, selanjutnya membuat kesimpulan tentang penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran PKn.

### **G. Indikator Keberhasilan**

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila dapat memenuhi indikator sebagai berikut.

1. Terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Tempuran Lampung Tengah pada mata pelajaran PKn di setiap siklusnya.
2. Terdapat  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa yang telah mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 65.

Peningkatan aktivitas dapat dilihat dari perubahan perilaku atau aktivitas siswa selama proses kegiatan pembelajaran. Sedangkan peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai tes tertulis.