

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan metode penelitian ini, diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pembelajaran yang baik di dalam kelas. Dengan demikian proses belajar dapat berlangsung lebih efisien dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang disampaikan.

Metode penelitian tindakan kelas yang akan digunakan adalah model penelitian Arikunto 2006. Model penelitian ini menggunakan sistem spiral refleksi dimulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

B. Setting Penelitian

1. Tempat

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V B SDN 1 Tri Tunggal Jaya, Jl. Sri Wijaya, Kampung Tri Tunggal Jaya, Kecamatan Penawartama, Kabupaten Tulang Bawang.

2. Waktu Penelitian

Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan selama empat bulan terhitung bulan februari sampai dengan Juni 2011.

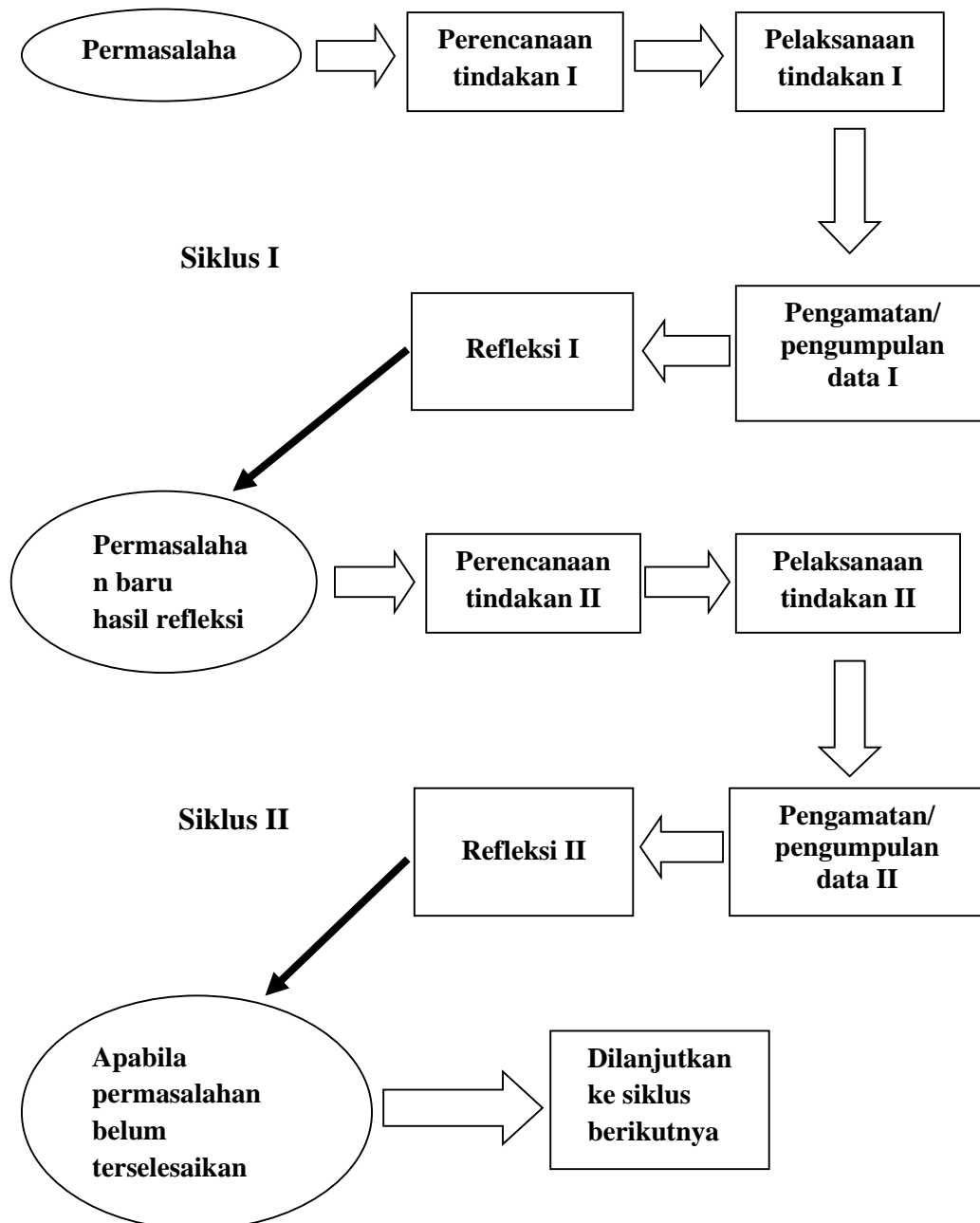
C. Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif partisipasif antara peneliti dengan guru SDN 1 Tri Tunggal Jaya Penawartama Tulang Bawang, yang dijadikan objek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah guru dan siswa kelas V B SDN 1 Tri Tunggal Jaya Penawartama Tulang Bawang yang berjumlah 30 siswa terdiri dari 17 laki-laki dan 13 perempuan.

D. Rencana Tindakan

Daur penelitian yang digunakan pada SDN 1 Tri Tunggal Jaya Penawartama Tulang

Bawang seperti gambar dibawah ini:



Gambar 1 : Spiral Penelitian Tindakan Kelas
(Arikunto, 2006: 74)

E. Tindakan Penelitian

1. Siklus I

Pada siklus I materi pembelajaran adalah “Kegiatan Organisasi” kegiatan ini diawali dengan:

a. Tahap Perencanaan

- 1) Menetapkan kegiatan pokok yaitu Kegiatan Organisasi.
- 2) Mendiskripsikan dan menetapkan rancangan pembelajaran yang akan diterapkan di kelas sebagai tindakan dalam siklus I.
- 3) Menyusun Skenario Pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan lembar pengamatan yang digunakan sebagai penunjang aktivitas dan hasil belajar siswa dan guru.
- 5) Mempersiapkan perangkat Tes.

b. Tahap Pelaksanaan

Melaksanakan pembelajaran dengan materi Kegiatan Organisasi di sekolah, dengan rincian kegiatan:

Siklus I

Pertemuan I

1. Kegiatan Awal

- Pengkondisian Kelas
- Doa dan salam pembuka
- Apersepsi : Guru bertanya kepada siswa siapa kepala sekolah, wakil dan bendahara SDN 1 Tri Tunggal Jaya sekarang? Dari jawaban siswa guru membimbing siswa masuk pada materi yaitu pemilihan pengurus organisasi sekolah.

2. Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan apa yang dimaksud organisasi sekolah dan susunan menurut kedudukannya.

- Guru mengajukan permasalahan yang menjadi latar belakang yaitu pemilihan pengurus kelas dengan cara pelaksanaannya.
- Guru menjelaskan cerita dan permasalahan yang akan diselesaikan dengan model pembelajaran *role playing* dalam kegiatan pembelajaran yaitu pemilihan pengurus kelas.
- Menjelaskan prosedur kegiatan pemilihan pengurus kelas dengan cara mendramatisasikan atau dengan model pembelajaran *role playing* dengan tahap-tahap pelaksanaannya.
- Guru membagi kelas kedalam kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa.
- Melaksanakan kegiatan *role playing* dengan tahap-tahap yang benar yaitu:

1) Pemanasan

Guru memperkenalkan siswa dengan masalah yaitu bagaimana cara pemilihan pengurus kelas yang baik dan benar.

2) Memilih pemain

Guru bersama siswa membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.

3) Menata panggung

Guru menyiapkan beberapa bangku yang disusun dan disetting layaknya kelas kecil dengan 5-6 bangku untuk siswa.

4) Menyiapkan pengamat

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, pengamat bisa dari kelompok yang tidak/belum melakukan kegiatan *role playing*.

5) Permainan peran dimulai

Permainan dimulai dari kelompok 1 terlebih dahulu.

6) Diskusi dan evaluasi awal

Guru bersama siswa mendiskusikan dan mengevaluasi permainan yang telah dilakukan kelompok 1. Kemudian guru memberi saran agar penampilan selanjutnya dapat lebih baik.

7) Permainan pemeranan ulang

Setelah diskusi dan evaluasi awal dilakukan, selanjutnya adalah pemeranan yang ditampilkan oleh kelompok 2 dan selanjutnya.

8) Diskusi dan evaluasi kedua

Pada tahap ini diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Pada saat permainan dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya dalam pemilihan pengurus kelas terdapat dua calon ketua kelas yang mendapatkan suara pemilih yang sama. Permasalahan tersebut dijadikan bahan diskusi tentang bagaimana cara pemecahannya.

9) Kesimpulan dan berbagi pengalaman

Siswa dipersilahkan memberi pendapat dan menarik kesimpulan yang di hubungkan dengan materi pelajaran.

- Menyimpulkan kegiatan yang telah dilaksanakan
- Melakukan tanya jawab tentang materi yang diajarkan
- Mengajak siswa menggali pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh untuk memecahkan suatu permasalahan
- Memotivasi siswa untuk merespon dan bertanya tentang materi yang telah disampaikan

- Memberikan soal latihan
- Guru bersama siswa membahas soal latihan
- Siswa dibantu guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- Memberi motivasi agar siswa rajin belajar
- Memberitahukan kepada siswa bahwa materi akan dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya dan akan dilaksanakan tes untuk mengukur hasil belajar

3. Kegiatan Akhir

- Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- Pengkondisian
- Doa dan salam penutup

Pertemuan II

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada pertemuan dua sama dengan pelaksanaan pertemuan pertama dan dilaksanakan tes pada akhir pembelajaran.

c. Tahap Observasi

Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan pengamatan terhadap siswa dan yang melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* yang dilakukan oleh peneliti.

d. Tahap Refleksi

Peneliti bersama guru melakukan kegiatan refleksi tentang semua temuan-temuan kegiatan diantaranya aktivitas siswa dan guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing*, diantaranya siswa yang kurang aktif mengemukakan pendapat sesuai dengan analisa dalam

hal ini perlu diadakan perbaikan dengan target yang diharapkan. Hal ini digunakan sebagai perbaikan siklus II.

2. Siklus II

Materi yang disampaikan adalah Keputusan Bersama. Pelaksanaan tindakan pembelajaran yang akan dilakukan sama seperti pada siklus I. Pada akhir siklus dilakukan refleksi tentang proses pembelajaran yang telah dilaksanakan sebagai acuan apakah perlu dilakukan siklus berikutnya atau tidak.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang lengkap dan akurat dalam penelitian ini digunakan teknik tes dan non tes. Selanjutnya peneliti melakukan interpretasi terhadap keseluruhan data sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik non tes yaitu pengamatan aktivitas guru dan siswa serta diskusi dengan guru, sedangkan teknik tes adalah data hasil belajar siswa.

G. Alat/Instrumen Pengumpul Data

Menurut Arikunto (2007: 101), instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Instrumen ini dirancang dan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kinerja guru dan aktivitas belajar siswa selama penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

2. Tes Hasil Belajar

Instrumen ini digunakan untuk menjaring data mengenai peningkatan hasil belajar siswa khususnya mengenai penguasaan materi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

H. Teknik Analisis Data

1. Teknik Kualitatif

Analisis kualitatif akan digunakan untuk menganalisis data aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung. Data diperoleh dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap aktivitas siswa dengan menggunakan lembar observasi. Data aktivitas diperoleh dari perilaku yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Persentase aktivitas belajar siswa dihitung dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum dari aspek yang ditentukan

Diadopsi dari Ngalim Purwanto (2009: 102).

2. Teknik Kuantitatif

Analisis kuantitatif akan digunakan untuk mendiskripsikan berbagai dinamika kemajuan kualitas belajar siswa dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang diajarkan guru. Dalam hal ini nilai akhir siswa dibandingkan dengan nilai awal

kemudian dihitung selisihnya, selisihnya itu yang menjadi kemajuan atau kemunduran belajar.

Hal tersebut dapat di hitung dengan rumus:

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

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum \bar{X}_i$ = Jumlah semua nilai siswa

N = Jumlah siswa

(Herrhyanto, dkk., 2000: 4.2)

I. Kriteria Keberhasilan

Pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* ini dikatakan berhasil apabila :

1. Nilai kinerja guru meningkat setiap siklusnya.
2. Persentase siswa aktif $\geq 75\%$.
3. Tingkat keberhasilan belajar siswa secara klasikal $\geq 75\%$. (Mulyasa, 2006).