

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah pembelajaran dengan *role playing* dan hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas V.

1.2 Setting Penelitian

1. Tahap Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 1 Gadingrejo

2. Subjek Penelitian

Siswa kelas V SD Negeri 1 Gadingrejo Tahun Pelajaran 2011/2012

1.3 Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat kegiatan, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan, dan refleksi tindakan. Pada akhir setiap siklus diadakan tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Tahap yang dilakukan sebelum siklus I yaitu melaksanakan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru bidang studi IPS dan kepala sekolah untuk mendiskusikan maksud dan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan dialog tersebut diperoleh informasi dari guru bidang studi IPS bahwa pembelajaran yang ada cenderung menonton, yaitu guru lebih sering memberikan informasi tentang IPS dan siswa hanya mencatat keterangan yang ditulis guru di papan tulis, sehingga siswa merasa

bosan dan tidak termotivasi untuk belajar dan menyebabkan nilai ulangan harian yang rendah.

Setelah observasi dilakukan, tahap selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Siklus I

Didalam siklus I ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, langkah-langkah sebagai berikut :

a) Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan persiapan-persiapan untuk melakukan perencanaan tindakan dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi siswa, mengorganisir siswa, membuat alat evaluasi.

b) Pelaksanaan Tindakan

Proses tindakan dalam siklus ini terdiri dari tujuh tahap, yaitu :

1. Pemilihan masalah. Guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.
2. Pemilihan peran. Memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendiskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
3. Menyusun tahap – tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri.
4. Menyiapkan pengamat. Pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
5. Pemeranan. Tahap ini para peserta didik mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada scenario bermain peran,

6. Diskusi dan evaluasi. Pada tahap ini mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.

7. Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

c) Observasi

Observasi dilakukan oleh guru bidang studi IPS dengan peneliti bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, aspek yang diamati adalah keaktifan siswa dan guru selama proses pembelajaran menggunakan *role playing*, serta hasil dari lembar observasi yang dibuat.

d) Refleksi

Hasil yang didapat dalam tahap observasi yang dilakukan oleh bidang studi IPS dengan peneliti dikumpulkan serta dianalisis sehingga diperoleh hasil refleksi. Dalam tahap ini akan digunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

e) Evaluasi

Kegiatan ini sebagai proses mengumpulkan, mengolah, dan menyajikan informasi sehingga bermanfaat untuk pengambilan keputusan, tindakan, melakukan tindakan, pengamatan, refleksi, dan evaluasi merupakan proses yang terkait secara logis, sistematis, dan berkesinambungan. Evaluasi diarahkan pada penemuan bukti-bukti peningkatan hasil belajar siswa.

2. Siklus II

Hasil refleksi analisis data pada siklus I digunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus II, dengan memperbaiki kelemahan siklus I, dengan 2 kali pertemuan. Langkah-langkah pada siklus ini adalah sebagai berikut :

a) Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan persiapan-persiapan untuk melakukan perencanaan tindakan dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi siswa, mengorganisir siswa, membuat alat evaluasi.

b) Pelaksanaan Tindakan

Proses tindakan dalam siklus ini terdiri dari tujuh tahap, yaitu :

1. Pemilihan masalah. Guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.
2. Pemilihan peran. Memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendiskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
3. Menyusun tahap – tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri.
4. Menyiapkan pengamat. Pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
5. Pemeranan. Tahap ini para peserta didik mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada scenario bermain peran,
6. Diskusi dan evaluasi. Pada tahap ini mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
7. Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

c) Observasi

Observasi dilakukan oleh guru bidang studi IPS dengan peneliti bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, aspek yang diamati adalah keaktifan siswa dan guru selama proses pembelajaran menggunakan *role playing*, serta hasil dari lembar observasi yang dibuat.

d) Refleksi

Hasil yang didapat dalam tahap observasi yang dilakukan oleh bidang studi IPS dengan peneliti dikumpulkan serta dianalisis sehingga diperoleh hasil refleksi. Dalam tahap ini akan digunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

e) Evaluasi

Kegiatan ini sebagai proses mengumpulkan, mengolah, dan menyajikan informasi sehingga bermanfaat untuk pengambilan keputusan, tindakan, melakukan tindakan, pengamatan, refleksi, dan evaluasi merupakan proses yang terkait secara logis, sistematis, dan berkesinambungan. Evaluasi diarahkan pada penemuan bukti-bukti peningkatan hasil belajar siswa.

3. Siklus III

Hasil refleksi analisis data pada siklus II digunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus III, dengan memperbaiki kelemahan siklus II, dengan 2 kali pertemuan. Langkah-langkah pada siklus ini adalah sebagai berikut :

a) Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan persiapan-persiapan untuk melakukan perencanaan tindakan dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi siswa, mengorganisir siswa, membuat alat evaluasi .

b) Pelaksanaan Tindakan

Proses tindakan dalam siklus ini terdiri dari tujuh tahap, yaitu :

1. Pemilihan masalah. Guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.

2. Pemilihan peran. Memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendiskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
3. Menyusun tahap – tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri.
4. Menyiapkan pengamat. Pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
5. Pemeranan. Tahap ini para peserta didik mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada scenario bermain peran,
6. Diskusi dan evaluasi. Pada tahap ini mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
7. Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

c) Observasi

Observasi dilakukan oleh guru bidang studi IPS dengan peneliti bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, aspek yang diamati adalah keaktifan siswa dan guru selama proses pembelajaran menggunakan role playing, serta hasil dari lembar observasi yang dibuat.

d) Refleksi

Hasil yang didapat dalam tahap observasi yang dilakukan oleh bidang studi IPS dengan peneliti dikumpulkan serta dianalisis sehingga diperoleh hasil refleksi. Dalam tahap ini akan digunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

e) Evaluasi

Kegiatan ini sebagai proses mengumpulkan, mengolah, dan menyajikan informasi sehingga bermanfaat untuk pengambilan keputusan, tindakan,

melakukan tindakan, pengamatan, refleksi, dan evaluasi merupakan proses yang terkait secara logis, sistematis, dan berkesinambungan. Evaluasi diarahkan pada penemuan bukti-bukti peningkatan hasil belajar siswa.

1.4 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini data yang diperoleh melalui beberapa cara, yaitu :

- 1) Dokumentasi, yang digunakan untuk memperoleh data sekolah dan identitas siswa antara lain seperti nama siswa, nomor induk siswa dengan melihat dokumen yang ada di sekolah.
- 2) Observasi, dilakukan oleh peneliti untuk mengamati aspek afektif dan aspek psikomotorik siswa dalam interaksi pelajaran IPS, dapat dengan lembar pengamatan maupun dengan catatan lapangan yaitu catatan tertulis tentang apa yang di dengar, dilihat, dialami siswa dalam rangka pengumpulan data.
- 3) Tes, digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar. Jenis tes yang digunakan adalah pot teest yaitu test yang dilaksanakan setelah diadakan tindakan.

1.5 Metode Analisis Data

Analisis data dari penelitian ini adalah dengan cara deskriptif yaitu dengan cara menganalisis data perkembangan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus III.

1. Untuk keperluan analisis data hasil observasi nilai kognitif digunakan lembar kerja observasi sebagai berikut :

Tabel: Perolehan Nilai Ulangan Siswa pada siklus ke

| No | Nama Siswa | Nilai Tes Siklus ke | TB/ TTB |
|----|----------------------------------|-----------------------------|---------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | Jumlah nilai | | - |
| | Jumlah Siswa Tuntas Belajar (TB) | - | |

Keterangan : TB = tuntas belajar (nilai ulangan \geq KKM)

TTB = tidak tuntas belajar (nilai ulangan \leq KKM)

KKM IPS di SDN 1 Gadingrejo = 65

Data/hasil ulangan dianalisis dengan cara dicari rata-rata tiap siklus dan dilihat apakah terjadi kenaikan atau sebaliknya. Nilai rata – rata hasil belajar siswa diperoleh dengan rumus :

$$\text{Nilai Rata-rata} = \frac{\sum \text{nilai seluruh siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

Di samping itu juga dicari ketuntasan belajar perorangan dan ketuntasan secara klasikal. Siswa dikatakan tuntas belajarnya jika mendapat nilai minimal sama dengan KKM (KKM IPS di SDN 1 Gadingrejo = 65), dan ketuntasan klasikal dikalkulasi dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan klasikal (\%)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Ketuntasan klasikal sudah tercapai jika ketuntasan klasikal yang didapatkan minimal mencapai 85%.

2. Untuk keperluan analisis data hasil observasi nilai afektif digunakan lembar kerja observasi sebagai berikut :

Tabel: Hasil penilaian afektif Siklus ke

| No | Nama Siswa | Indikator Sikap | | | | | | | | | | Nilai total |
|----|------------|----------------------|---------------------|---------------------------|-------------------------|--------------------|----------------------------|------------------------|----------------------------|------------------|------------------------------|-------------|
| | | Persiapan menghadapi | Kemampuan menyikapi | Ketepatan waktu mengikuti | Kemampuan memperhatikan | Kemampuan memahami | Kemampuan mengingat materi | Kemampuan mendengarkan | Sistematis meresum setelah | Kerapian tulisan | Ketepatan waktu mengumpulkan | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | Rata-rata | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | |

Keterangan :

- 5 : Sangat baik,
- 4 : Baik
- 3 : Cukup baik
- 2 : Kurang baik
- 1 : Tidak baik

Kriteria :

- Jumlah (total) :10 – 19 : Tidak berhasil
- 20 – 29 : Kurang berhasil
- 30 – 39 : Cukup berhasil
- 40 – 49 : Berhasil
- 50 : Sangat berhasil (Mu'tiah, 2008)

3. Untuk keperluan analisis data hasil observasi nilai psikomotorik digunakan lembar kerja observasi sebagai berikut :

Tabel : Hasil penilaian psikomotorik Siklus ke

| N | Nama | Indikator Sikap | Nilai total |
|---|------|-----------------|-------------|
|---|------|-----------------|-------------|

| o | Siswa | Kehadiran dikelas | Keaktifan membawa buku/alat tulis | Keaktifan membawa buku paket | Ketepatan waktu dalam bermain | Kemampuan beradaptasi waktu bermain peran | Keaktifan bertanya | Kemampuan memerankan karakter | Kemampuan membacakan naskah | Kemampuan berdialog dalam bermain peran | Kemampuan menjawab pertanyaan | |
|---|-----------|-------------------|-----------------------------------|------------------------------|-------------------------------|---|--------------------|-------------------------------|-----------------------------|---|-------------------------------|--|
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | Rata-rata | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | |

Keterangan :

5 : Sangat baik,

4 : Baik

3 : Cukup baik

2 : Kurang baik

1 : Tidak baik

Kriteria :

Jumlah (total) : 10 – 19

: Tidak berhasil

20 – 29

: Kurang berhasil

30 – 39

: Cukup berhasil

40 – 49

: Berhasil

50

: Sangat berhasil (Mu'tiah, 2008)