

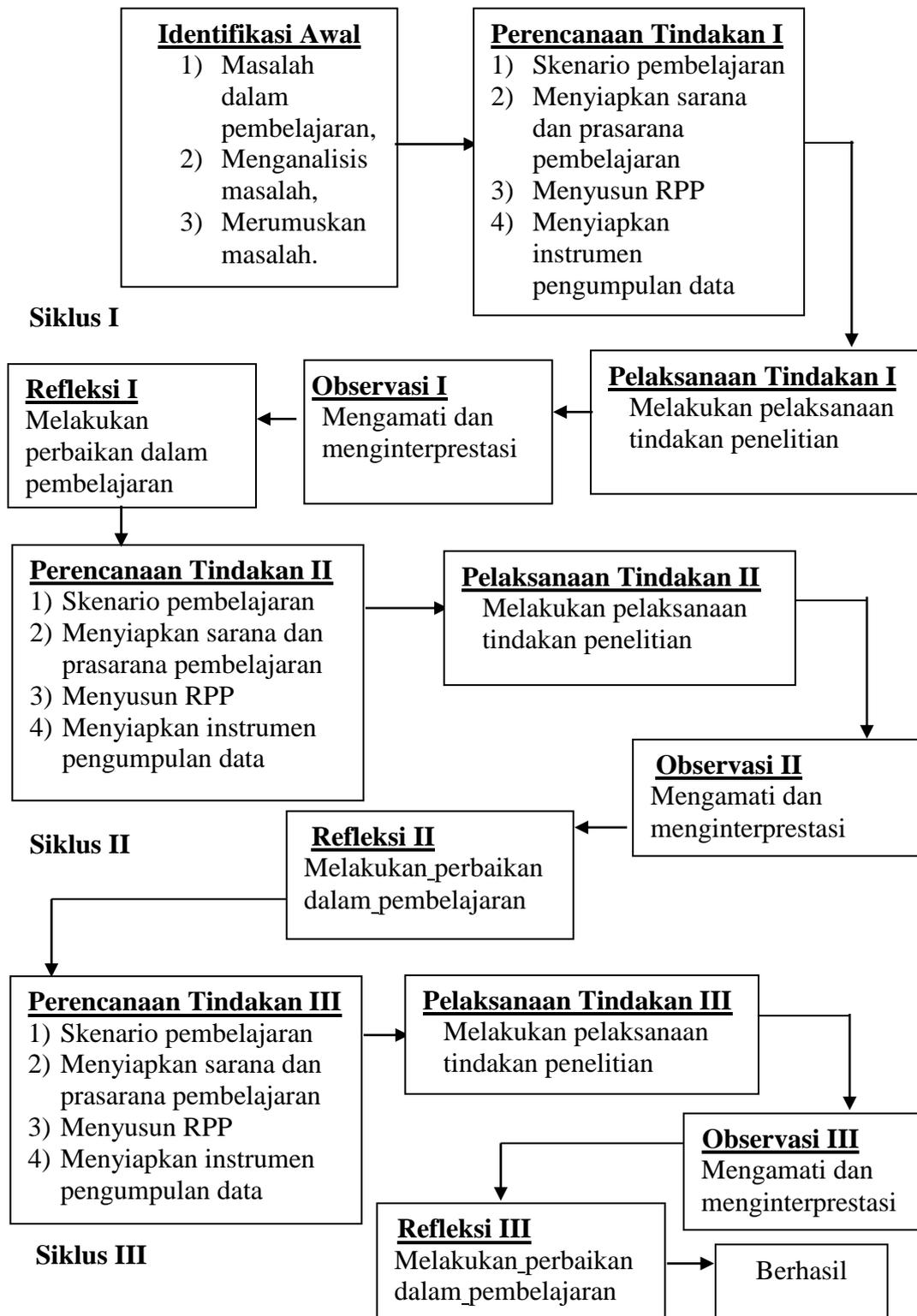
BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Wardhani, 2006: 1.4). Prosedur penelitian berupa siklus (*cycle*). Siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas. Langkah-langkah yang dilakukan setiap siklusnya terdiri dari perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*).

Model penelitian yang digunakan penulis adalah mengadopsi model Spiral milik Kemmis dan McTaggart (1990: 11), dan telah dimodifikasi oleh penulis agar mudah dimengerti dan lebih jelas dalam pelaksanaannya.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dimulai dengan siklus pertama dari empat kegiatan, kegiatan pada siklus kedua dapat berupa kegiatan yang sama dengan kegiatan sebelumnya apa bila ditujukan untuk mengulangi kesuksesan atau menguatkan hasil. Lebih jelasnya model ini dapat digambarkan dalam bentuk gambar sebagai berikut:



Gambar 3.1 Rancangan Penelitian Adaptasi dari Kemmis dan McTagart (1990:11)

3.2 Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SD N 4 Metro Utara secara kolaboratif antara peneliti dengan guru. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVb SD N 4 Metro Utara Tahun Pelajaran 2009/2010. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan \pm 6 bulan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan seluruh data yang diperoleh berdasarkan instrumen penelitian, kemudian data tersebut diberikan kode-kode tertentu berdasarkan jenis dan sumbernya. Selanjutnya penulis melakukan interpretasi terhadap keseluruhan data sesuai dengan tujuan penelitian.

3.4 Alat Pengumpulan Data

3.4.1 Lembar panduan observasi, instrumen ini dirancang penulis berkolaborasi dengan guru kelas. Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kinerja guru dan aktivitas siswa selama penelitian tindakan kelas.

3.4.2 Kuisioner, pedoman ini digunakan untuk menjangkau data mengenai pendapat siswa mengenai penggunaan model *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

- 3.4.3 Tes hasil belajar, pedoman ini digunakan untuk menjangkau data mengenai peningkatan hasil belajar siswa khususnya mengenai penguasaan terhadap materi yang diajarkan dengan menggunakan model *role playing*.
- 3.4.4 Dokumentasi, pedoman ini digunakan untuk mengumpulkan bukti-bukti dan keterangan-keterangan seperti foto pelaksanaan pembelajaran dan surat izin penelitian.

3.5 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif akan digunakan untuk menganalisis data yang menunjukkan dinamika proses dengan memberikan pemaknaan secara kontekstual dan mendalam sesuai dengan permasalahan penelitian, yaitu data tentang kinerja guru, aktivitas belajar siswa, pendapat siswa tentang penggunaan model *role playing*. Data aktivitas siswa dilakukan perhitungan dengan rumus :

$$\text{Persentase aktivitas} : \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah maksimal skor}} \times 100\%$$

Keterangan:

Jumlah skor : Jumlah skor yang diperoleh

Skor maksimal : Jumlah aspek yang dinilai x Nilai kriteria tertinggi

Tabel 3.1 Klasifikasi Aktivitas Siswa

No	Rentang Skor	Tingkat Ativitas Belajar siswa
1.	>75,6	Aktif
2.	59,4 – 75,5	Cukup aktif
3.	<59,4	Kurang aktif

Sumber: Memes (Suherman. 2008: 31)

Sedangkan analisis kuantitatif merupakan hasil belajar peserta didik dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang diajarkan guru. Untuk hasil belajar dapat dilihat nilai perbandingan yang diberikan setelah tindakan selesai pada siklus akhir dengan rumus :

$$\text{Ketuntasan Kelas} \quad : \quad \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

Keterangan:

Nilai : Jumlah jawaban benar

Rata-rata nilai : Jumlah nilai : Jumlah siswa

Jumlah siswa tuntas : Nilai yang diperoleh \geq KKM

Jumlah siswa tidak tuntas : Nilai yang diperoleh siswa $<$ KKM

Sumber : (Adopsi dari Panduan EKTA PJJ SI PGSD)

3.6 Urutan Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari tiga siklus dan masing-masing siklus memiliki empat tahapan kegiatan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

3.6.1 Siklus 1

1. Tahap Perencanaan

- a. Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran di kelas.
- b. Penyusunan skenario pembelajaran yaitu penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pembelajarannya adalah "Pengaruh globalisasi". Merancang kegiatan belajar mengajar menggunakan model *role playing*, meliputi beberapa tahap antara lain : (1) memotivasi kelompok, (2) memilih pemeran, (3) mempersiapkan pengamat, (4) mempersiapkan tahapan pemeranan, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pengalaman pemeran, (8) diskusi dan evaluasi ulang, (9) membagi pengalaman atau generalisasi.
- c. Menyusun lembar observasi yang akan digunakan untuk mengamati proses pembelajaran.
- d. Menyusun soal tes yang akan digunakan untuk menjaring data mengenai peningkatan hasil belajar siswa khususnya mengenai penguasaan terhadap materi yang diajarkan.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pelaksanaan siklus I dimulai pada hari kamis tanggal 22 April 2010 pukul 07.15 - 08.25 WIB.

- b. Tugas guru adalah menyampaikan sekilas materi (apersepsi), menyampaikan tujuan pembelajaran, dan menjelaskan materi Pendidikan Kewarganegaraan dengan pokok bahasan "Pengaruh Globalisasi".
- c. Setelah guru selesai menjelaskan, guru menerapkan model *role playing* yang mencakup sembilan tahapan yaitu : (1) memotivasi siswa melalui isu dan permasalahan yang berhubungan dengan pokok bahasan yang akan disajikan. Masalah yang dipilih adalah masalah yang hangat dan aktual, langsung menyangkut kehidupan peserta didik, menarik dan merangsang rasa ingin tahu siswa. Kemudian masalah tersebut harus diidentifikasi dan dijelaskan secara lebih rinci sehingga menimbulkan minat untuk memecahkan masalah dengan mendiskusikannya dengan siswa lainnya, (2) guru memilih pemeran dalam pembelajaran dan mendeskripsikan berbagai watak atau karakter yang akan diperankan oleh siswa. Siswa diberi kesempatan secara sukarela untuk memilih pemeran, tetapi guru juga dapat memilih peranan berdasarkan kriteria tertentu, (3) guru menyiapkan pengamat. Sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua siswa turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan guru sebaiknya memberikan tugas-tugas yang seharusnya dikerjakan pengamat, (4) guru mempersiapkan tahapan peranan. Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan

dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan, (5) tahap pemeranan. Pada tahap ini peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing, (6) diskusi dan evaluasi. Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran. Diskusi dimulai dengan tafsiran mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Di sini diskusi dapat diarahkan pada pengajuan alternatif-alternatif pemeranan yang akan di tampilkan kembali. Dalam kaitan ini, guru harus mengarahkan diskusi yang dilakukan para peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, (7) pengulangan pemeran. Kegiatan ini bisa terjadi secara berulang-ulang. Pemeranan ulang dapat dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif-alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut, demi halnya dengan para pelakunya. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran-peran lainnya, (8) diskusi dan evaluasi ulang. Guru membimbing diskusi dan mengevaluasi pelaksanaan bermain peran. (9) membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan. Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung

karena tujuan utama bermain peran ialah membantu siswa untuk memperoleh pengalaman-pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan teman-temannya.

- d. Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah diberikan, kemudian menindak lanjuti dengan memberikan tes formatif kepada siswa.
- e. Guru menyimpulkan materi yang telah diajarkan dan memberikan penguatan serta motivasi kepada siswa.

3. Tahap Observasi

- a. Menganalisis keadaan siswa untuk mempertimbangkan kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Melakukan pengamatan terhadap penggunaan model *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IVb.
- c. Mencatat pada lembar observasi setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi pada saat penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- d. Melakukan diskusi dengan guru untuk membahas tentang kelemahan atau kekurangan yang terdapat pada proses pembelajaran.

4. Tahap Refleksi

- a. Menganalisis keberhasilan dan kekurangan proses pembelajaran dengan model *role playing*.

- b. Melakukan refleksi terhadap kesesuaian model *role playing* yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Melakukan refleksi terhadap tes hasil belajar siswa.

3.6.2 Siklus II

Pada akhir siklus I telah dilakukan refleksi oleh guru dan penulis untuk mengkaji proses pembelajaran yang dilakukan guru sebagai acuan dalam pelaksanaan siklus II ini meliputi:

1. Tahap Perencanaan

- a. Mendata masalah dan kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I.
- b. Merancang perbaikan untuk proses pembelajaran pada siklus II berdasarkan refleksi dari siklus I.
- c. Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran di kelas.
- d. Penyusunan skenario pembelajaran yaitu penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pembelajarannya adalah "Budaya Indonesia dalam misi kebudayaan Internasional".
- e. Merancang kegiatan belajar mengajar menggunakan model *role playing*, meliputi beberapa tahap antara lain : (1) memotivasi kelompok, (2) memilih pemeran, (3) mempersiapkan pengamat, (4) mempersiapkan tahapan peranan, (5) pemeranan, (6) diskusi dan

evaluasi, (7) pengalaman pemeran, (8) diskusi dan evaluasi ulang, (9) membagi pengalaman atau generalisasi.

- f. Menyusun lembar observasi yang akan digunakan untuk mengamati proses pembelajaran.
- g. Menyusun soal tes yang akan digunakan untuk menjangring data mengenai peningkatan hasil belajar siswa khususnya mengenai penguasaan terhadap materi yang diajarkan.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pelaksanaan siklus II dimulai pada hari kamis tanggal 29 April 2010 pukul 07.15 - 08.25 WIB.
- b. Tugas guru adalah menyampaikan sekilas materi (apersepsi), menyampaikan tujuan pembelajaran, dan menjelaskan materi Pendidikan Kewarganegaraan dengan pokok bahasan "Budaya Indonesia dalam Misi Kebudayaan Internasional".
- c. Setelah guru selesai menjelaskan, guru menerapkan model *role playing* yang mencakup sembilan tahapan yaitu : (1) memotivasi siswa melalui isu dan permasalahan yang berhubungan dengan pokok bahasan yang akan disajikan. Masalah yang dipilih adalah masalah yang hangat dan aktual, langsung menyangkut kehidupan peserta didik, menarik dan merangsang rasa ingin tahu siswa. Kemudian masalah tersebut harus diidentifikasi dan dijelaskan secara lebih rinci sehingga menimbulkan minat untuk memecahkan masalah dengan mendiskusikannya dengan

siswa lainnya, (2) guru memilih pemeran dalam pembelajaran dan mendeskripsikan berbagai watak atau karakter yang akan diperankan oleh siswa. Siswa diberi kesempatan secara sukarela untuk memilih pemeran, tetapi guru juga dapat memilih peranan berdasarkan kriteria tertentu, (3) guru menyiapkan pengamat. Sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua siswa turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan guru sebaiknya memberikan tugas-tugas yang seharusnya dikerjakan pengamat, (4) guru mempersiapkan tahapan peranan. Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan, (5) tahap pemeranan. Pada tahap ini peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing, (6) diskusi dan evaluasi. Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran. Diskusi dimulai dengan tafsiran mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Di sini diskusi dapat diarahkan pada pengajuan alternatif-alternatif pemeranan yang akan di tampilkan kembali. Dalam kaitan ini, guru harus mengarahkan diskusi yang dilakukan para peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, (7) pengulangan pemeran. Kegiatan ini bisa

terjadi secara berulang-ulang. Pemeranan ulang dapat dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif-alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut, demi halnya dengan para pelakunya. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran-peran lainnya, (8) diskusi dan evaluasi ulang. Guru membimbing diskusi dan mengevaluasi pelaksanaan bermain peran. (9) membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan. Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran ialah membantu siswa untuk memperoleh pengalaman-pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan teman-temannya.

- d. Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah diberikan, kemudian menindak lanjuti dengan memberikan tes formatif kepada siswa.
- e. Guru menyimpulkan materi yang telah diajarkan dan memberikan penguatan serta motivasi kepada siswa.

3. Tahap Observasi

- a. Menganalisis keadaan siswa untuk mempertimbangkan kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Melakukan pengamatan terhadap penggunaan model *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IVb.

- c. Mencatat pada lembar observasi setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi pada saat penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- d. Melakukan diskusi dengan guru untuk membahas tentang kelemahan atau kekurangan yang terdapat pada proses pembelajaran.

4. Tahap Refleksi

- a. Menganalisis keberhasilan dan kekurangan proses pembelajaran dengan model *role playing*.
- b. Melakukan refleksi terhadap kesesuaian model *role playing* yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Melakukan refleksi terhadap tes hasil belajar siswa.

3.6.3 Siklus III

Pada akhir siklus II telah dilakukan refleksi oleh guru dan penulis untuk mengkaji proses pembelajaran yang dilakukan guru sebagai acuan dalam pelaksanaan siklus III. Adapun pelaksanaan pada siklus III ini meliputi:

1. Tahap Perencanaan

- a. Mendata masalah dan kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus II.

- b. Merancang perbaikan untuk proses pembelajaran pada siklus III berdasarkan refleksi dari siklus II. Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran di kelas.
- c. Penyusunan skenario pembelajaran yaitu penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pembelajarannya adalah "Menyikapi Pengaruh Globalisasi".
- d. Merancang kegiatan belajar mengajar menggunakan model *role playing*, meliputi beberapa tahap antara lain : (1) memotivasi kelompok, (2) memilih pemeran, (3) mempersiapkan pengamat, (4) mempersiapkan tahapan peranan, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pengalaman pemeran, (8) diskusi dan evaluasi ulang, (9) membagi pengalaman atau generalisasi.
- e. Menyusun lembar observasi yang akan digunakan untuk mengamati proses pembelajaran.
- f. Menyusun soal tes yang akan digunakan untuk menjanging data mengenai peningkatan hasil belajar siswa khususnya mengenai penguasaan terhadap materi yang diajarkan.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pelaksanaan siklus III dimulai pada hari kamis tanggal 6 Mei 2010 pukul 07.15 - 08.25 WIB.
- b. Tugas guru adalah menyampaikan sekilas materi (apersepsi), menyampaikan tujuan pembelajaran, dan menjelaskan materi

Pendidikan Kewarganegaraan dengan pokok bahasan ”Menyikapi Pengaruh Globalisasi”.

- c. Setelah guru selesai menjelaskan, guru menerapkan model *role playing* yang mencakup sembilan tahapan yaitu : (1) memotivasi siswa melalui isu dan permasalahan yang berhubungan dengan pokok bahasan yang akan disajikan. Masalah yang dipilih adalah masalah yang hangat dan aktual, langsung menyangkut kehidupan peserta didik, menarik dan merangsang rasa ingin tahu siswa. Kemudian masalah tersebut harus diidentifikasi dan dijelaskan secara lebih rinci sehingga menimbulkan minat untuk memecahkan masalah dengan mendiskusikannya dengan siswa lainnya, (2) guru memilih pemeran dalam pembelajaran dan mendeskripsikan berbagai watak atau karakter yang akan diperankan oleh siswa. Siswa diberi kesempatan secara sukarela untuk memilih pemeran, tetapi guru juga dapat memilih peranan berdasarkan kriteria tertentu, (3) guru menyiapkan pengamat. Sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua siswa turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan guru sebaiknya memberikan tugas-tugas yang seharusnya dikerjakan pengamat, (4) guru mempersiapkan tahapan peranan. Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan, (5) tahap pemeranan. Pada tahap ini peserta didik mulai

beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing, (6) diskusi dan evaluasi. Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran. Diskusi dimulai dengan tafsiran mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Di sini diskusi dapat diarahkan pada pengajuan alternatif-alternatif pemeranan yang akan ditampilkan kembali. Dalam kaitan ini, guru harus mengarahkan diskusi yang dilakukan para peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, (7) pengulangan pemeran. Kegiatan ini bisa terjadi secara berulang-ulang. Pemeranan ulang dapat dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif-alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut, demi halnya dengan para pelakunya. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran-peran lainnya, (8) diskusi dan evaluasi ulang. Guru membimbing diskusi dan mengevaluasi pelaksanaan bermain peran. (9) membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan. Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran ialah membantu siswa untuk memperoleh pengalaman-pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan teman-temannya.

- d. Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah diberikan, kemudian menindak lanjuti dengan memberikan tes formatif kepada siswa.
- e. Guru menyimpulkan materi yang telah diajarkan dan memberikan penguatan serta motivasi kepada siswa.

3. Tahap Observasi

- a. Menganalisis keadaan siswa untuk mempertimbangkan kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Melakukan pengamatan terhadap penggunaan model *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IVb.
- c. Mencatat pada lembar observasi setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi pada saat penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- d. Melakukan diskusi dengan guru untuk membahas tentang kelemahan atau kekurangan yang terdapat pada proses pembelajaran.

4. Tahap Refleksi

- a. Merefleksikan proses pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*.
- b. Merefleksikan hasil belajar siswa dengan penggunaan model *role playing*.
- c. Mengumpulkan dan menyusun data hasil pelaksanaan siklus I, II, III.

Dari tahap kegiatan pada siklus I, II, dan III hasil yang diharapkan yaitu:

1. Perubahan sifat pembelajaran dari *teacher centered* menjadi *student centered*.
2. Guru memiliki kemampuan dalam merancang dan memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran.
3. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.