III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas atau *class room action research* adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar, sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersama (Arikunto, 2007: 3).

Penelitian ini akan dilakukan untuk menguji cobakan suatu metode pembelajaran yaitu metode simulasi apakah dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa Kelas VIII SMP PGRI 4 Sekampung Lampung Timur.

Dalam penerapan metode simulasi ini peneliti berusaha untuk mengkaji hubungan sebab akibat dan mencari pengaruh yang terjadi dalam pelaksanaan metode simulasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013 yaitu bulan Juli sampai dengan Oktober.

2. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kelas VIII SMP PGRI 4 Sekampung Lampung Timur.

C. Subyek dan Obyek Penelitian

1 Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa Kelas VIII SMP PGRI 4 Sekampung Lampung Timur. Tahun Pelajaran 2012/2013 sebanyak 36 peserta didik terdiri dari 25 perempuan dan 11 laki-laki. Dengan latar belakang berasal dari ekonomi keluarga hampir 85% menengah kebawah dan berada di daerah pedesaan. Dan sebagian besar peserta didik yang masuk ke Kelas VIII SMP PGRI 4 Sekampung Lampung Timur motivasi belajarnya rendah.

2 Obyek Penelitian

Obyek dalam penelitian ini adalah proses peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

D. Faktor yang Diteliti

Faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlomba atau berkompetisi/ untuk merubah perilaku secara kelompok. Siswa diharuskan mengikuti aturan permainan untuk menumbuhkan keinginan melakukan suatu ketrampilan sosial tertentu. Siswa mengikuti permainan dalam situasi yang tidak sebenarnya, untuk selanjutnya menerapkan pada situasi yang nyata. Melalui simulasi ini diharapkan siswa dapat mengembangkan konsep-konsep dan ketrampilan sosial yang dierlukan pada suatu penampilan.
2. Motivasi belajar, adalah suatu daya penggerak baik yang berasal dari individu maupun yang berasal dari luar individu yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas guna mencapai tujuan yang di inginkan. Indikatornya meliputi durasi kegiatan (berapa lama kemampuan pengguna waktu untuk melakukan kegiatan), frekuensi kegiatan (berapa

selang kegiatan itu dilaksanakan dalam periode waktu tertentu), presistensi (ketepatan pada tujuan kegiatan belajar), ketabahan, keuletan, kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, target, cita-cita, pengorbanan untuk mencapai tujuan, arah sikap untuk mencapai tujuan.

3. Kemampuan guru dalam menerapkan metode simulasi.

E. Definisi Konseptual Variabel

Simulasi adalah tiruan atau suatu perbuatan yang bersifat berpura-pura saja. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Maksudnya ialah siswa (dengan bimbingan guru) melakukan peran dalam simulasi tiruan untuk mencoba menggambarkan kejadian yang sebenarnya. Maka di dalam kegiatan simulasi, peserta atau pemegang peran melakukan lingkungan tiruan dari kejadian yang sebenarnya.

F. Definisi Operasional Penelitian

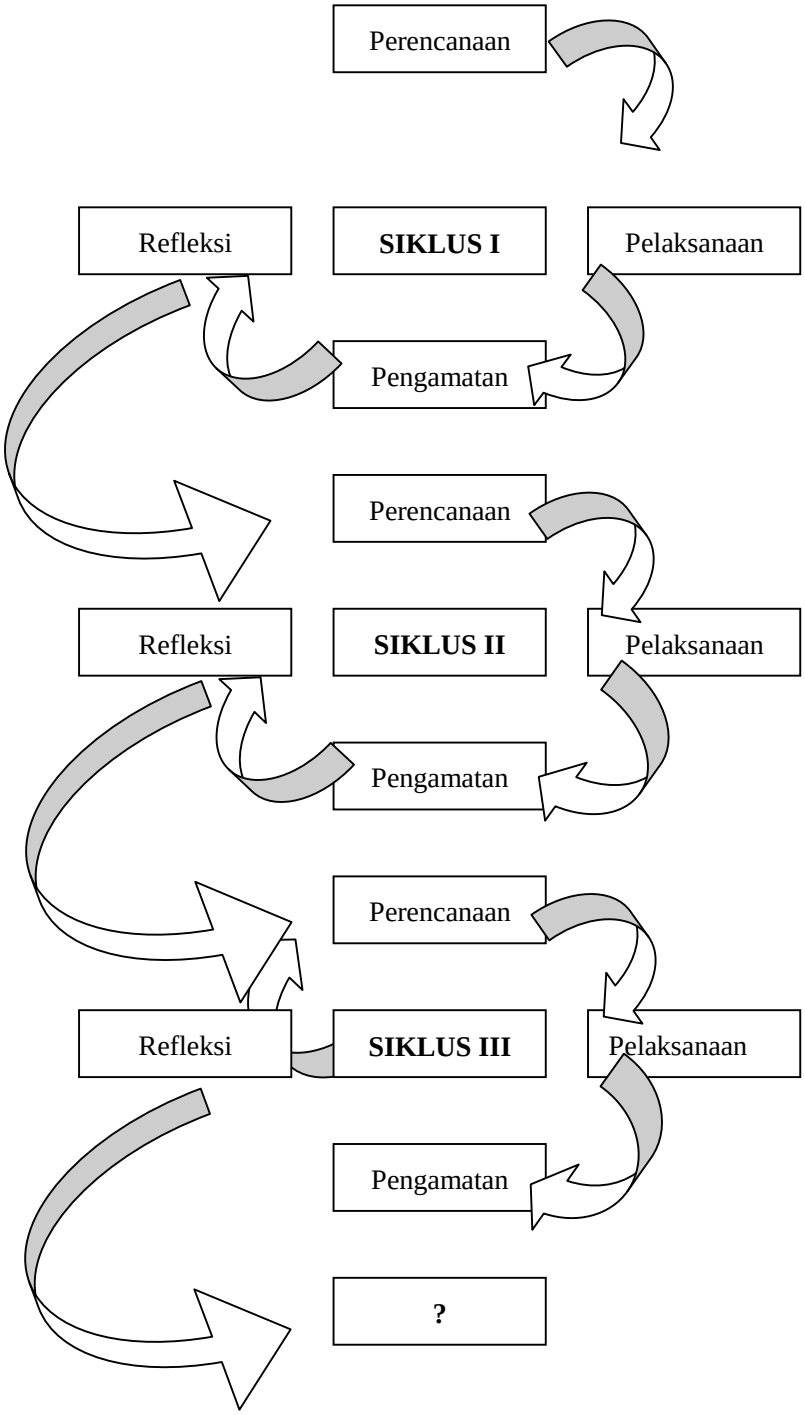
Simulasi dilaksanakan oleh sekelompok siswa meskipun dalam beberapa hal dapat dilakukan secara individu (sendiri) atau berpasangan (dua orang). Bila

dilakukan secara kelompok kecil, tiap kelompok dapat melakukan simulasi yang sama dengan kelompok lainnya atau simulasi yang berbeda dengan kelompok lainnya. Di dalam pelaksanaan simulasi harus terjadi proses-proses kegiatan yang menimbulkan (menghasilkan) domain afektif (misalnya menyenangkan, menggairahkan, suka, sedih, terharu, simpati, solidaritas, gotong royong, dan sebagainya). Di samping itu dalam simulasi juga harus dapat dilakukan korelasi antara beberapa bidang studi atau disiplin (pendekatan interdisiplin). Simulasi juga harus menggambarkan situasi yang lengkap dan proses atau tahap dalam situasi tersebut hubungan sebab akibat, percobaan-percobaan, fakta-fakta, dan pemecahan masalah.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat siklus dan terdiri dari empat rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu

a. *Planning*
b. *Acting*
c. *Observasi dan*
d. *Reflecting*

Sesuai dengan model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robbin Mc Taggart dalam Arikunto (2006: 16) Rangkaian rencana penelitian tindakan dalam penelitihan ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. Model Penelitian Tindakan (Arikunto , 2006:16)

F. Teknik Pengumpulan Data

Salah satu cara untuk melengkapai penelitian ini dengan menggunakan teknik pengumpulan data, hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang lengkap yang nantinya dapat mendukung keberhasilan penelitian. Usaha untuk mengumpulan data penelitian ini, maka digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut.

1. Teknik pokok

a. Observasi

Peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan berdasarkan skenario model pembelajaran yang telah dipersiapkan.

b. Tes

Tes disajikan dalam bentuk diskusi antar kelompok, untuk mengetahui hasil belajar siswa. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari jumlah poin-poin yang diperoleh setiap anggota kelompok.

c. Dokumentasi

Teknik dekomentasi digunakan untuk mendapatkan data-data primer yang berupa data jumlah siswa, foto aktifitas pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan lembar penilaian.

G. Teknik Analisis Data

1. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari data aktifitas siswa, dimana siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Dalam hal ini, data kualitatif menggunakan metode *focus group discussion*, dimana setiap kelompok diberikan pertanyaan yang telah dibuat oleh peneliti sesuai dengan materi yang diberikan. *Focus group discussion* adalah suatu metode riset yang oleh Irwanto (1981:1) didefinisikan sebagai suatu proses pengumpulan informasi mengenai suatu permasalahan tertentu yang sangat spesifik melalui diskusi kelompok.

(Setiap siswa diamati aktivitasnya secara klasikal dalam setiap pertemuan dengan memberi tanda checklist (✓) pada lembar observasi yang telah disediakan sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Indikator siswa dikatakan aktif jika lebih dari atau sama dengan 75% frekuensi yang

ditetapkan perindikator dilakukan siswa.setelah selesai diobservasi dihitung jumlah aktivitas yang dilakukan siswa, lalu dipersentasikan.

Data pada siklus I dan II diolah menjadi persentase aktivitas siswa. Seorang siswa dikategorikan aktif apabila minimal 75% dari jenis kegiatan yang ada dilakukan. Jadi, siswa dikatakan aktif jika telah melakukan 5 indikator aktivitas dari 6 indikator aktivitas yang ada. Pemilihan persentase keaktifan siswa didukung oleh Arikunto (1989 : 17) yaitu:

a. 81%-100% adalah aktivitas siswa sangat baik

a. 61%-80% adalah aktivitas siswa baik

b. 41%-60% adalah aktivitas siswa cukup

c. 21%-40% adalah aktivitas siswa kurang

d. 0%-20% adalah aktivitas siswa kurang sekali

Menentukan persentase siswa aktif dengan menggunakan rumus :

$$\mathbf{P = \frac{F}{N} \times 100\ \%}$$

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Frekuensi aktivitas siswa

N = Jumlah individu (Sudijono, 1996)

2. Data Kuantatif

Untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah diterapkan metode simulasi diambil dari pengamatan dalam kegiatan pembelajaran selama penelitian sebagai upaya untuk mengetahui kesesuain antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Data diperoleh dengan menggunakan lembar pengamatan motivasi dan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan tanda checklist (✓).

Adapun kisi-kisi instrumen observasi pengamatan motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 6: Kisi-Kisi Observasi Motivasi Belajar Siswa

NO	INDIKATOR	Skor		
		3	2	1
1.	Durasi Kegiatan			
2.	Frekuwensi			
3.	Presistensi			
4.	Keuletan/Kesulitan menghadapi rintangan			
5.	Arah Sikap			
Jumlah skor				
Persentase (%)				
Katagori				

Keterangan :

3. Tinggi
2 Sedang
1. Rendah

Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah adanya peningkatan motivasi belajar siswa (*on task*) dimana 75% dari seluruh siswa masuk dalam kategori motivasi tinggi