

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan membahas mengenai metode penelitian, model penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data. Pemaparan ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai isi pada bab ini.

A. Metode Penelitian

Ada banyak permasalahan yang dihadapi guru pada saat mengajar di kelas. Berbagai cara atau penyelesaian masalah juga sudah banyak dibahas dalam berbagai penelitian akademik, baik dalam laporan penelitian yang berbentuk artikel atau pada jenjang skripsi bahkan sampai pada jenjang disertasi. Akan tetapi masih ada guru yang kurang memahami dalam mengaplikasikannya dalam pembelajaran sehari-hari, terutama karena berbagai kendala yang dihadapinya. Misalnya guru kurang memahami teori-teori yang dijadikan landasan atau instrumen penelitian tersebut. Sehingga untuk memenuhi tuntutan tersebut, guru dapat menggunakan penelitian kelas.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diadaptasi dari model Kemmis dan Taggart, 1998. Adapun Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut para ahli adalah sebagai berikut:

Menurut Hopkins (dalam Wiriaatmadja 2005:11), penertian penelitian tindakan kelas, untuk mengidentifikasi penelitian kelas, adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

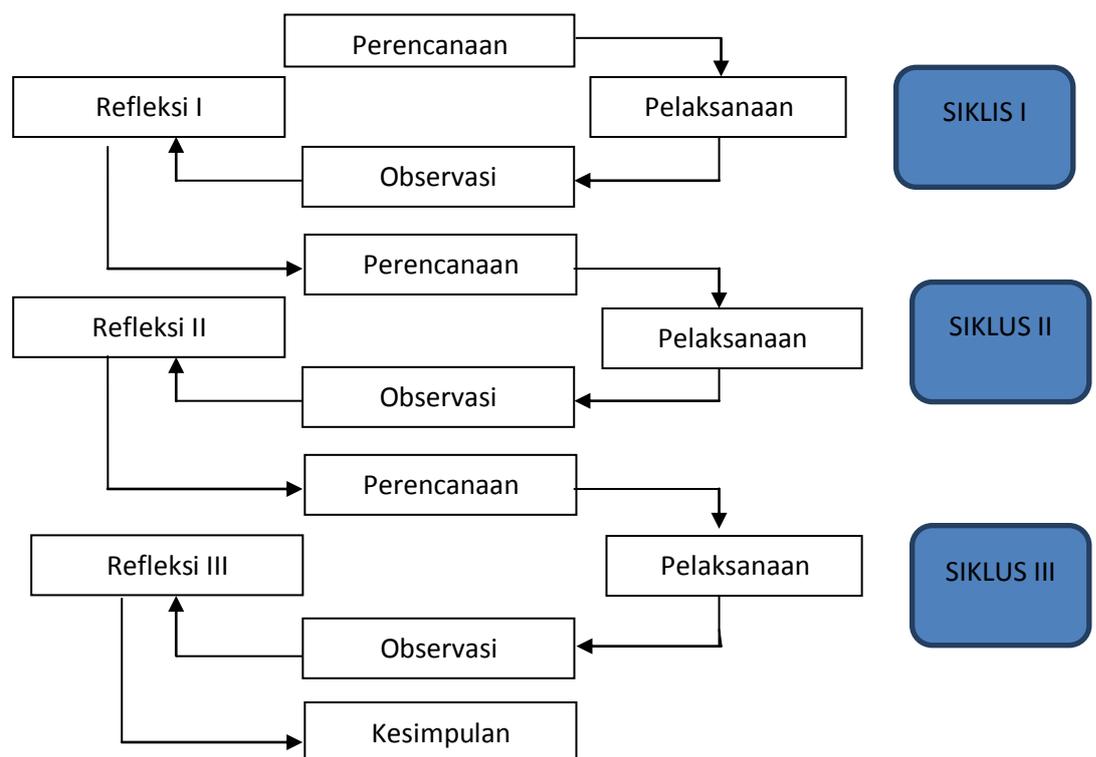
Raport 1970 (Hopkins dalam Wiriaatmadja 2005:11), mengartikan tindakan kelas untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis

persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerja sama dalam krangka etika yang disepakati bersama.

Menurut Ebbut 1985 (Hopkins 1993 dalam Wiriaatmadja 2005:12), mengemukakan penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.

B. Model Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robbin Mc Taggart, yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan tindakan. Adapun dalam bentuk bagan, digambarkan sebagai berikut:



Bagan 3.1 Alur Pelaksanaan Tindakan Model Kemmis dan Mc Taggart

Yanti, 2014

Penerapan Model Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Ips

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Perencanaan

Perencanaan tindakan dilaksanakan untuk memecahkan masalah yang telah ditetapkan. Hal-hal yang direncanakan dan disusun diantaranya melakukan telaah terhadap kurikulum dengan menentukan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk setiap materi yang akan disampaikan dengan model *role playing* (bermain peran), media pembelajaran, tujuan pembelajaran dan penilaian. Perencanaan dalam hal ini merupakan komponen yang termasuk pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk melaksanakan pembelajaran IPS dan membuat instrumen untuk memperoleh data yang diperlukan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, guru menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran).

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui, dan mendokumentasikan setiap indikator dari proses dan hasil yang dicapai. Pada tahap ini peneliti dibantu observer (guru kelas dan teman sejawat) untuk melakukan observasi kegiatan guru (peneliti) dan kegiatan siswa yang merujuk pada indikator keterampilan sosial yang dimiliki siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS. Fungsi diadakan observasi yaitu untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya dan untuk mengetahui seberapa jauh pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung dapat menghasilkan perubahan ke arah yang diinginkan. Yang terpenting dari kegiatan pengamatan adalah dapat mengetahui sejak dini apakah tindakan yang dilakukan mengarah kepada terjadinya perubahan proses pembelajaran sesuai yang diharapkan.

4. Refleksi

Refleksi mencakup kegiatan analisis, interpretasi, dan evaluasi yang diperoleh saat melakukan kegiatan observasi. Data yang terkumpul saat observasi

secepatnya dianalisis dan diinterpretasi untuk mencari penyelesaiannya yang efektif untuk melanjutkan pada tahap berikutnya.

C. Setting Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Cibogo yang terletak di Jl. Cikole Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat. Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di sekolah ini dengan pertimbangan jarak rumah dengan tempat penelitian cukup dekat dan mengoptimalkan waktu serta dana yang tersedia, sehingga memudahkan dalam mengumpulkan data, dan peluang waktu yang luas.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini pada semester genap tahun ajaran 2013/2014, yang dilaksanakan selama tiga bulan yaitu bulan Maret s/d Mei 2014 selama kurang lebih 3 bulan, dan agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar maka penelitian ini dilaksanakan secara bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus untuk melihat peningkatan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model *role playing* (bermain peran).

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV Semester II Sekolah Dasar Negeri 2 Cibogo tahun pelajaran 2013/2014 sebanyak 38 orang, yang terdiri atas 20 orang perempuan dan 18 orang laki-laki. Siswa kelas IV SD Negeri 2 Cibogo berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, ada yang berasal dari keluarga bermatapencaharian sebagai Petani, Pedagang, Pegawai Negeri Sipil (PNS), Polisi dan TNI AD.

E. Prosedur Penelitian

Yanti, 2014

Penerapan Model Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Ips

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Prosedur penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dalam bentuk pengkajian siklus yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan bermain peran yang telah dicapai dan keterampilan sosial selama proses pembelajaran.

Langkah-langkah penelitian yang ditempuh, dapat jelaskan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi koperasi pada sub materi pengertian, landasan prinsip dan tujuan koperasi serta skenario pembelajaran yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS, lembar observasi kegiatan guru dan kegiatan siswa yang merujuk pada indikator keterampilan sosial siswa agar pada saat penelitian berlangsung observer dapat langsung melakukan observasi. Persiapan selanjutnya adalah menyiapkan lembar soal yang akan digunakan pada saat pelaksanaan siklus, menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk mengaplikasikan model *role playing* (bermain peran) serta mempersiapkan alat-alat untuk mendokumentasikan pelaksanaan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap tindakan ini, peneliti melaksanakan Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan yang telah disusun sebelumnya. Diuraikan dalam langkah-langkah pembelajaran berikut ini:

1. Kegiatan Awal (10 menit)

Apersepsi dan Motivasi

Dalam kegiatan ini guru:

- a. Mengkondisikan peserta didik.
 - Membuka pelajaran dengan member salam.
 - Berdoa bersama sebelum memulai pelajaran dipimpin oleh ketua murid.
 - Memeriksa kehadiran secara.

- Mengkondisikan peserta didik kedalam situasi belajar dengan membuat kesepakatan belajar dan memberikan jargon.
- b. Melakukan apersepsi dengan mengaitkan konsep pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Memotivasi siswa dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti (85 menit)

Eksplorasi

- a. Siswa dibelajarkan secara berkelompok, kelompok dibagi menjadi sepuluh kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang serta masing-masing siswa menerima *name tag* (kartu nama) yang telah dipersiapkan oleh guru untuk mempermudah para observer yang mengobservasi proses pembelajaran serta keterampilan sosial yang dimiliki siswa.
- b. Siswa menyimak pemaparan mengenai penerapan model *role playing* (bermain peran) dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Elaborasi

- a. Masing-masing kelompok menerima naskah untuk bermain peran serta guru memberikan kesempatan untuk memahami naskah tersebut.
- b. Siswa menyimak guru pada saat menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai dalam bermain peran dan memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- c. Bersama siswa guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam bermain peran, peran yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam bermain peran.
- e. Para siswa memulai bermain peran sesuai dengan skenario atau naskah yang sudah guru persiapkan sebelumnya.
- f. Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.

- g. Siswa yang mendapat kesulitan dalam bermain peran mendapatkan bimbingan dari guru.
- h. Secara bersama-sama siswa dan guru melakukan diskusi baik tentang jalannya bermain peran maupun materi cerita yang disimulasikan dan merumuskan kesimpulan serta guru mendorong agar siswa memberikan saran dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan bermain peran.

Konfirmasi

- a. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami.
- b. Siswa menerima lembar evaluasi serta guru membimbing dalam pengerjaan tugas yang telah diberikan.
- c. Bersama siswa guru membahas soal secara keseluruhan.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- a. Siswa dibimbing oleh guru dalam merumuskan kesimpulan dari materi yang telah dibelajarkan.
- b. Siswa diberikan kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
- c. Mengakhiri pelajaran dengan mengajak semua siswa berdoa dan ditutup dengan salam.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan oleh guru kelas beserta teman sejawat, yaitu untuk mengobservasi kesesuaian rencana dengan aplikasinya pada saat berlangsungnya pelaksanaan pembelajaran. Sasaran utama observasi adalah kegiatan guru dan kegiatan siswa yang merujuk pada indikator keterampilan sosial siswa selama pembelajaran berlangsung. Observer melakukan observasi menggunakan lembar observasi kegiatan guru dan lembar observasi kegiatan siswa yang telah disiapkan oleh peneliti. Hasil observasi akan membantu peneliti dalam menentukan perencanaan selanjutnya pada saat siklus II.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kekurangan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I. Data yang diperoleh dari lembar

Yanti, 2014

Penerapan Model Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Ips

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

observasi kegiatan guru dan lembar kegiatan siswa terkait keterampilan sosial yang dimiliki siswa dan lembar tes yang berupa soal uraian. Kekurangan dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi pada siklus II dapat dilakukan atas hasil evaluasi dari siklus I. Apabila pada siklus II belum juga mengarah kepada perubahan proses pembelajaran dan hasil belajar maka dapat dilakukan siklus III. Siklus dapat dihentikan jika hasil belajar yang diinginkan telah tercapai.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Tahap perencanaan ini, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan alokasi waktu 3 x 35 menit (1 pertemuan) pada sub materi macam-macam koperasi berdasarkan jenis usahanya, soal evaluasi serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran kemudian membuat lembar observasi siswa seperti halnya pada pelaksanaan siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap tindakan ini, peneliti melaksanakan Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan yang telah disusun sebelumnya. Diuraikan dalam langkah-langkah pembelajaran berikut ini:

1. Kegiatan Awal (10 menit)

Apersepsi dan Motivasi

Dalam kegiatan ini guru:

- a. Mengkondisikan peserta didik.
 - Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis dengan mengatur tempat duduk siswa, memeriksa kelengkapan belajar serta memastikan siswa siap untuk belajar.
 - Membuka pelajaran dengan member salam.
 - Memberikan kesempatan kepada ketua murid untuk memimpin do'bersama sebelum memulai pembelajaran.
 - Mengabsen kehadiran siswa per kelompok.

Yanti, 2014

Penerapan Model Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Ips

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Membuat kesepakatan belajar dan memberikan jargon.

b. Memotivasi siswa dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti (85 menit)

Eksplorasi

a. Siswa dibelajarkan secara berkelompok, kelompok dibagi menjadi sepuluh kelompok dan setiap kelompok terdiri dari lima sampai dengan enam orang serta masing-masing menerima *name tag* (kartu nama) yang telah dipersiapkan oleh guru untuk mempermudah observer dalam melaksanakan observasi terhadap kegiatan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Siswa menyimak pemaparan mengenai penerapan model *role playing* (bermain peran) dalam proses pembelajaran.

Elaborasi

a. Siswa menyimak guru pada saat menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai dalam bermain dan memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan dimainkan.

b. Bersama siswa guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam bermain peran yaitu tiga kelompok menjadi pengurus koperasi, yang terdiri dari koperasi konsumsi, koperasi produksi dan koperasi simpan pinjam atau kredit, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.

c. Guru membagikan media kepada masing-masing koperasi yang digunakan dalam bermain peran.

d. Guru menegaskan kepada kelompok yang tidak menjadi pengurus dari ketiga koperasi tersebut berperan menjadi anggota koperasi atau konsumen yang berbelanja di masing-masing koperasi serta membagikan uang mainan kepada semua anggota koperasi untuk bertransaksi di masing-masing koperasi.

e. Siswa menyimak pemaparan guru pada saat mencontohkan melakukan transaksi di koperasi simpan pinjam serta guru menegaskan setelah ketiga

Yanti, 2014

Penerapan Model Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Ips

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kelompok selesai melaksanakan sebagai pemeran pengurus koperasi, peran pengurus secara bergantian dimainkan oleh kelompok yang menjadi anggota koperasi dan sebaliknya yang awalnya berperan sebagai pengurus menjadi anggota koperasi sampai semua kelompok melaksanakan bermain peran.

- f. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai peran yang dimainkan dalam bermain peran.
- g. Para siswa memulai bermain peran sesuai dengan gambaran cerita yang telah guru paparkan sebelumnya.
- h. Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- i. Siswa yang mendapat kesulitan dalam bermain peran mendapatkan bimbingan dari guru.
- j. Secara bersama-sama siswa dan guru melakukan diskusi baik tentang jalannya bermain peran maupun materi cerita yang dimainkan dan merumuskan kesimpulan serta guru mendorong agar siswa memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan bermain peran

Konfirmasi

- a. Siswamenerima lembar evaluasi (latihan soal) serta guru membimbing dalam pengerjaan tugas yang telah diberikan.
- b. Bersama siswa guru membahas soal secara keseluruhan.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- a. Siswa dibimbing oleh guru dalam merumuskan kesimpulan dari materi yang telah dibelajarkan.
- b. Siswa menyimak pada saat guru memberikan penguatan materi yang telah dibelajarkan agar tidak terjadi kesalah pahaman.
- c. Siswa diberikan kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami dan memberikan reward kepada masing-masing kelompok yang telah mengumpulkan tugas dengan tepat waktu.
- d. Mengakhiri pelajaran dengan berdo'a bersama yang dipimpin oleh ketua murid dan ditutup dengan salam.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan seperti pada siklus I, yaitu dilaksanakan oleh guru kelas beserta teman sejawat, yaitu untuk mengobservasi kesesuaian rencana dengan aplikasinya pada saat berlangsungnya pelaksanaan pembelajaran. Sasaran utama observasi adalah kegiatan guru dan kegiatan siswa terkait keterampilan sosial yang dimiliki siswa. Observer melakukan observasi menggunakan lembar observasi kegiatan guru dan lembar observasi kegiatan siswa yang merujuk pada indikator keterampilan sosial siswa yang telah disiapkan oleh peneliti. Hasil observasi akan membantu peneliti dalam menentukan perencanaan selanjutnya pada saat siklus III.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kekurangan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Data yang diperoleh dari lembar observasi kegiatan guru dan lembar kegiatan siswa terkait keterampilan sosial siswa selama pembelajaran berlangsung dan lembar ters yang berupa soal uraian. Kekurangan dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi pada siklus selanjutnya dapat dilakukan atas hasil evaluasi dari siklus II. Apabila pada siklus II belum juga mengarah kepada perubahan proses pembelajaran dan hasil belajar maka dapat dilakukan siklus III. Siklus dapat dihentikan jika hasil belajar yang diinginkan telah tercapai.

3. Siklus III

a. Perencanaan

Tahap perencanaan ini, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan alokasi waktu 3 x 35 menit (1 pertemuan) pada sub materi macam-macam koperasi berdasarkan keanggotaannya, membuat lembar evaluasi dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian lembar observasi disiapkan seperti halnya pada pelaksanaan siklus II.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap tindakan ini, peneliti melaksanakan Rencana Pelaksanaan

Yanti, 2014

Penerapan Model Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Ips

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pembelajaran (RPP) sesuai dengan yang telah disusun sebelumnya. Diuraikan dalam langkah-langkah pembelajaran berikut ini:

1. Kegiatan Awal (10 menit)

Apersepsi dan Motivasi

Dalam kegiatan ini guru:

- a. Mengkondisikan peserta didik.
 - Menyiapkan siswa secara fisik dan fisik dengan mengatur tempat duduk siswa,
 - memeriksa kelengkapan belajar serta memastikan siswa siap untuk belajar.
 - Membuka pelajaran dengan member salam.
 - Memberikan kesempatan kepada ketua murid untuk memimpin do'bersama sebelum memulai pembelajaran.
 - Mengabsen kehadiran siswa per kelompok.
 - Membuat kesepakatan belajar dan memberikan jargon.
- b. Memotivasi siswa dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.

3. Kegiatan Inti (75 menit)

Eksplorasi

- a. Siswa dibelajarkan secara berkelompok serta masing-masing siswa menerima *name tag* (kartu nama) yang telah dipersiapkan oleh guru untuk mempermudah observer dalam melaksanakan pengamatan terhadap kegiatan siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa menyimak pemaparan guru mengenai penerapan metode *role playing* (bermain peran) dalam bermain peran.

Elaborasi

- a. Siswa menyimak guru pada saat menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai dalam bermain dan memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan dimainkan.
- b. Bersama siswa guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam bermain peran yaitu lima kelompok menjadi pengurus koperasi, yang terdiri dari koperasi pegawai negeri, koperasi pensiunan, koperasi pertanian, koperasi

Yanti, 2014

Penerapan Model Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Ips

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sekolah dan koperasi unit desa, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.

- c. Guru membagikan media kepada masing-masing koperasi yang digunakan dalam bermain peran.
- d. Guru menegaskan kepada kelompok yang tidak menjadi pengurus dari kelima koperasi tersebut berperan menjadi anggota koperasi atau konsumen yang berbelanja di masing-masing koperasi serta membagikan uang mainan kepada semua anggota koperasi untuk bertransaksi di masing-masing koperasi.
- e. Siswa menyimak pemaparan guru pada saat mencontohkan melakukan penyuluhan sebagai pengurus koperasi unit desa serta guru menegaskan setelah kelima kelompok selesai melaksanakan sebagai pemeran pengurus koperasi, peran pengurus secara bergantian dimainkan oleh kelompok yang menjadi anggota koperasi dan sebaliknya yang awalnya berperan sebagai pengurus menjadi anggota koperasi sampai semua kelompok melaksanakan bermain peran.
- f. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai peran yang dimainkan dalam bermain peran.
- g. Para siswa memulai bermain peran sesuai dengan gambaran cerita yang telah guru paparkan sebelumnya.
- h. Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- i. Siswa yang mendapat kesulitan dalam bermain peran mendapatkan bimbingan dari guru.
- j. Secara bersama-sama siswa dan guru melakukan diskusi baik tentang jalannya bermain peran maupun materi cerita yang disimulasikan dan merumuskan kesimpulan serta guru mendorong agar siswa memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan bermain peran.

Konfirmasi (10 Menit)

- a. Siswamenerima lembar evaluasi (lembar soal) serta guru membimbing dalam pengerjaan tugas yang telah diberikan.

Yanti, 2014

Penerapan Model Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Ips

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Kelompok yang mengerjakan soal paling cepat menerima reward dari guru.
- c. Bersama siswa guru membahas soal secara keseluruhan.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- a. Siswa dibimbing oleh guru dalam merumuskan kesimpulan dari materi yang telah dibelajarkan.
- b. Siswa menyimak pada saat guru memberikan penguatan materi yang telah dibelajarkan agar tidak terjadi kesalahan pemahaman.
- c. Siswa diberikan kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
- d. Siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya terhadap proses pembelajaran IPS yang telah dilaksanakan dengan menerapkan model *role playing* (bermain peran).
- e. Mengakhiri pelajaran dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua murid dan ditutup dengan salam.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan seperti pada siklus II, yaitu dilaksanakan oleh guru kelas beserta teman sejawat, yaitu untuk mengobservasi kesesuaian rencana dengan aplikasinya pada saat berlangsungnya pelaksanaan pembelajaran. Sasaran utama observasi adalah kegiatan guru dan kegiatan siswa yang merujuk pada indikator keterampilan sosial siswa selama pembelajaran berlangsung. Observer melakukan observasi menggunakan lembar observasi kegiatan guru dan lembar observasi kegiatan siswa yang merujuk pada indikator keterampilan sosial siswa yang telah disiapkan oleh peneliti. Hasil observasi akan membantu peneliti dalam menentukan perencanaan selanjutnya pada saat siklus selanjutnya namun apabila hasil dari siklus III sangat meningkat, maka pelaksanaan siklus diberhentikan karena mengingat materi dalam Kompetensi Dasar (KD) telah tuntas.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kekurangan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran pada siklus III. Data yang diperoleh dari lembar observasi kegiatan guru dan lembar kegiatan siswa yang merujuk pada indikator keterampilan sosial siswa selama pembelajaran berlangsung dan lembar tes yang

Yanti, 2014

Penerapan Model Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Ips

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berupa soal uraian. Kekurangan dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi pada siklus selanjutnya dapat dilakukan atas hasil evaluasi dari siklus selanjutnya. Apabila pada siklus III belum juga mengarah kepada perubahan proses pembelajaran dan hasil belajar maka dapat dilakukan siklus selanjutnya. Siklus dapat dihentikan jika hasil belajar yang diinginkan telah tercapai namun apabila hasil dari siklus III sangat meningkat, maka pelaksanaan siklus diberhentikan karena mengingat materi dalam Kompetensi Dasar (KD) telah tuntas.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kegiatan guru dan kegiatan siswa yang merujuk pada indikator keterampilan sosial siswa, lembar soal, lembar angket pendapat siswa mengenai pembelajaran IPS dengan menerapkan model *role playing* (bermain peran) dan catatan lapangan.

1. Lembar Observasi

Observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kejadian yang dapat diamati (Sudjana, 2009: 84).

Observasi dilaksanakan pada setiap siklus dan dilaksanakan pada proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi berupa lembar kegiatan guru dan lembar kegiatan siswa yang merujuk pada indikator keterampilan sosial siswa. Lembar observasi kegiatan guru dan siswa digunakan untuk mengetahui setiap kegiatan guru dan siswa yang dilakukan pada saat proses pembelajaran.

2. Lembar Tes

Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tertulis), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan) (Sudjana, 2009: 35).

Siswa diberikan tes dalam bentuk tulisan untuk mengetahui ketercapaian indikator dalam setiap pembelajarannya. Tes diberikan kepada siswa setelah materi tersampaikan pada setiap siklus.

3. Lembar Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat berbagai macam peristiwa yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Bog dan Biklen (dalam Johannes, 2001: 153) catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif.

Peneliti membuat catatan terhadap semua peristiwa yang terjadi di lapangan dengan menggunakan kata kunci pada setiap berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Setelah pembelajaran selesai, peneliti menyalin data secara deskriptif pada catatan lapangan yang telah disediakan peneliti.

4. Lembar Angket

Angket berarti daftar pertanyaan tertulis mengenai masalah tertentu dengan ruang untuk jawaban bagi setiap pertanyaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1945 (dalam Sapriya, Sundawa, D. Masyitoh, I. 2006:252).

Angket ini diisi oleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran) selama tiga siklus. Angket ini berisi sepuluh pendapat siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan yang harus diisi dengan memilih jawaban Ya/Tidak beserta alasannya pada kolom yang telah disediakan.

G. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian data yang dikumpulkan akan sangat berguna dan sangat penting sehingga data harus benar-benar akurat. Banyak para ahli yang mengemukakan cara menentukan skor dengan menggunakan rumus tertentu. Untuk mengolah hasil evaluasi individu serta untuk akumulasi skor individual

Yanti, 2014

Penerapan Model Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Ips

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

peneliti menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Slavin (dalam Trianto 2007:55) Untuk memberikan skor perkembangan individu, seperti berikut:

$$\text{SKOR} = \frac{\text{Soal yang betul}}{\text{Jumlah soal}} \times 100\%$$

Untuk melakukan pengolahan data yang telah dikumpulkan pada setiap pelaksanaan siklus yang dikumpulkan oleh observer dan peneliti menggunakan beberapa teknik, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Pemberian tes secara individual yang dilaksanakan sesudah pembelajaran melalui lembar evaluasi. Hasil tes yang diisikan pada lembar jawaban akan diolah dengan tahapan sebagai berikut:

1) Jawaban benar diberi skor sepuluh (10) dianggap memahami materi, jawaban diberi skor nol (0) dianggap belum memahami materi.

2) Menentukan nilai rata-rata tes adalah, nilai keseluruhan dibagi banyaknya jumlah siswa dikali seratus persen (100%). Rumus sebagai berikut : R

$$= \Sigma \frac{\text{Nilai seluruh siswa}}{\text{Banyaknya siswa}} \times 100\%$$

3) Menentukan presentase nilai siswa yang diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu dengan memahami rumus sebagai berikut:

$$R = \Sigma \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai diatas KKM}}{\text{KKM}} \times 100\%$$

b. Observasi yang dilakukan peneliti dan observer terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan memberikan ceklis apabila menjawab, kemudian dipresentasikan dengan menggunakan rumus:

$$1) \text{ Observasi kegiatan guru: } R = \Sigma \frac{\text{Siswa yang menjawab } \frac{\text{Ya}}{\text{Tidak}}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$2) \text{ Observasi kegiatan siswa: } R = \Sigma \frac{\text{jumlah siswa yang nilainya } 1-3}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

c. Angket diberikan kepada siswa sesudah proses pembelajaran. Menentukan presentase jumlah siswa yang menjawab Ya/Tidak pada lembar angket atau observasi. Setiap aspek yang tertera pada lembar angket adalah sebagai berikut:

$$R = \Sigma \frac{\text{Siswa yang menjawab Ya/Tidak}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Yanti, 2014

Penerapan Model Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Ips

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Analisis Data

Data merupakan unsur penting dalam penelitian tindakan kelas, kualitas data yang berhasil dikumpulkan. Data diperoleh dan dicatat dari hasil temuan di lapangan baik berupa dokumentasi, ataupun manusia yang menjadi subjek penelitian yang mengandung fakta. Fakta merupakan bahan kajian dalam suatu penelitian, namun fakta saja tidak akan punya arti jika tidak dicatat, dikelola dan dianalisis dengan baik.

Hasil Pelaksanaan penelitian ini, ada dua data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti, diantaranya:

- a. Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa dan keterampilan sosial siswa) dengan analisis statistik deskriptif untuk mencari nilai rata-rata dan prosentase keberhasilan belajar.
 - b. Data kualitatif, yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat, untuk memperoleh gambaran ekspresi atau respon siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *role playing* (bermain peran), perhatian dan antusias siswa serta kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- a. Ketuntasan Belajar

Kriteria ketuntasan minimal ditetapkan oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran di satuan pendidikan atau beberapa satuan pendidikan yang memiliki karakteristik yang hampir sama. Pertimbangan pendidik atau forum MGMP secara akademis menjadi pertimbangan utama penetapan KKM. Kriteria ketuntasan menunjukkan persentase tingkat pencapaian kompetensi sehingga dinyatakan dengan angka maksimal 100 (seratus). Angka maksimal 100 merupakan kriteria ketuntasan ideal. Target ketuntasan secara nasional diharapkan mencapai minimal 75. (Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan).

