

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian adalah kegiatan yang didalamnya terdapat sebuah proses pengumpulan, penggalian dan pengolahan data secara sistematis. Tujuan dilakukannya penelitian ialah untuk menentukan permasalahan, memecahkan masalah serta menemukan kebenaran dalam sebuah ilmu pengetahuan. Tetapi, sebuah penelitian tidak terlepas dari metode yang mengarahkan penelitian tersebut. Sehingga pada Bab ini berisi mengenai lokasi, metode, desain dan semua kegiatan yang berhubungan dengan teknik penelitian, dengan harapan menghasilkan sebuah penelitian yang terarah, teliti dan objektif.

#### **3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian**

##### **3.1.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti ialah SMA Negeri 14 Bandung yang berlokasi di jalan Wastu Pramuka kota Bandung, Jawa Barat. Sekolah ini terletak dikawasan kompleks tentara, dengan fasilitas : kelas, Perpustakaan, Laboratorium Biologi, Laboratorium Kimia, Laboratorium Fisika, Ruang Guru, Ruang TU, Ruang BK, Ruang UKS, Ruang Kurikulum, Ruang Kepala sekolah, Ruang ekstrakurikuler, Kantin, Lapangan, Taman, Kebun Mini, Mesjid, dan juga beberapa toilet siswa yang tersebar di setiap sudut bangunan. Jumlah kelas disekolah ini mencapai 27 ruang kelas dengan rincian : 9 kelas X, 9 kelas XI, dan 9 kelas XII yang terdiri dari 3 kelas IIS dan 6 kelas MIA. Namun, saat ini sekolah ini sedang mengalami renovasi dibeberapa sudut ruangan.

##### **3.1.2 Subjek Penelitian**

Subjek Penelitian kali ini ialah peserta didik kelas X IIS II SMA Negeri 14 Bandung, yang peneliti pilih berdasarkan hasil observasi pra-penelitian selama beberapa kali pertemuan dikelas. Pada saat observasi, peneliti menemukan beberapa masalah yang dikelas tersebut diantaranya kurangnya percaya diri siswa

Eha Julaeha, 2016

***PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH***

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

saat maju kedepan kelas, baik untuk berbicara maupun untuk berdiri. Maka dari itu, peneliti merasa perlu untuk membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa khususnya dalam pembelajaran sejarah melalui metode yang peneliti pilih, *Role Playing*.

### 3.2 Metode Penelitian

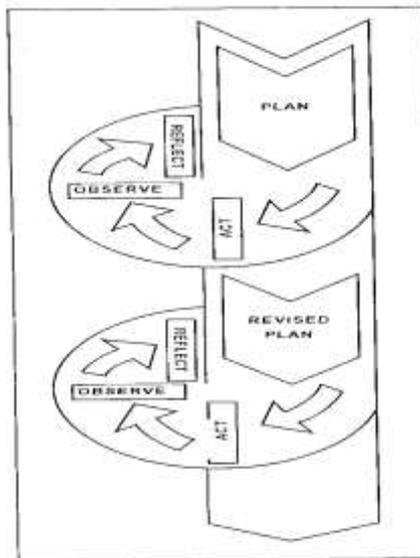
Metode penelitian menjadi salah satu hal yang penting dalam melakukan penelitian karena digunakan untuk memecahkan masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Ebbut dalam Hopkins (dalam Wiriaatmadja, 2014, hlm. 12) mengemukakan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut”. Sementara menurut Kemmis dan Taggart mengatakan bahwa PTK adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri.

Pendapat lain dikemukakan Kunandar (2008, hlm. 44) bahwa PTK merupakan suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti dikelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (treatment) tertentu dalam suatu siklus. Selain itu juga, Robert Rapoport (Hopkins, 2011, hlm. 87) yang menyatakan bahwa “penelitian tindakan merupakan penelitian yang bertujuan memberikan kontribusi langsung pada problem-problem praktis masyarakat dalam situasi-situasi problematik dan pada tujuan-tujuan ilmu sosial dengan turut berkolaborasi (bersama masyarakat) dalam kerangka etis yang disepakati antar satu sama lain.

Berdasarkan pengertian mengenai PTK di atas dapat disimpulkan bahwa metode Penelitian Tindakan Kelas merupakan kajian penelitian yang dilakukan secara sistematis sebagai upaya perbaikan dengan melakukan tindakan tertentu yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, metode Penelitian Tindakan Kelas dipilih peneliti karena merupakan metode yang cocok untuk memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan permasalahan yang ditemukan di Kelas X IIS II SMAN 14 Bandung terkait kurangnya rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah dan cara untuk memperbaiki permasalahan tersebut dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai salah satu metode yang cocok diterapkan dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah.

### **3.3 Desain Penelitian**

Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain model Kemmis dan Taggart. Desain ini dipilih karena desain ini sederhana dan sesuai dengan penelitian yang akan di ambil yaitu bagaimana meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui metode *Role Playing* dalam pembelajaran sejarah, dengan menggunakan desain ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitian. Desain model Kemmis dan Taggart ini terdiri dari empat tahapan yakni perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Adapun desain penelitian model Kemmis dan Taggart dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1

Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc. Taggart  
(Wiriaatmadja, 2006 hlm. 66)

Penjelasan mengenai 4 tahapan Desain model Kemmis dan Taggart ini yang terdiri dari perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*) dijabarkan sebagai berikut :

#### 1. Perencanaan (*Plan*)

Perencanaan merupakan persiapan yang dilakukan oleh peneliti. Dalam tahapan ini peneliti menyusun serangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan pada setiap tindakan. Berdasarkan analisis permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini. Perencanaan yang disusun antara lain :

- a. Peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum mata pelajaran sejarah untuk mengetahui kompetensi inti dan dasar terkait materi yang akan disampaikan kepada siswa dengan metode *Role Playing* yang bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah.
- b. Membuat RPP sesuai dengan kurikulum 2013
- c. Membuat instrumen yang akan digunakan dalam penelitian

Eha Julaeha, 2016

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH**

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

- d. Melakukan diskusi bersama dosen pembimbing dan guru mitra
- e. Merencanakan pengolahan dan analisis data dari hasil penelitian

## 2. Pelaksanaan (*Action*)

Pelaksanaan merupakan implementasi dari tahapan yang sudah disusun oleh peneliti, diantaranya melaksanakan perencanaan pembelajaran sejarah yang sudah tercantum dalam RPP, yaitu melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*, adapun langkah-langkahnya diantaranya :

- a. Apersepsi mengenai metode *Role Playing*
- b. Memilih partisipan dengan membagi siswa kedalam lima kelompok besar
- c. Menampilkan naskah satu kelompok dan kelompok lain bertugas sebagai penilai
- d. Evaluasi dan menampilkan kembali kelompok lainnya.

## 3. Observasi (*Observation*)

Pengamatan adalah prosedur perekam data mengenai proses dari implementasi tindakan yang dirancang dengan menggunakan pengumpulan data. Pada tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan antara lain :

- a. Melakukan observasi dengan menggunakan lembar pedoman observasi dan catatan lapangan untuk mengenatahui aktivitas siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode *Role Playing*
- b. Melakukan dokumentasi terhadap proses penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran sejarah
- c. Melakukan member chek setelah observasi dilakukan

## 4. Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini peneliti menelaah kembali tindakan yang sudah dilaksanakan, setelah itu melakukan diskusi dengan kolaborasi untuk memberikan perbaikan perencanaan dalam proses penelitian dari Siklus I sampai Siklus III. Kemudian menarik kesimpulan atas pelaksanaan metode

*Role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah.

Maka dari itu, alasan peneliti menggunakan desain Dave ebbut ialah agar tahapan penerapan metode *Role Playing* dapat tersusun dengan jelas, karena dalam penerapan metode ini tidak bisa dilaksanakan melalui satu kali tindakan dalam satu siklus, tetapi alangkah baiknya dilakukan melalui beberapa tindakan dalam satu siklus yang dimulai dari tahap persiapan hingga pelaksanaan. Salah satu kelemahan metode ini ialah memakan waktu yang lama, sehingga melalui desain Dave Ebbut ini memudahkan peneliti dalam melaksanakan atau menerapkan metode *Role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah.

### **3.4 Fokus Penelitian**

#### **3.4.1 Percaya Diri dalam Pembelajaran Sejarah**

Percaya diri merupakan penilaian individu terhadap kemampuan atau kompetensinya untuk melakukan suatu tugas, mencapai suatu tujuan dan mengaplikasikan sesuatu (Baron dan Byrne, 2013, hlm. 183). Sementara itu Alwisol berpendapat bahwa Percaya diri sebagai cara orang bertingkah laku dalam situasi tertentu tergantung pada resiprokal antara lingkungan dengan kondisi kognitif khususnya yang berhubungan dengan keyakinannya bahwa dia mampu atau tidak mampu melakukan tindakan yang memuaskan (2009, hlm. 178). Jadi dapat disimpulkan bahwa rasa percaya diri merupakan sikap kepercayaan atau yakin pada kemampuan diri sendiri dalam menghadapi sebuah situasi tertentu. Jika dikaitkan dengan pembelajaran hal tersebut dapat membantu siswa mengembangkan kemampuannya dan juga ikut aktif dalam proses pembelajaran tanpa adanya rasa malu ataupun tidak yakin pada diri sendiri, sehingga dapat menunjang dilaksanakannya proses KBM khususnya dalam pembelajaran sejarah. Adapun indikator untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa

dalam pembelajaran sejarah adalah berani maju kedepan kelas, mampu memerankan peran dan mampu mengaktualisasikan diri. Untuk lebih rinci berikut peneliti paparkan indikator pada saat penerapan metode *Role Playing* yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.1  
Indikator percaya diri siswa

| <b>Indikator Percaya Diri</b>                |   |
|--|---|
| Siswa berani maju kedepan kelas              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menerima perannya masing-masing</li> <li>- Siswa maju kedepan kelas tanpa ragu-ragu</li> <li>- Siswa mampu berbicara didepan kelas tanpa melihat naskah</li> </ul> |
| Siswa mampu memerankan peran yang ditetapkan | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mampu mengekspresikan perannya masing-masing</li> </ul>  |
| Siswa mampu mengaktualisasikan diri          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mampu memberikan pendapat</li> <li>- Siswa mampu memberikan nilai kepada temannya</li> </ul>   |

#### 1.4.2 Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* merupakan metode yang mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Metode *Role Playing* memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok atau individu (Hamalik, Oemar, 2009, hlm. 214). Menurut Bruce Joyce, langkah-

langkah metode *Role Playing* yaitu memotivasi siswa, memilih partisipan, Men-*setting* pentas, Menyiapkan peneliti, memerankan, Diskusi dan evaluasi, Memerankan kembali, mendiskusikan materi, berbagi dan mengembangkan pengalaman. Namun, peneliti mengembangkan kembali rancangan *Role Playing* sesuai dengan indikator rasa percaya diri, diantaranya :

1. Apersepsi mengenai metode *Role Playing* setelah siswa menyimak pemaparan materi sebelumnya
2. Memilih partisipan dengan membagi siswa kedalam lima kelompok besar
3. Menampilkan naskah satu kelompok dan kelompok lain bertugas sebagai penilai yang diwakili oleh salah satu anggota kelompok
4. Evaluasi dan menampilkan kembali kelompok lainnya, kelompok yang telah tampil memberikan penilaian sesuai dengan rubrik yang telah disediakan

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas dengan metode *Role Playing* ini digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan yaitu bagaimana gambaran metode *Role Playing* itu diterapkan dalam pembelajaran sejarah, aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran, tanggapan siswa mengenai penerapan metode *Role Playing* ini serta peningkatan rasa percaya diri siswa. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

#### **1. Observasi**

Sanjaya (2009, hlm. 86) mengemukakan bahwa observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Sehingga, observasi dilakukan untuk

memperoleh data mengenai pelaksanaan proses pembelajaran dikelas, yang meliputi aktivitas guru dan siswa. Tujuannya untuk melihat aktifitas siswa dan guru ketika tindakan dilakukan sehingga dapat merefleksi tindakan selanjutnya. Alasan peneliti menggunakan teknik ini ialah untuk melihat aktifitas siswa selama proses penelitian dalam pembelajaran sejarah berlangsung. Karena peneliti bertugas sebagai guru, maka yang digunakan ialah observasi partisipan.

Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru mitra serta observer dengan berpedoman kepada pedoman observasi. Sehingga, aktivitas siswa dalam pembelajaran dan penerapan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah dapat diperhatikan dengan baik.

## 2. Wawancara

Teknik lain yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data adalah teknik wawancara. Teknik pengumpulan data dengan wawancara ini merupakan salah satu alat pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya (Noor, 2013, hlm. 141). Dalam wawancara peranan peneliti untuk bisa bekerjasama dengan siswa sangat penting, untuk dijadikan bahan refleksi bagi peneliti untuk perbaikan tindakan selanjutnya, sehingga diperlukan beberapa siswa untuk mengisi wawancara yang sudah disediakan oleh peneliti dalam selembar kertas. Jenis wawancara yang diambil oleh peneliti ialah wawancara terstruktur, dimana pewawancara menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan (Basrowi dan Suwandi, 2009, hlm. 130)

Teknik ini peneliti pilih sebagai salah satu upaya peneliti untuk mengetahui secara langsung permasalahan atau kekurangan secara langsung baik dari siswa maupun guru mitra terkait penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar.

### 3. Studi dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, tugas-tugas siswa dan foto saat proses penelitian berlangsung. Menurut Basrowi dan Suwandi (2009, hlm. 158) mengemukakan bahwa dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap dan bukan berdasarkan perkiraan.

Teknik studi dokumentasi ini peneliti pilih guna memperoleh data-data berupa dokumen baik silabus, RPP, dokumen pribadi siswa, serta dokumentasi dalam proses pembelajaran, agar data-data yang didapat terdapat bukti secara konkrit sehingga penelitian ini dapat terbukti dengan fakta yang ada dan juga agar peneliti mengetahui hal-hal yang pernah terjadi selama proses penelitian berlangsung.

#### 3.6 Instrumen Penelitian

Pengumpulan data memudahkan peneliti untuk mencatat dan mengumpulkan segala informasi yang didapat ketika penelitian berlangsung. Berikut pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti : 1. Lembar Pedoman Observasi

Lembar pedoman observasi merupakan suatu alat untuk mengukur tingkah laku siswa atau pun proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan juga untuk mengamati aktivitas siswa dan guru sebagai dasar bagi refleksi yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Melalui lembar pedoman observasi ini, peneliti dapat mengukur dan mengamati serta melihat ketercapaian dalam penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah.

Indikator yang telah ditentukan oleh peneliti sebelumnya menjadi aspek-aspek yang dikembangkan dalam lembar pedoman observasi. Dengan demikian, peneliti dan kolaborator tinggal memberi tanda

*check list* atau daftar cek pada lembar pedoman observasi. Berikut contoh lembar pedoman observasi yang peneliti gunakan, yaitu :

Hasil Observasi Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa Saat Penerapan  
Siklus I Tindakan ke-I dalam Proses Presentasi dan Diskusi Kelompok  
2

| No. <sup>2</sup> | Indikator yang dinilai | Kelompok 2 |   |   | Deskripsi |
|------------------|------------------------|------------|---|---|-----------|
|                  |                        | 1          | 2 | 3 |           |
|                  |                        |            |   |   |           |
|                  |                        |            |   |   |           |
|                  | <b>Jumlah</b>          |            |   |   |           |
|                  | <b>Nilai</b>           |            |   |   |           |

## 2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat segala hal yang terjadi selama penelitian berlangsung. Pada umumnya catatan lapangan dibuat dengan tulisan oleh seorang peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan. Idealnya, catatan lapangan ini ditulis setelah pembelajaran selesai. Catatan ini bersifat deskriptif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berikut ini contoh format catatan lapangan yang peneliti gunakan, yaitu :

**CATATAN LAPANGAN PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*  
UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH SIKLUS I TINDAKAN I**

Hari / Tanggal :

Waktu :

Materi :

Observer :

| Waktu (WIB) | Kegiatan / Temuan di Lapangan |       |
|-------------|-------------------------------|-------|
|             | Guru                          | Siswa |
|             |                               |       |

Eha Julaeha, 2016

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH**

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

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|--|--|--|

- Pedoman wawancara

Pedoman wawancara ini merupakan kegiatan mengumpulkan data dengan memberikan pertanyaan yang disusun terlebih dahulu oleh peneliti dan harus jawab oleh siswa agar peneliti mengetahui tanggapan siswa sebelum dan setelah penerapan metode *Role Playing* dan mengetahui tanggapan mereka mengenai rasa percaya diri yang dirasakan. Namun, wawancara ini dilakukan hanya kepada beberapa siswa sebagai perwakilan. Berikut ini contoh pedoman wawancara yang peneliti gunakan, yaitu :

**Pedoman Wawancara Dengan Siswa Di Kelas X IIS II SMAN 14**

**Bandung Sebelum Diterapkannya Metode *Role Playing***

Hari, tanggal :

Waktu :

Tempat :

Narasumber :

Jabatan :

**Pertanyaan :**

3. Dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan selama proses penelitian dikelas X IIS II SMAN 14 Bandung. Dokumentasi adalah pengumpulan informasi yang digunakan dalam penelitian, sebagai sumber data yang berkaitan dengan suasana yang terjadi di kelas pada waktu pembelajaran sejarah. Dalam penelitian ini dokumen yang digunakan adalah pengambilan foto untuk melihat suasana kelas secara mendetail tentang kegiatan yang terjadi di kelas, serta dokumen-dokumen resmi seperti: silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran.

**3.7 Pengolahan Data**

Eha Julaeha, 2016

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH**

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

Pengolahan data adalah suatu usaha untuk memilih, memilah, membuang, menggolongkan serta menyusun ke dalam kategorisasi, mengklasifikasi data sesuai dengan yang dibutuhkan dan berhubungan dengan rumusan masalah. Pengolahan data ini dilakukan untuk mereduksi data mentah yang terkumpul dan kemudian memilih dan mengklasifikasikannya. Dalam PTK, analisis data dan pengolahan data dilakukan sejak awal, pada setiap aspek penelitian, misalnya penggunaan catatan lapangan, peneliti langsung menganalisisnya dan menanyakan kembali kepada observer atau kolabolator, siswa dan guru tentang bagaimana tanggapan mereka mengenai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Menurut jenis datanya, ada dua macam yakni data kuantitatif dan kualitatif. Diantaranya :

a. Data Kuantitatif

Data yang didapat berupa kuantitatif ini adalah data yang didapat dari penerapan metode *Role Playing* yang berhasil dicapai oleh siswa. Data yang akan diolah ini diperoleh dari lembar observasi dan penilaian rasa percaya diri siswa pada saat diskusi, presentasi dan pementasan *Role Playing*. Dalam mengukur atau menilai hasil observasi ini menggunakan rubrik yang telah disediakan peneliti sesuai dengan indikator rasa percaya diri siswa. Berikut merupakan rumus dalam mengolah data hasil dari penskoran untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah yaitu :

$$\text{Perhitungan rata-rata (persentase)} = \frac{\text{Jumlah skor kelompok}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

b. Data kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini berupa data dari mulai pengumpulan, kodifikasi dan kategorisasi data dari berbagai sumber yang berhasil dikumpulkan melalui instrumen penelitian. Data dikodifikasi berdasarkan jenis dan sumbernya. Kemudian dikategorikan berdasarkan penerapan metode *Role Playing* dan hasil

laporan. Sedangkan untuk proses analisis data kualitatif berlangsung dari awal saat observasi pra-penelitian. Peneliti menganalisis data tentang proses belajar mengajar di kelas, aktivitas belajar siswa, pola interaksi pembelajaran baik itu interaksi siswa dengan guru, guru dengan siswa, siswa dengan lingkungan belajarnya di kelas, dan penggunaan serta prasarana dalam pembelajaran sejarah.

Sukardi (2013, hlm. 12-13) menjelaskan tiga tahapan proses analisis data dalam penelitian:

#### 1) Reduksi Data

Reduksi data adalah memilah-milah data mana saja yang sekiranya bermanfaat dan data mana saja yang dapat diabaikan, sehingga data yang terkumpul dapat memberikan informasi yang bermakna. Dilapangan peneliti melakukan reduksi data, salah satunya dengan memilih data observasi dilapangan, absensi siswa, catatan lapangan, dll.

#### 2) Paparan Data

Paparan data ini dapat ditampilkan dalam bentuk narasi, grafis, tabel, dan matrik yang berfungsi untuk menunjukkan informasi tentang sesuatu hal berkaitan dengan variabel yang satu dengan yang lain. Dilapangan peneliti melakukan paparan data setelah mengumpulkan data lain, seperti setelah penerapan siklus. Data yang terkumpul dari penerapan siklus kemudian dipaparkan dalam bentuk grafis sehingga terlihat bagaimana peningkatan atau perolehan data dari penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah. Berikut contoh paparan data dalam bentuk grafik yang peneliti gunakan, yaitu :

Grafik 3.1

Contoh Grafik Rasa Percaya Diri Diri Siswa Pada Saat Presentasi dan Diskusi kelompok dalam Pelaksanaan Siklus II Tindakan ke-I

3) Kesimpulan

Penyimpulan yaitu proses menarik intisari atas sajian data dalam bentuk pernyataan singkat dan padat tetapi mengandung pengertian yang luas. Pada proses ini kesimpulan dikemukakan untuk mengecek apakah data yang diperoleh telah menjawab rumusan masalah penelitian atau tidak sehingga hasil dari penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan. Penyimpulan dilakukan setelah semua siklus diterapkan, sehingga peneliti dapat melihat bagaimana pencapaian akhir dari penelitian yang dilakukan. Apakah rumusan masalah penelitian ini terjawab atau tidak, seperti dalam rumusan “Bagaimana Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah di kelas X IIS II SMAN 14 Bandung ?”.



### 3.8 Validasi Data

Hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti perlu adanya pengujian untuk menilai tingkat kebenarannya. Didalam Penelitian Tindakan Kelas, cara yang dapat dilakukan untuk menguji keabsahan data yaitu dengan melakukan *Triangulasi, auditrail, dan expert opinion*”(Hamid. H., Kusmarni. Y., Ma'mur. T., 2011, hlm. 79). Namun, penulis hanya menggunakan beberapa cara melihat validasi data, diantaranya :

#### 1. Triangulasi

Triangulasi merupakan pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian, terdapat a) triangulasi sumber untuk mengecek kredibilitas data yang telah diperoleh dari beberapa sumber, b) triangulasi teknik untuk mengecek

data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, contohnya data yang diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi atau kuesioner, c) triangulasi waktu yang sering mempengaruhi kredibilitas data, data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara dipagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang valid sehingga lebih kredibel (Sugiono, 2012, hlm. 125).

Pelaksanaan triangulasi dilapangan ialah dengan mengumpulkan data dari tiga sudut pandang yang berbeda, yakni sudut pandang siswa, guru dan observer. Sehingga peneliti memiliki tiga data yang berbeda mengenai data situasi pembelajaran sejarah dikelas. Seperti pandangan siswa diambil data dari wawancara dan rubrik penilaian rasa percaya diri dan metode *Role Playing* dalam pembelajaran sejarah. Dari observer diambil data catatan lapangan dan studi do dokumentasi. Dengan membandingkan data tersebut, peneliti dapat menguji dan merevisi pandangan berdasarkan data yang lebih layak.

### 2. *Audit trail*

Pada tahap ini peneliti memeriksa kesalahan dalam metode atau prosedur yang digunakan peneliti pada setiap tindakan. Hal ini dilakukan, sebagai bahan refleksi dalam melakukan tindakan selanjutnya, agar dapat meminimalisir kesalahan dalam setiap tindakan.

Dalam pelaksanaannya dilapangan, peneliti menggunakan *audit trail* dengan cara mendokumentasikan semua hal yang berkaitan dengan penelitian dilapangan untuk menemukan dan memilih data yang lebih terorganisir seperti melihat dari catatan lapangan, pedoman observasi dan rubrik penilaian untuk memudahkan pengolahan data atau untuk melihat hasil dari penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah.

### 3. *Expert opinion*

*Expert opinion* merupakan pendapat para ahli untuk memeriksa semua tahapan penelitian, baik dalam hal langkah-langkah maupun terhadap permasalahan yang dihadapi oleh peneliti, termasuk dalam hal ini adalah sumbangan saran pembimbing serta guru mitra dalam penelitian dan referensi tulisannya.

Pelaksanaan *Expert opinion* dilapangan ialah melakukan diskusi balikan dengan observer, guru pamong dan juga dosen pembimbing dalam penerapan setiap siklus untuk perbaikan dalam melaksanakan penelitian. Setiap kesulitan yang dihadapi dan juga data yang diperoleh didiskusikan, sehingga terlihat peneliti memiliki pertimbangan dalam melaksanakan siklus berikutnya.