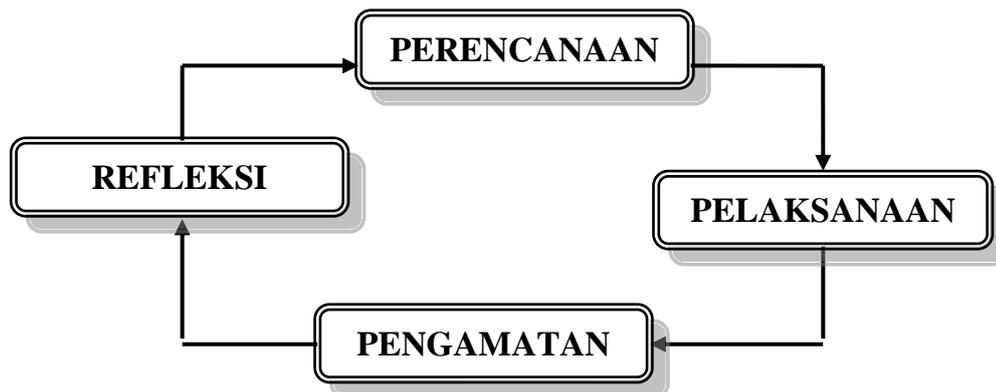


BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Reseach*). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerja sama dengan peneliti atau dilakukan oleh guru sendiri yang bertindak sebagai peneliti di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan dan penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. Penelitian tindakan kelas termasuk penelitian kualitatif walaupun dibantu oleh data bersifat kuantitatif (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2008, hlm. 57).

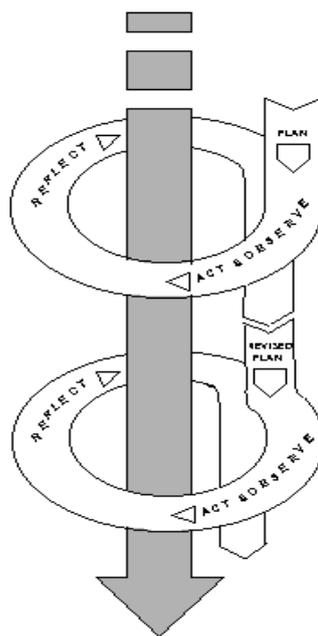
Metode penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran yang selama ini telah dilaksanakan agar pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efesien dengan memperhatikan perkembangan pemahaman anak. Selain itu metode ini, dapat meningkatkan keprofesionalan guru dalam menangani proses belajar mengajar. Secara umum, langkah-langkah penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Model penelitian tindakan kelas yang akan digunakan adalah model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2008, hlm. 16). Penelitian tindakan model Kemmis dan Mc. Taggart ini menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan perencanaan (*planing*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), reflektif (*reflecting*) dan perencanaan kembali.

Model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart adalah penelitian yang terdiri dari beberapa siklus. Tiap siklus dimulai dari rencana (*planing*), kemudian tindakan (*acting*) dilanjutkan dengan observasi (*observing*), dan yang terakhir refleksi (*reflecting*). Setelah siklus pertama penelitian dilanjutkan dengan siklus kedua dengan melakukan perbaikan terhadap rencana penelitian yang pertama (rencana direvisi). Siklus tersebut akan berhenti dengan penelitian yang dilakukan dirasa cukup.



Gambar 3.2.
Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Mc. Taggart

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sukamanah 2 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2016/2017. Selain itu, guru-guru lain pun diikutsertakan sebagai partisipan jika diperlukan dalam mengumpulkan dan menganalisis data penelitian. Penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri Sukamanah 2 Kota Tasikmalaya. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2016/2017, tepatnya di bulan Juli-Agustus 2016.

Partisipan dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Negeri Sukamanah 2 Kota Tasikmalaya. Jumlah siswa adalah 24 orang, terdiri dari 12 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Berikut ini daftar siswa kelas V SD Negeri Sukamanah 2 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2016/2017.

Tabel 3.1.
Daftar Siswa Kelas V SD Negeri Sukamanah 2 Kota Tasikmalaya

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Siswa 1	L
2.	Siswa 2	P
3.	Siswa 3	P
4.	Siswa 4	L
5.	Siswa 5	L
6.	Siswa 6	L
7.	Siswa 7	L
8.	Siswa 8	P
9.	Siswa 9	P
10.	Siswa 10	L
11.	Siswa 11	L
12.	Siswa 12	L
13.	Siswa 13	L
14.	Siswa 14	L
15.	Siswa 15	L
16.	Siswa 16	L
17.	Siswa 17	P
18.	Siswa 18	P
19.	Siswa 19	P
20.	Siswa 20	P
21.	Siswa 21	P
22.	Siswa 22	P
23.	Siswa 23	P
24.	Siswa 24	P

Sumber: TU SD Negeri Sukamanah 2 Kota Tasikmalaya

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

C. Klarifikasi Konsep

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa istilah yang sering digunakan. Oleh karena itu, untuk menghindari kesalahan persepsi terhadap istilah-istilah tersebut maka peneliti akan memberikan klarifikasi konsep terhadap istilah-istilah yang digunakan.

1. *Ecological literacy* aspek kinestetik-estetik; adalah kecerdasan kinestetik-estetik yang dilandasi pengetahuan dan kesadaran pada pentingnya kelestarian lingkungan alam, serta menunjukkan perilaku, keterampilan, dan partisipasi dalam upaya melestarikan lingkungan alam sebagai tanggung jawab bersama.
2. Permainan tradisional; dalam penelitian ini maksudnya adalah jenis permainan dan mainan yang bersifat *folklore*, ada secara turun-temurun, dan tergantung daerahnya. Penelitian ini menggunakan permainan tradisional daerah Tasikmalaya, diantaranya *tebak gaya, kotak pos, haharewosan, oray-orayan, sapintrong, ucing sumput, galah, pecele, wawayangan, dan momobilan*. Permainan tradisional ini adalah tindakan dilakukan dalam konteks pembelajaran IPS di kelas V semester 1 dengan tema pembelajaran teknologi komunikasi dan transportasi.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengacu pada PTK Model Kemmis & Mc. Taggart, maka satu siklus tindakan memuat langkah-langkah perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi. Setelah satu siklus selesai, dilanjutkan dengan siklus dua lalu tiga, dimana setiap perencanaan mempertimbangkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Penelitian ini direncanakan untuk tiga siklus.

Persiapan yang diperlukan sebelum penelitian di lapangan, peneliti mempersiapkan administrasi izin penelitian kepada pihak-pihak terkait, seperti pihak lembaga universitas, sekolah, guru-guru, dan siswa.

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

Sebelum melakukan siklus I, peneliti melakukan observasi kepada siswa terlebih dahulu selama pembelajaran di kelas. Dengan demikian, peneliti mendapatkan gambaran awal *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik siswa sebelum diberikan tindakan. Setelah itu, peneliti dapat berdiskusi dengan guru-guru lain untuk merencanakan prosedur tindakan. Peneliti dapat menggunakan teknik observasi, studi dokumentasi, wawancara kepada guru dan siswa (Wiriaatmadja, 2005).

Siklus I direncanakan untuk 3 kali pertemuan, siklus II untuk 3 kali pertemuan, dan siklus III untuk 4 kali pertemuan. Alokasi setiap pertemuan adalah 2 x 35 menit dan 1 x 35 menit.

Siklus I

1. Perencanaan

- a. Mengembangkan skenario pembelajaran dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- b. Menyusun ringkasan materi. Ringkasan materi ini digunakan untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- c. Menyiapkan media pembelajaran berupa gambar-gambar dan video tentang perkembangan teknologi komunikasi.
- d. Menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS). LKS ini berisi pedoman/prosedur pelaksanaan permainan tradisional, dan dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik.
- e. Menyusun lembar observasi guru. Lembar observasi ini digunakan untuk mencatat jalannya pembelajaran.
- f. Menyusun tes evaluasi individu untuk mengukur dan menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

2. Tindakan dan Observasi

- a. Siklus I direncanakan untuk 3 pertemuan tindakan. Pertemuan 1 untuk pemaparan materi dari guru, pertemuan 2 untuk praktik permainan

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

- (*tebak-gaya, kotak pos, dan haharewosan*), dan pertemuan 3 untuk diskusi kelompok serta presentasi hasil diskusi.
- b. Observasi, guru mengamati proses pelaksanaan pembelajaran dan mengisi lembar observasi guru. Guru dapat bekerja sama dengan kolaborator jika diperlukan.
3. Refleksi, guru menganalisis hasil observasi guru, penilaian performance, dan tes siswa untuk membuat kesimpulan sementara pada siklus I.

Siklus II

1. Perencanaan
 - a. Mengembangkan skenario pembelajaran dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
 - b. Menyusun ringkasan materi. Ringkasan materi ini digunakan untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.
 - c. Menyiapkan media pembelajaran berupa gambar-gambar dan video tentang perkembangan teknologi transportasi.
 - d. Menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS). LKS ini berisi pedoman/prosedur pelaksanaan permainan tradisional, dan dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan ecological literacy aspek kinestetik-estetik.
 - e. Menyusun lembar observasi guru. Lembar observasi ini digunakan untuk mencatat jalannya pembelajaran.
 - f. Menyusun angket skala sikap untuk mengetahui sikap siswa terhadap beberapa perilaku yang dicontohkan.
2. Tindakan dan Observasi
 - a. Siklus II direncanakan untuk 3 pertemuan tindakan. Pertemuan 1 untuk pemaparan materi dari guru, pertemuan 2 untuk praktik permainan (*oray-orayan, sapintrong, ucing sumput, galah, pecele*), dan pertemuan 3 untuk diskusi kelompok serta presentasi hasil diskusi.

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

- b. Observasi, guru mengamati proses pelaksanaan pembelajaran dan mengisi lembar observasi guru. Guru dapat bekerja sama dengan kolaborator jika diperlukan.
3. Refleksi, guru menganalisis hasil observasi guru, penilaian performance, dan tes siswa untuk membuat kesimpulan sementara pada siklus II.

Siklus III

1. Perencanaan
 - a. Mengembangkan skenario pembelajaran dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
 - b. Menyusun lembar observasi guru. Lembar observasi ini digunakan untuk mencatat jalannya pembelajaran.
 - c. Menyiapkan media pembelajaran, berupa mainan tradisional hasil olahan bahan bekas yang sudah siap untuk digunakan.
 - d. Menyusun penilaian performance dan produk.
2. Tindakan dan Observasi
 - a. Siklus III direncanakan untuk 4 pertemuan tindakan. Pertemuan 1 untuk pemaparan materi dari guru, pertemuan 2 dan 3 untuk praktik membuat mainan dan mempraktikkan permainan (*wawayangan* dan *momobilan*), dan pertemuan 3 untuk diskusi kelompok serta presentasi hasil diskusi.
 - b. Menilai performance dan produk hasil kerja kelompok siswa.
 - c. Observasi, guru mengamati proses pelaksanaan pembelajaran dan mengisi lembar observasi guru. Guru dapat bekerja sama dengan kolaborator jika diperlukan.
3. Refleksi, guru menganalisis hasil observasi guru, penilaian produk, penilaian performance, skala sikap, dan tes siswa untuk membuat kesimpulan sementara pada siklus III dan kesimpulan akhir untuk semua siklus.

E. Pengumpulan Data

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

Teknik pengumpulan data dilakukan pada sumber data yaitu siswa SD Negeri Sukamanah 2 Kota Tasikmalaya. Kegiatan yang akan dijadikan penelitian ini adalah pembelajaran IPS di dalam kelas, pembuatan mainan tradisional, dan pelaksanaan permainan tradisional. Berikut ini pemetaan teknik pengumpulan data berdasarkan dimensi-dimensi dalam variabel *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik.

Tabel 3.2.
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Dimensi <i>ecological literacy</i> aspek kinestetik-estetik	Indikator	Instrumen Penelitian
Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengidentifikasi jenis-jenis alat transportasi dan komunikasi - Mengidentifikasi alasan pentingnya penggunaan teknologi komunikasi dan transportasi yang ramah lingkungan melalui permainan tradisional <i>haharewosan</i>, <i>tebak gaya</i>, dan <i>kotak pos</i> - Mendeskripsikan cara menggunakan alat transportasi dan komunikasi secara ramah lingkungan 	Tes
Dimensi <i>ecological literacy</i> aspek kinestetik-estetik	Indikator	Instrumen Penelitian
Kesadaran	<ul style="list-style-type: none"> - Menyadari pentingnya penerapan <i>ecological literacy</i> pada penggunaan alat transportasi dan komunikasi secara ramah lingkungan melalui permainan tradisional <i>oray-orayan</i>, <i>sapintrong</i>, <i>ucing sumput</i>, <i>galah</i>, dan <i>pecle</i> - Menyadari pentingnya sikap peduli terhadap permainan tradisional bermuatan <i>ecological literacy</i> aspek kinestetik-estetik melalui permainan tradisional <i>oray-orayan</i>, <i>sapintrong</i>, <i>ucing sumput</i>, <i>galah</i>, dan <i>pecle</i> - Menyadari pentingnya saling mengingatkan dalam tugas program sekolah sehat melalui permainan tradisional <i>oray-orayan</i>, <i>sapintrong</i>, 	Skala sikap

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

ucing sumput, galah, dan pecele

Aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> - Mempraktikkan pembuatan mainan tradisional <i>wawayangan</i> dan <i>momobilan</i> yang berhubungan dengan alat transportasi dan komunikasi dari bahan bekas - Mendemonstrasikan cara memainkan mainan tradisional <i>wawayangan</i> dan <i>momobilan</i> yang berhubungan dengan alat transportasi dan komunikasi - Menunjukkan antusias, kolaborasi, dan harmonisasi gerak bersama kelompok dalam permainan tradisional <i>wawayangan</i> dan <i>momobilan</i> 	Penilaian Performance dan Produk
-----------------	---	--

Berdasarkan kisi-kisi instrumen di atas, dapat diketahui bahwa instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) yang mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka (Arikunto, 2006, hlm. 231). Teknik tes yang digunakan peneliti adalah lembar evaluasi individu yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam menjelaskan peningkatan ecological literacy siswa mengenai penggunaan alat transportasi dan komunikasi pada dimensi pengetahuan.

Pembuatan instrumen tes ini dikembangkan dari Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator sebagai berikut:

Tabel 3.3.
Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator Instrumen Tes

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan	2.3. Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi,	Mengidentifikasi jenis-jenis alat transportasi dan komunikasi

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	dan transportasi serta pengalaman menggunakannya	Mengidentifikasi alasan pentingnya penggunaan teknologi komunikasi dan transportasi yang ramah lingkungan melalui permainan tradisional <i>haharewosan, tebak gaya, dan kotak pos</i>
		Mendeskrripsikan cara menggunakan alat transportasi dan komunikasi secara ramah lingkungan

2. Skala Sikap

Skala sikap ini untuk mendapatkan data kecenderungan penerimaan atau penolakan siswa terhadap mainan dan permainan tradisional dalam rangka pengembangan *ecological literacy*. Dengan demikian, hasil-hasil pengukuran pada tes, penilaian produk, dan performance dapat dikuatkan dengan sikap siswa secara individual. Skala sikap menggambarkan informasi kualitatif, yang kemudian diubah menjadi kuantitatif (Ali, 2011, hlm. 169-170). Informasi kuantitatif ini kemudian diolah dan ditafsirkan menjadi kesimpulan kualitatif. Skala yang digunakan adalah skala Likert, dengan rentangan skala 1 sampai 5. Skala sikap ini menggambarkan dimensi kesadaran siswa setelah melakukan permainan tradisional, terutama indikator menyadari pentingnya penerapan *ecological literacy* pada penggunaan alat transportasi dan komunikasi secara ramah lingkungan melalui permainan tradisional *oray-orayan, sapintrong, ucing sumput, galah, dan pecle*; menyadari pentingnya sikap peduli terhadap permainan tradisional bermuatan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik melalui permainan tradisional *oray-orayan, sapintrong, ucing sumput, galah, dan pecle*; dan menyadari pentingnya saling mengingatkan dalam tugas program sekolah sehat melalui permainan tradisional *oray-orayan, sapintrong, ucing sumput, galah, dan pecle*.

Pembuatan instrumen skala sikap ini dikembangkan dari Standar

Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator sebagai berikut:

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

Tabel 3.4.
Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator Instrumen Skala Sikap

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	2.3. Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya	Menyadari pentingnya penerapan ecological literacy pada penggunaan alat transportasi dan komunikasi secara ramah lingkungan melalui permainan tradisional <i>oray-orayan</i> , <i>sapintrong</i> , <i>ucing sumput</i> , <i>galah</i> , dan <i>pecle</i>
		Menyadari pentingnya sikap peduli terhadap permainan tradisional bermuatan ecological literacy aspek kinestetik-estetik melalui permainan tradisional <i>oray-orayan</i> , <i>sapintrong</i> , <i>ucing sumput</i> , <i>galah</i> , dan <i>pecle</i>
		Menyadari pentingnya saling mengingatkan dalam tugas program sekolah sehat melalui permainan tradisional <i>oray-orayan</i> , <i>sapintrong</i> , <i>ucing sumput</i> , <i>galah</i> , dan <i>pecle</i>

3. Penilaian Performance dan Produk

Penilaian performance dan produk adalah penilaian berdasarkan hasil pengamatan penilai terhadap aktivitas siswa sebagaimana yang terjadi. Penilaian dilakukan terhadap untuk kerja, tingkah laku, atau interaksi siswa. Penilaian performance dan produk digunakan untuk menilai kemampuan siswa melalui penugasan. Penugasan tersebut dirancang khusus untuk menghasilkan respon atau

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

menghasilkan karya (produk). Tugas yang diberikan kepada siswa harus sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai dan bermakna bagi siswa.

Kegiatan yang dinilai menggunakan penilaian performance dalam penelitian ini adalah kegiatan praktek pembuatan mainan dan permainan tradisional. Penilaian performance dilakukan kepada anggota kelompok siswa. Sebagai pedoman pemberian skor, berikut ini rubrik penilaian performance yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.5.
Rubrik Penilaian Performance

Indikator	Aspek Penilaian	Kriteria	Skor
<ul style="list-style-type: none"> - Mempraktikkan pembuatan mainan tradisional <i>wawayangan</i> dan <i>momobilan</i> yang berhubungan dengan alat transportasi dan komunikasi dari bahan bekas - Mendemonstrasikan cara memainkan mainan tradisional <i>wawayangan</i> dan <i>momobilan</i> yang berhubungan dengan alat transportasi dan komunikasi - Menunjukkan antusias, kolaborasi, dan harmonisasi gerak bersama kelompok dalam permainan tradisional <i>wawayangan</i> dan <i>momobilan</i> 	Keseimbangan	Kelincahan dan keseimbangan tubuh	0-10
	Koordinasi	Kemampuan mengelola gerakan tubuh sesuai dengan kebutuhan	0-10
	Kecepatan	Kecepatan meniru, kecepatan gerakan	0-10
	Kekuatan	Efektivitas, efisiensi, dan durasi permainan	0-10
	Harmonisasi gerak	Ketepatan gerakan dengan tempo, irama, dan ekspresi	0-10
	Kolaborasi	Terampil berkomunikasi, mengungkapkan pesan, dan menerima pembicaraan	0-10
Jumlah Aspek	6	Jumlah Skor	60

Tabel 3.6.
Lembar Penilaian Performance Assesment

No.	Kelompok Siswa	Anggota Kelompok Siswa	Jumlah Skor	Nilai

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

Jumlah Skor Kelompok Siswa				

Jumlah aspek yang dinilai dalam penilaian ini ada 6 (keseimbangan, koordinasi, kecepatan, kekuatan, harmonisasi gerak, dan kolaborasi). Kolom Jumlah Skor diisi dengan jumlah pencapaian keenam aspek tersebut dari setiap anggota kelompok siswa, sementara kolom Nilai dihitung dengan rumus sebagai berikut. Skala penilaian yang digunakan untuk kolom Nilai adalah skala 100.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{6} \times 100$$

Sementara itu, penilaian produk dilakukan untuk menilai mainan hasil karya kelompok siswa. Sebagai pedoman pemberian skor, berikut ini rubrik penilaian produk yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.7.
Rubrik Penilaian Produk

Indikator	Aspek Penilaian	Kriteria	Skor
<ul style="list-style-type: none"> - Mempraktikkan pembuatan mainan tradisional <i>wawayangan</i> dan <i>momobilan</i> yang berhubungan dengan alat transportasi dan komunikasi dari bahan bekas - Mendemonstrasikan cara memainkan mainan tradisional <i>wawayangan</i> dan <i>momobilan</i> yang berhubungan dengan alat transportasi dan komunikasi - Menunjukkan antusias, kolaborasi, dan harmonisasi gerak bersama kelompok dalam permainan tradisional <i>wawayangan</i> dan <i>momobilan</i> 	Bahan dasar	Barang bekas, layak pakai, dan ramah lingkungan	0-10
	Kondisi	Kebersihan dan kerapian mainan serta tempat kerja kelompok	0-10
	Kreativitas dan estetika	Ornamen, orisinalitas, dan proporsionalitas	0-10
	Daya tahan	Kekuatan, kesatuan komponen, dan fleksibilitas	0-10
Jumlah Aspek Penilaian	6	Jumlah Skor	60

Tabel 3.8.
Lembar Penilaian Produk

No.	Kelompok Siswa	Aspek Penilaian	Skor	Nilai
		Bahan dasar		
		Kondisi		
		Kreativitas dan estetika		
		Daya tahan		
Jumlah Skor Kelompok Siswa				

Jumlah aspek yang dinilai dalam penilaian ini ada 4 (bahan dasar, kondisi, kreativitas dan estetika, daya tahan). Skor setiap aspek tersebut kemudian dijumlahkan, sementara kolom Nilai dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{4} \times 100$$

4. Observasi

Selama tindakan penelitian berlangsung, kegiatan observasi juga dilaksanakan dalam rangka mengamati sekaligus menilai apa yang hendak dicapai dalam penelitian ini. Arikunto (2006, hlm. 199) menjelaskan bahwa observasi meliputi kegiatan pengamatan terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi ini dilakukan pada proses maupun hasil dari tindakan penelitian. Pengambilan data dengan observasi ini digunakan untuk memperkuat hasil tes, penilaian performance, dan penilaian produk pada proses pelaksanaan tindakan.

Observasi yang dilakukan terdiri dari: a) Mengisi lembar observasi yang telah disediakan untuk mengukur dan menilai mulai dari perencanaan tindakan sampai pada hasil pelaksanaan tindakan; b) Mengkaji data dari hasil pengamatan tentang perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dan hasil pelaksanaan tindakan. Adapun aspek dan indikator yang diobservasi adalah sebagai berikut:

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

Tabel 3.9
Aspek dan Indikator Observasi Guru

Aspek	Indikator Observasi
Persiapan	Merancang RPP sesuai dengan silabus
	Kesesuaian pemilihan media pembelajaran
	Relevansi ringkasan materi dengan materi
	Kesesuaian instrumen evaluasi dengan indikator
Tahap Awal Pembelajaran	Mengecek kehadiran siswa
	Melaksanakan apersepsi
	Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa dengan jelas
Tahap Inti Pembelajaran	Menjelaskan sesuai dengan materi yang disiapkan
	Relevansi contoh yang disampaikan dengan materi
	Pengelolaan aktivitas dalam kelompok
	Teknik memberikan pertanyaan kepada individu dan kelompok
	Relevansi jawaban dengan pertanyaan yang diajukan siswa
	Memberikan penguatan kepada siswa baik verbal, ekspresi, gestur, dan lain-lain
Tahap Akhir Pembelajaran	Keterampilan menyimpulkan pembelajaran
	Keterampilan menutup pembelajaran

Lembar observasi ini dilengkapi dengan catatan lapangan untuk merekam kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung. Catatan lapangan ini sebagai pelengkap data untuk mendapatkan gambaran lebih utuh terhadap hasil observasi. Catatan lapangan merupakan hasil catatan dari semua temuan peristiwa yang terjadi di dalam suatu kegiatan, maka dalam catatan tersebut memuat berbagai kegiatan yang dilakukan. Catatan lapangan yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu catatan tentang peristiwa yang terjadi pada saat pelaksanaan pra tindakan dan pada saat proses tindakan. Catatan lapangan dalam penelitian ini bertujuan untuk melengkapi dan memperkuat hasil temuan yang terjadi pada saat penelitian berlangsung.

5. Dokumentasi

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

Dokumentasi bertujuan untuk mengetahui gambaran langsung suasana kelas pada saat berlangsungnya pelaksanaan pembelajaran. Pada penelitian ini dokumentasi yang akan digunakan yaitu berupa foto-foto kegiatan pada saat pelaksanaan penelitian dan catatan siswa berupa catatan hasil pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai arsip yang berguna untuk mendukung dalam menggambarkan proses pembelajaran.

F. Analisis Data

Analisis data dalam PTK bertujuan bukan untuk digeneralisasikan, melainkan untuk memperoleh bukti kepastian apakah terjadi perbaikan, peningkatan, dan atau perubahan sebagaimana yang diharapkan. Hal ini karena masalah yang diangkat dalam PTK bersifat kasuistik, artinya masalah yang spesifik terjadi dan dihadapi oleh guru yang melakukan PTK tersebut dan alternatif pemecahan masalah yang dilakukan belum tentu akan memberikan hasil yang sama untuk kasus serupa. Oleh karena itu ketika suatu PTK berhasil menunjukkan terjadinya perbaikan, peningkatan, dan atau perubahan sebagaimana yang diharapkan, maka berarti sekaligus peneliti (guru) telah berhasil menemukan model dan prosedur tindakan yang memberikan jaminan terhadap upaya pemecahan masalah tersebut.

Dalam menganalisis data, data dari hasil tes individu, observasi, penilaian produk dan performance yang telah terkumpul dilakukan beberapa langkah yaitu; (1) penskoran jawaban siswa, (2) menjumlahkan skor total masing-masing komponen, (3) mengelompokkan skor yang didapat oleh siswa berdasarkan tingkat kecenderungan. Langkah untuk mencari perolehan nilai siswa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

- S = nilai yang dicari atau diharapkan
- R = jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar
- N = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

100 = bilangan tetap

(Purwanto, 2011, hlm. 112)

Kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

Skor 1 = jawaban benar

Skor 0 = jawaban salah

Selanjutnya setelah nilai dari tes individu tersebut terkumpul, kemudian mencari X (nilai rata-rata) dan berangsur pada pencarian data kuantitatif dengan menggunakan persentasi penggolongan nilai.

Berikut sajian rumus untuk mencari nilai rata-rata siswa, yaitu:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah seluruh skor

N = banyaknya subjek (siswa)

(Sumber: Sudjana, 2010, hlm. 109)

Untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar klasikal dengan rumus:

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

Keterangan :

P : persentase ketuntasan belajar

F : jumlah siswa yang tuntas belajar

N : jumlah seluruh siswa

(Sumber: Djamarah, 2005, hlm. 264)

Adapun penggolongan rentang ketuntasan belajar klasikal adalah sebagai berikut :

25% ≤ Nilai ≤ 45% = Kurang

46% ≤ Nilai ≤ 65% = Cukup

66% ≤ Nilai ≤ 85% = Baik

86% ≤ Nilai ≤ 100% = Sangat Baik

Untuk komponen observasi guru, rentang penilaian setiap butir item adalah 1-4, dengan skor total didapat dari menjumlahkan seluruh skor setiap item. Skor tersebut kemudian dikonversi ke bentuk persentase. Jumlah item ada 15, sehingga

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

skor total maksimum ideal adalah $15 \times 4 = 60$. Berikut perhitungan persentase setiap pertemuan.

$$S = \frac{R}{60} \times 100$$

Keterangan:

- S = persentase pertemuan
- R = jumlah skor dari item observasi
- 60 = skor maksimum ideal
- 100 = bilangan tetap

Setiap pertemuan dalam satu siklus kemudian dicari rata-rata persentasenya untuk menentukan predikat hasil observasi guru.

$$X = \frac{A + B + C}{3}$$

Keterangan:

- X = rata-rata persentase
- A = persentase pertemuan 1
- B = persentase pertemuan 2
- C = persentase pertemuan 3

Setelah diketahui nilai rata-rata persentase semua pertemuan, dapat ditentukan predikat aktivitas guru pada siklus tersebut. Berikut kriteria predikat aktivitas guru dari hasil observasi guru:

- 25% ≤ Nilai ≤ 45% = Kurang
- 46% ≤ Nilai ≤ 65% = Cukup
- 66% ≤ Nilai ≤ 85% = Baik
- 86% ≤ Nilai ≤ 100% = Sangat Baik

Untuk komponen skala sikap, skala yang digunakan adalah skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan, baik bersifat *favorable* (positif) bersifat *unfavorable* (negatif).

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Sistem penilaian dalam skala

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

Likert untuk item favorable: sangat setuju/SS (5), setuju/S (4), ragu-ragu/R (3), tidak setuju/TS (2), sangat tidak setuju/STS (1). Sedangkan untuk item unfavorable: sangat setuju/SS (1), setuju/S (2), ragu-ragu/R (3), tidak setuju/TS (4), sangat tidak setuju/STS (5). Setelah semua skor setiap item dijumlahkan, kemudian dikonversi menjadi persentase, dapat ditentukan predikat penilaian dimensi kesadaran dengan kriteria sebagai berikut.

25% ≤ Nilai ≤ 45% = Kurang

46% ≤ Nilai ≤ 65% = Cukup

66% ≤ Nilai ≤ 85% = Baik

86% ≤ Nilai ≤ 100% = Sangat Baik

Data-data yang diperoleh dari penelitian baik melalui tes individu, skala sikap, penilaian produk dan performance, dan observasi kemudian diolah dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan keadaan peningkatan pencapaian indikator keberhasilan tiap siklus dan untuk menggambarkan perkembangan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik siswa.

Setelah menganalisis data, peneliti menginterpretasi dengan mengolah hasil yang didapat dari pelaksanaan penelitian agar dapat melihat kekurangan dan dapat membuat refleksi serta perencanaan agar hasil penelitian selanjutnya dapat sesuai dengan yang diharapkan. Refleksi di setiap selesai pelaksanaan tindakan pembelajaran, yaitu menentukan perbaikan dan pengayaan terhadap rencana pembelajaran, proses mengajar, proses belajar siswa dan hasil belajar siswa, serta menentukan tindakan untuk siklus selanjutnya. Analisis data dilakukan pada setiap siklus tindakan/pembelajaran dengan teknik triangulasi, saturasi dan *common sense*.