

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (PTK) atau penelitian tindakan kelas sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, serta sesuai dengan tujuan yang dari penelitian yakni untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, metode penelitian mencakup prosedur penelitian dan teknik dalam mengumpulkan dan mengolah data yang telah di peroleh

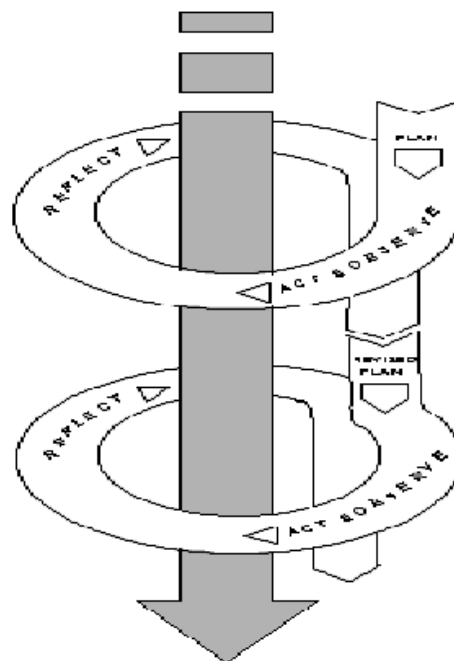
Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. yang secara umum penelitian memiliki tujuan yakni untuk menggambarkan, membuktikan, mengembangkan, menemukan dan untuk menciptakan. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono, (2015, hlm. 15) penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Penelitian tindakan kelas (*Action Research*) merupakan satu jenis dari metode penelitian pada umumnya. Penelitian ini digunakan bertujuan untuk memperbaiki

pada saat proses kegiatan pembelajaran, penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian yang terjadi di kelas, maksud nya segala kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas baik.

C. Prosedur Penelitian

Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model kemmis dan taggart (dalam Mulyatiningsih 2013 : 70). Model ini membagi prosedur penelitian dalam 4 tahap kegiatan pada satu putaran (siklus1) yakni Perencanaan-tindakan dan observasi-refleksi. Yang dapat disimak pada Gambar 3.1



Gambar 3.1
PTK Model Kemmis dan Taggart
(Endang Mulyatiningsih, 2013)

Berikut penjabarannya yaitu :

- a. Perencanaan (*planning*)

UPI Kampus Serang

Dina Nurfajriah, 2017

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH KEMERDEKAAN INDONESIA

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

Dalam perencanaan ini yang dilakukan peneliti yaitu menjelaskan apa, mengapa, kapan dimana, oleh siapa, bagaimana tindakan tersebut dilakukan dan berapa lama tindakan tersebut dilakukan..

b. Tindakan (*action*)

Tahap kedua ini yaitu proses tindakan yang dilakukan oleh Guru atau peneliti sesuai dari isi rancangan (RPP) yang telah dibuat, melakukan evaluasi pada akhir pembelajaran.

c. Pengamatan (*observasi*).

Kegiatan selanjutnya yaitu pengamatan yang dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan, keterlibatan subyek dan pelaksanaan tindakan yang terjadi dikelas dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah dibuat peneliti dan hasilnya berbentuk dokumen baik berisi foto-foto atau video kegiatan siswa pada proses pembelajaran.

d. Refleksi (*reflection*)

Kegiatan terakhir yang dilakukan peneliti yaitu refleksi, peneliti melakukan refleksi pada saat kegiatan pelaksanaan tindakan dan hasil tindakan. Menilai apa yang atas apa yang telah dilaksanakan dan hasil yang dicapai dikaitkan dengan standar dan norma yang telah ada.

Pada keempat tahapan diatas dapat dicermati pada gambar siklus diatas yaitu model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart pada dasarnya berupa untaian-untaian putaran yang terdiri dari 4 komponen yaitu perencanaan-tindakan dan observasi-refleksi.

Jadi dapat dikatakan model ini menggabung dalam satu waktu yang dimana ketika dilaksanakan tindakan sekaligus dilaksanakannya observasi. Guru sebagai peneliti sekaligus melakukan observasi untuk mengamati perubahan perilaku siswa. Selanjutnya, hasil-hasil observasi direfleksikan untuk merencanakan tindakan tahap selanjutnya. Pada gambar diatas model ini membuat 2 putaran

UPI Kampus Serang

Dina Nurfaejriah, 2017

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH KEMERDEKAAN INDONESIA

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

yang artinya satu putaran dapat dikatakan satu siklus, jika dua putaran berarti dapat dikatakan dua siklus, jika penelitian kurang memuaskan hasil, maka siklus dapat dilakukan secara terus menerus sampai peneliti merasa puas dengan hasil yang memuaskan. Namun penelitian tidak perlu dilanjutkan apabila masalah telah terpecahkan, hasil belajar sudah dapat dikatakan berhasil. Hambatan maupun tercapainya keberhasilan melaksanakan tindakan harus diobservasi, dievaluasi dan kemudian direfleksikan terlebih dahulu untuk membuat rancangan tindakan pada siklus kedua. Umumnya, tindakan yang dilakukan pada siklus kedua merupakan tindakan perbaikan dari tindakan sebelumnya (siklus 1), namun tidak menutup kemungkinan siklus pertama dapat dilakukan atau diulang pada siklus kedua. Hal ini untuk lebih meyakinkan peneliti bahwa pada siklus pertama belum atau telah selesai.

D. Teknik Penelitian

1. Teknik pengumpulan data

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 236) teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang dilakukan oleh peneliti guna memperoleh data agar diperoleh data yang valid, reliabel dan obyektif. Peneliti tidak akan bisa memperoleh data yang memenuhi rumusan masalah apabila peneliti tidak mengetahui teknik pengumpulan data tersebut. Pengumpulan data dapat diperoleh dari berbagai aspek, berbagai cara. Dalam teknik ini peneliti menggunakan 3 teknik yaitu observasi dan tes.

a. Observasi

Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan yaitu keterlaksanaannya proses pembelajaran melalui model *role playing* dan bagaimana aktivitas pembelajaran siswa pada materi perjuangan para tokoh kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan model *role playing*. Lembar observasi ini dibuat menjadi 2 yaitu untuk guru dan siswa sendiri.

b. Tes

UPI Kampus Serang

Dina Nurfaejriah, 2017

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH KEMERDEKAAN INDONESIA

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

Pada tahap ini tes bertujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan siswa pada proses pembelajaran yang diberikan oleh guru pada akhir pembelajaran atau yang disebut dengan Hasil Belajar. Tes ini berbentuk soal pertanyaan yang dibuat oleh peneliti yang akan diberikan kepada siswa di akhir pembelajaran berjumlah 15 soal terdiri dari 10 PG dan 5 essay yang dibuat indikator setiap siklus nya sama dan ada soal pada siklus yang di buat beda namun masih dalam tahap kesukaran yang sama dan tidak lepas dari materi yang di sampaikan yaitu mengenai materi “perjuangan para tokoh kemerdekaan indonesia” di SDN kadubereum 1 di kelas V.

c. Wawancara

Menurut Esterberg dalam (Sugiyono: 2015, hlmn 265) bahwasanya wawancara merupakan pertemuan dua orang bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab , sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Wawancara berupa tanya jawab mengenai apa, mengapa dan bagaimana masalah tersebut terjadi, apa saja kendala tersebut dan bagaimana cara menanganinya. Wawancara ini dilakukan bersamaan pada saat observasi dilakukan di SDN Kadubereum 1 bersama guru kelas V.

2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. “Analisi data kualitatif merupakan proses untuk merangkum keseluruhan data, memilah data yang penting yang baru dan yang menarik disusun dalam kategori tersebut sehingga lebih bermakna” (Sugiyono, 2015, hlmn. 280). Aktivitas dalam kualitatif dilakuka secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga data terlihat penuh.

a. Observasi

UPI Kampus Serang

Dina Nurfajriah, 2017

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH KEMERDEKAAN INDONESIA

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

Menurut Nasution (dalam sugiyono, 2015. Hlm.257). bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Dimana para ilmuwan hanya bekerja berdasarkan fakta mengenai dunia kenyataan yang di peroleh melalui observasi. Observasi yang dilakukan oleh peneliti harus berdasarkan apa yang dia lihat pada saat proses pembelajaran, peneliti yang ikut serta dan terlibat melakukan apa yang dikerkakan akan memperoleh data yang maksimal dan sampai peneliti megetahui dari tahap mana siswa terlihat nampak baik dalam keaktifan atau pengetahuan nya dalam menggunakan model *Role Playing* pada materi perjuangan para tokoh kemerdekaan indonesia. Berikut rumusan persentase yang digunakan dalam pngamatan obervasi ini :

Observasi Aktifitas

Kemampuan Guru dalam mengajar di kelas

Keterangan :

Jika 1 jumlah YA atau TIDAK = 20 %

$$\text{Nilai persentase} = \frac{\text{jumlah YA}}{\text{jumlah seluruh aspek}} \times 100 = \dots$$

Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Keterangan :

$$\text{Nilai Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{banyaknya siswa}}$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah keseluruhan max}} \times 100$$

Kategori Penilaian : (rata-rata)

>7-8 = Sangat Baik (S.B)

>5-7 = Baik

UPI Kampus Serang

Dina Nurfajriah, 2017

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH KEMERDEKAAN INDONESIA

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

>4-5 = Cukup

1-4 = Kurang

Kategori penilaian : (persentase)

80%-100% = Sangat Baik

70%-80% = Baik

60%-69% = Cukup

50%-59 = Kurang

b. Tes

Pada tahap ini di butuhkan pengolahan data guna untuk mengetahui nilai baik nilai individu siswa ataupun nilai rata-rata kelas. Dibawah ini penjelasan mengenai perhitungan dari siklus I, siklus II dan siklus III. Yakni :

Penskoran tes tertulis

setiap soal yang benar x 10

Jumlah soal : 15 (10 = Pilihan Ganda, 5 = isian)

Bobot Soal : 10 = Pilihan Ganda, 20= isian

Skor maks : $\frac{100 + 100}{2} = 100$

Pengolahan data nilai rata-rata kelas diperoleh dari nilai keseluruhan siswa dan jumlah seluruh siswa. Agar lebih jelas nya dapat dilihat pada perhitungan di bawah ini :

$$\text{Nilai rata- rata} = \frac{\text{jumlah seluruh nilai}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

UPI Kampus Serang

Dina Nurfaejriah, 2017

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH KEMERDEKAAN INDONESIA

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

$$\text{Persentase ketuntasan siswa} = \frac{\text{jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

E. Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Kadubeureum 1, kelurahan/Desa Kadubereum, Kecamatan Pabuaran, Kabupaten serang, Provinsi Banten.

F. Subyek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SDN Kadubereum 1, Desa kadubereum, Kecamatan Pabuaran, Kabupaten Serang, yang berjumlah 24 siswa. Yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

G. Instrumen Penelitian

Gray (2004) menyatakan bahwa Instrumen penelitian merupakan alat seperti kuisiner, dan pedoman observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 191). Dalam intrumen ini peneliti menggunakan 2 lembar intrumen yaitu lembar observasi dan lembar tes.

1. Observasi

Peneliti menggunakan observasi guna untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan pada saat proses pembelajaran. Pada observasi ini peneliti membuat 2 observasi yakni penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran guru pada saat kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan menyampaikan pembelajaran melalui model *Role Playing* dan penilaian keaktifan siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung melalui model *Role Playing* pada materi perjuangan para tokoh kemerdekaan indonesia.

UPI Kampus Serang

Dina Nurfajriah, 2017

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH KEMERDEKAAN INDONESIA

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

Tabel 3.1

**Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran
Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Dalam Materi Perjuangan Para Tokoh
Kemerdekaan Indonesia Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa**

No	Aspek penilaian	Interval Jawaban	
		YA	TIDAK
1	Guru menyusun Skenario yang ditampilkan 2-3 hari sebelum KBM.		
2	Guru membentuk kelompok		
3	Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang di capai		
4	Guru memberikan evaluasi		
5	Guru menyimpulkan pembelajaran		
Jumlah			
Persentase			

Keterangan :

Jika 1 jumlah YA atau TIDAK = 20 %

$$\text{Nilai persentase} = \frac{\text{jumlah YA}}{\text{jumlah seluruh aspek}} \times 100$$

UPI Kampus Serang

Dina Nurfaejriah, 2017

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH KEMERDEKAAN INDONESIA

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

Tabel 3.2
Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi
Perjuangan Para Tokoh Kemerdekaan Indonesia Melalui Model
Role Playing

No	Aspek	Indikator	Kriteria	
			2	1
1	Belajar Berbuat	1.1 Melakonkan Peran Yang Telah Ditunjuk Guru Melalui Naskah Yang Telah Diberikan. 1.2 Meghapal Naskah Dialog Tokoh Yang Akan Diperankan		
2	Belajar Melalui Peniruan	2.1 Menirukan Peran Yang Telah Diperlihatkan Didepan Kelas Melalui Sebuah Tayangan Video. 2.2 Berlatih Dialog Drama Bersama Teman Dengan Baik Dan Sesuia		
3	Belajar Melalui Balikan	3.1 Memberikan Saran Dan Pendapat Setiap Kelompok Yang Tampil Di Depan. 3.3. Mendengarkan Setiap Kelompok Yang Memberikan Saran Dan Pendapat.		
4	Belajar Melalui Pengkajian, Penilaian Dan Pengulangan	4.1 Memperbaiki Penampilan Yang Akan Ditampilkan Berikutnya Bersama Kelompok 4.2 Mengkaji Penampilan Yang Telah Ditampilakan Dan Yang Akan Diperbaiki Bersama Kelompokya		

UPI Kampus Serang

Dina Nurfajriah, 2017

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH KEMERDEKAAN INDONESIA

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

Jumlah		
Rata-rata		
Persentase		

Keterangan :

$$\text{Nilai Rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{banyaknya siswa}}$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah keseluruhan max}} \times 100$$

Kriteria Penilaian :

>6-8 = Sangat Baik (S.B)

>5-6 = Baik

>4-5 = Cukup

1-4 = Kurang

2. Tes Tertulis

Tabel 3.3

Kisi kisi soal instrumen materi “Perjuangan Para Tokoh Kemerdekaan Indonesia”

Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar	Indikator	Taraf Kesukaran	Nomor Soal	Tingkat Kesukaran
Standarkompetensi 2.menghargai peranan tokoh pejuang dan	1.Menjelaskan	PG	1	Mudah
	tugas BPUPKI	PG	2	
	dan PPKI	PG	3	
		PG	5	

UPI Kampus Serang

Dina Nurfaejriah, 2017

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH KEMERDEKAAN INDONESIA

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

masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan indonesia. Kompetensi Dasar 2.1 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan indonesia.		PG	10	
		Essay	1	
	2.Menceritakan	PG	4	
	perjuangan para	PG	7	Sedang
	tokoh	PG	8	
	kemerdekaan	Essay	2	
	indonesia			
		PG	9	
		Essay	6	Sukar
		Essay	3	
	Essay	5		

Tabel 3.4

Pedoman Penilaian Afektif Siswa dalam Pembelajaran IPS dalam materi perjuangan para tokoh kemerdekaan indonesia melalui *Role playing*

No	Aspek yang di amati	Indikator
1	Kerjasama	a. Terlibat aktif dalam bekerja sama b. Aktif dalam kelompok kerja. c. Bersedia membantu orang lain tanpa mengharap imbalan
2	Percaya diri	a. Berani tampil di depan kelas b. Berani mengemukakan pendapat atau tanggapan c. Berani berpendapat dan bertanya

UPI Kampus Serang

Dina Nurfaejriah, 2017

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH KEMERDEKAAN INDONESIA

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

3	Santun dan sopan	a. Menghormati orang lain dan menghormati cara bicara yang tepat b. Menghormati guru c. Mengucapkan terima kasih dalam pemberian tanggapan atau komentar.
---	------------------	---

C. wawancara

Tabel 3.5

**Pedoman Wawancara Guru Kelas V
Terhadap Pembelajaran IPS**

Nama :

Tempat :

Hari/tanggal :

Jenis Kelamin :

Jabatan :

No	Pertanyaan	Jawaban Responden
1	Apakah terdapat kendala pada siswa kelas V dalam memahami pembelajaran IPS materi perjuangan para tokoh kemerdekaan Indonesia?	
2	Apakah siswa-siswi sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) di kelas ini? Atau belum?	
3	Bagaimana solusi yang diberikan oleh bapak terkait masalah tersebut ?	
4	Apakah metode dan model yang selalu digunakan ketika proses pembelajaran guna penunjang pembelajaran IPS?!	
5	Apakah bapak menerapkan model tentang <i>Role Playing</i> atau bermain peran ?	

UPI Kampus Serang

Dina Nurfaejriah, 2017

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH KEMERDEKAAN INDONESIA

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