

BAB III

Metode Penelitian

A. Metode Penelitian

Penelitian kualitatif merupakan penelitian interpretatif, yang di dalamnya peneliti terlibat dalam pengalaman yang berkelanjutan dan terus-menerus dengan para partisipan. Keterlibatan inilah yang nantinya memunculkan serangkaian masalah strategis, etis, dan personal dalam proses penelitian kualitatif (Locke, Spirduso, & Silverman, 2007).

Strategi yang berasosiasi dengan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian kualitatif jumlah dan jenis pendekatan juga menjadi lebih jelas terlihat selama tahun 1990-an. Berikut adalah ilustrasi singkat tentang strategi penelitian kualitatif:

- *Etnografis*, dalam penelitian ini penelitian mengkaji kelompok kultural secara utuh dalam latar alami lewat periode waktu yang panjang dalam pengumpulan, terutama data obserpasional (Creswell, 1998). Proses penelitian bersifat fleksibel dan biasanya berkembang secara kontekstual dalam merespon realitas kehidupan yang dijumpai dilapangan (LeComte & Schensul, 1999).
- *Grounded Theory*, dalam penelitian ini penelitian berusaha untuk menghasilkan teori abstrak suatu proses, tindakan, atau interaksi secara umum yang berdasarkan pada pandangan para partisipan dalam suatu studi. Proses ini melibatkan penggunaan berbagai tahap pengumpulan data dan pembersihan serta antar hubungan kategori informasi (Strauss & Corbin, 1990, 1998). Dua

karakteristik utama dari desain ini adalah perbandingan konstan data dengan kategori yang muncul dan samping teoretis dari kelompok berbeda untuk memperkecil kesamaan dan perbedaan informasi.

- *Studi Kasus*, dalam penelitian ini penelitian menelusuri secara mendalam (in-depth) program, kejadian, aktivitas, proses, atau satu atau lebih individu. Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktifitas, dan peneliti mengumpulkan informasi detail menggunakan variasi prosedur pengumpulan data melalui periode waktu yang cukup (Stake, 1995).
- *Penelitian fenomenologis*, dalam penelitian ini peneliti mengidentifikasi “esensi” dari pengalaman manusia yang dipandang sebagai suatu fenomena, sebagaimana dideskripsikan oleh para partisipan dalam suatu studi. Memahami pengalaman hidup merupakan markah fenomenologi baik sebagai sebuah filosofi maupun sebagai sebuah metode, dan prosedur tersebut melibatkan studi sejumlah kecil subjek melalui janji ekstensi yang panjang untuk mengembangkan pola dan hubungan makna (Moustakas, 1994). Dalam proses ini peneliti menempatkan dalam kurung pengalamannya sendiri agar dipahami oleh para partisipan dalam studi (Nieswiadomy, 1993).
- *Penelitian Naratif*. Dalam penelitian ini peneliti melakukan studi tentang kehidupan individu dan meminta satu atau lebih individu untuk menanggapi cerita tentang kehidupan mereka. Informasi ini kemudian diceritakan kembali oleh peneliti kedalam suatu kronologi naratif. Pada akhirnya naratif mengombinasikan pandangan dari kehidupan partisipan dengan kehidupan peneliti dalam suatu naratif kolaboratif (Clandinin & Connelly, 2000) dalam Creswell (2003: 14-15).

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

Dalam penelitian ini strategi penelitian kualitatif yang digunakan adalah metode penelitian Studi Kasus. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus yang telah dikemukakan oleh Bassey (1999) dimana lebih memfokuskan pada istilah “Studi Kasus Pendidikan”. Tujuan dari studi kasus pendidikan ialah menyediakan pertimbangan untuk meningkatkan suatu tindakan agar dapat menutupi kesenjangan. Dengan *value* peneliti bisa meningkatkan pertimbangan dan pemahaman peneliti tentang proses pembelajaran, tujuannya adalah untuk memaknai proses pembelajaran. Peneliti tertarik untuk memahami bagaimana proses pembelajaran itu sendiri, lebih rincinya lagi peneliti ingin mempelajari bagaimana proses pembelajaran itu dipelajari.

Dengan menggunakan teknik *PEA (Practical Epistemology Analysis)*. Dalam hal ini data dianalisis berdasarkan *stand fast* (suatu tindakan atau kata-kata yang dilakukan guru dan siswa tanpa mempertanyakannya, artinya siswa dan guru melakukannya begitu saja), *gap* (kesenjangan belajar), *lingering* (kesenjangan tidak berkesudahan), dan *encounters* (tindakan atau kata yang dapat menghilangkan *gap* didalam proses dan *encounters* bisa berasal dari mana pun). Analisis ini diarahkan untuk menjelaskan peranann *encounters* apakah yang dapat menghasilkan pengalaman positif dan negatif siswa, serta bagaimana siswa dapat menutupi kesenjangan (*gap*).

B. Instrumen Penelitian

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik yaitu sebagai berikut:

1) Wawancara

Subana, 2006 dalam Sudaryono (2011, hlm. 188) menjelaskan bahwa wawancara adalah cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara ini

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta jumlah responden sedikit. Ada beberapa faktor yang akan mempengaruhi arus informasi dalam wawancara, yaitu pewawancara, responden, pedoman wawancara dan situasi wawancara.

Dalam pelaksanaannya, pewawancara membawa pedoman yang hanya merupakan garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan.

Tabel 3.1

Percakapan Dengan Tida Mitra

No	Pertanyaan
1	Apa yang menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam memahami materi konsep perjuangan kemerdekaan dan penjajahan?
2	Apakah pemaparan materi di buku IPS mengenai konsep perjuangan kemerdekaan dan penjajahan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa ?
3	Bagaimana respon siswa pada saat pembelajaran konsep perjuangan kemerdekaan dan konsep sederhana dari penjajahan dengan merasakannya langsung ?
4	Proses apa saja yang akan dirasakan siswa ketika berusaha untuk menemukan jawaban yang dimaksud guru sampai kemudian siswa merasakan ?
5	Apa yang akan dilakukan siswa ketika belum berhasil menemukan jawaban yang diinginkan guru dan terus-menerus mendapatkan tekanan dari guru?

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

6	Bagaimana respon siswa ketika mengetahui bahwa selama pembelajaran sedang merasakan penjajahan dan kemudian merdeka ?
7	Bisakah siswa memahami konsep perjuangan kemerdekaan dan konsep sederhana dari penjajahan ?

2) Observasi

Kusdiyati & Fahmi (Ihda Qonia Az-zahra, 2016, hlm.36) menyatakan bahwa observasi adalah teknik pengamatan yang sistematis yang diikuti dengan teknik pencatatan yang sistematis juga untuk membantu perolehan data yang mendasari pernyataan spesifik dari individu atau kelompok yang tercermin melalui tingkah lakunya sehingga nantinya dapat dimaknakan.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, dalam hal ini peneliti berperan sebagai guru, sehingga dapat mengamati bagaimana ekspresi dan afeksinya anak ketika dalam pembelajaran. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 310), observasi partisipatif adalah ketika peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Selama peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan “mini penjajahan” di dalam kelas maka peneliti pun mengarahkan anak untuk merasakan hak nya dirampas dan diberikan secara bertubi-tubi tuntutan yang menggambarkan secara garis besar rasa penjajahan pada zaman dahulu. Sugiyono juga mengungkapkan bahwa dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak.

Tabel 3.2

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

Pedoman Observasi Pengalaman Estetika Siswa

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah siswa dapat memperhatikan dengan baik pada saat guru menyampaikan materi bacaan dalam buku IPS mengenai sejarah perjuangan kemerdekaan dan penjajahan?		
2	Apakah siswa sebelumnya sudah mengetahui mengenai perjuangan dan penjajahan ?		
3	Apakah siswa mampu menjawab dan memecahkan pertanyaan yang diberikan guru ?		
4	Apakah siswa merasakan gambaran yang dirasakan oleh rakyat Indonesia selama perjuangan kemerdekaan dan penjajahan ?		
5	Apakah siswa merasakan tekanan yang diberikan guru ?		
6	Pernakah siswa merasa menyerah pada saat mencoba mencari jawaban ?		
7	Berhasilkah siswa menemukan jawaban dan pemahaman tentang apa sesungguhnya yang sedang dipelajari ?		
8	Merasa senangkah siswa ketika mengetahui mereka telah berhasil merdeka dan menemukan jawabannya ?		
9	Setelah berhasil merdeka, bisakah siswa memahami tentang faktor dan kondisi seperti apa		

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

	Indonesia dijajah ?		
10	Apakah siswa akhirnya memahami konsep perjuangan kemerdekaan dan penjajahan ?		

Tabel 3.3

Refleksi Pembelajaran

No	Pertanyaan
1	Bagaimana proses pembelajaran yang telah dilakukan ?
2	Bagaimana gambaran kondisi anak saat proses pembelajaran ?
3	Ekspresif positif apa sajakah yang muncul pada saat proses pembelajaran ?
4	Ekspresi negatif apa sajakah yang muncul pada saat proses pembelajaran ?
5	Apakah respon siswa yang telah diprediksikan dalam <i>future mapping</i> benar-benar terjadi pada saat proses pembelajaran ?
6	Pembelajaran apakah yang didapatkan peneliti dari siswa setelah melakukan pembelajaran ?

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

3) Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dalam hal dokumen, Bogdan menyatakan bahwa hasil observasi atau wawancara akan lebih kredibel atau dapat dipercaya kalau didukung oleh sejarah pribadi kehidupan di masa kecil, di sekolah, di tempat kerja, di masyarakat, dan autobiografi.

Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan adalah video rekaman selama penelitian atau pengambilan data, foto-foto. Setelah penelitian didokumentasikan maka selanjutnya adalah video tersebut ditranskripkan atau diceritakan kedalam bentuk tulisan agar mempermudah dalam peneliti untuk menganalisis. Berikut adalah tabel transkrip video:

Data transkrip keseluruhan terlampir

Tabel 3.4

Format Transkrip Video

Menit	Percakapan Guru	Percakapan Siswa	Keterangan

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

Pada tabel diatas, terdapat empat kolom, kolom pertama menyatakan menit dalam vidio, dalam kolom kedua adalah percakapan guru yang diisi dengan percakapan atau apa yang dikatan oleh guru dalam vidio, kolom selanjutnya setelah itu adalah percakan siswa yang diisi dengan perkataan yang diucapkan siswa dalam vidio selama penelitian, pada kolom terakhir adalah kolom keterangan yang diisi dengan keterangan yang dapat ditambahkan guna memperjelas situasi apa yang sedang terjadi, mengapa demikian, atau bisa juga dimasukan tujuan.

Rekaman Suara, peneliti juga menggunakan alat perekam suara yang digunakan dalam pengambilan data atau penelitian, dalam hal ini dimaksudkan agar peneliti mendapatkan data yang akurat dan memperkuat data yang terdapat dalam dokumentasi, maka setelah penelitian selesai selajutnya yang peneliti lanjutkan adalah mentranskripsikan data percakapan yang ada dalam rekaman kedalam bentuk dekripsi tulisan.

Dengan keterlibatannya dalam *concern* seperti ini, peneliti berperan untuk mengidentifikasi masalah yang berada didalam pembelajaran sejarah di kelas IV Sekolah Dasar. Selain instrumen sendiri yang menjadi instrumen utama, penelitian ini juga mengembangkan beberapa instrumen yang digunakan dalam penghimpunan data, dan menganalisanya dengan menggunakan panduan *PEA (Practical Epistimology Analysis)* yaitu *stand fast*((pembicaraan yang terus menerus), *gap* (jika ada yang mempertanyakan hal yang sedang dibicarakan) dan *relation* (sesuatu yang menghubungkannya kembali) yang dalam hal ini adalah *encounter*. Lembar pengamatan yang digunakan berupa catatan lapangan. Selain itu peneliti juga menggunakan dokumentasi sebagai instrumen penelitian dengan menggunakan beberapa alat yang akan digunakan dalam penelitian berupa kamera, telepon genggam dan alat perekam suara. Berikut adalah tabel transkrip untuk rekaman suara:

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

Data transkrip keseluruhan terlampir.

Tabel 3.5
Tabel Transkrip Rekaman Suara

Menit	Inisial	Percakapan	Keterangan

Pada tabel diatas, kolom menit diisi dengan keterangan waktu yang sesuai dengan rekaman suara, kemudian kolom selanjutnya adalah kolom inisial yang diisi dengan inisial nama atau subyek yang terlibat dalam rekaman suara, selanjutnya diisi dengan kolom keterangan yaitu penjelasan kenapa berbicara demikian, penjelasan suasana saat penelitian atau bisa juga diisi dengan keterangan suara tidak terdengar jelas, riuh, gaduh dan sebagainya.

Setelah data selesai ditranskripkan kedalam bentuk tulisan atau narasi maka peneliti selanjutnya mengerucutkan data yang telah dipilih sebelum dianalisa kedalam transkrip terfokus, data dalam hal ini adalah hasil gabungan hasil transkrip data dari dokumentasi (vidio) dan hasil transkrip data dari rekaman suara, ini bertujuan untuk memfokuskan data yang akan dianalisa, peneliti memilah data percakapan yang kuat dan menggambarkan ekspresi pengalaman estetika positif dan negatif yang kemudian dikaitkan dengan *future mapping* yang telah dibuat oleh peneliti sebelum dilakukannya penelitian, data tersebut terdapat di fase mana dan keterangan point yang ada dalam *future mapping* seperti apa. Berikut adalah tabel transkrip terfokus:

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

Tabel 3.6
Transkrip Klasifikasi Data

Pertanyaan Penelitian	Respon					
	Positif			Negatif		
	Semangat	Senang	Paham	Kesal	Bingung	Marah

Tabel diatas adalah untuk data terfokus pengerucutan data hasil transkrip dokumentasi (vidio) dan data hasil dokumentasi rekaman suara, dengan kolom pertama yang bertandakan pertanyaan penelitian yang diisi dengan pertanyaan penelitian yang terkait yaitu ekspresi pengalaman estetika positif dan negatif, karena pertanyaan penelitian untuk desain dapat dijawab tersendiri oleh *future mapping*. Kemudian setelahnya adalah kolom respon positif dengan kriteria semangat, senang, paham yang diisi dengan data percakapan yang menggambarkan hal tersebut. Setelah kolom positif maka kolom respon negatif dengan kriteria kesal, bingung, marah yang diisi dengan data yang menggambarkan ketiga hal tersebut.

Setelah dikantongi data terfokus maka peneliti menggerucutkan kembali data yang kuat untuk kemudian dianalisis.

C. Konteks Penelitian

A. Waktu Penelitian

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

Penelitian yang dilakukan peneliti terhitung sejak bulan Maret, dimulai dengan pembuatan *future mapping* terlebih dahulu dan peneliti melakukan observasi atau penelitian langsung dengan datang ke SD adalah pada tanggal 25 April.

B. Tempat Penelitian

Peneliti mengetahui Sekolah Dasar ini karena menjadi mitra UPI Kampus Serang sebagai tempat PPL dan peneliti melakukan PPL di Sekolah Dasar ini selama 3 bulan, SDN Dawuan ini terletak di Kecamatan Taktakan posisi sekolah ini memang terbilang cukup jauh dari jalan raya, setelah melewati SMP Taktakan lalu masuk ke dalam gang Lialang sekitar lebih-kurang 2km dari jalan raya tersebut, tempat penelitian ini memiliki jumlah siswa yang cukup banyak terlihat dengan jumlah kelas yang paralel setiap tingkatan kelas memiliki 2 sektor/ruangan kelas dengan jumlah siswa perkelas pun terbilang padat satu kelas rata-rata 40 lebih siswa, hal ini disebabkan karena Sekolah Dasar di wilayah ini hanya satu-satunya yang masih bisa terjangkau oleh warga sekitar. Wilayah ini termasuk masih jarang penduduk karena terlihat di beberapa tempat rumah warga yang tidak terlalu berdempetan dan padat, mayoritas warga ditempat ini adalah petani, dan pembuat batubata. Namun sebagian besar wali dari siswa SDN ini ibunya lebih memilih untuk bekerja sebagai buruh pabrik di luar Kota Serang itulah penyebab banyak nya siswa yang tinggal bersama nenek nya dan tidak dengan keluarga yang lengkap.

SDN Dawuan ini telah beberapa kali menjadi pemenang dalam Adiwiyata, sangat terlihat sekali selama menjalani PPL sampai penelitian keadaan sekolah ini selalu bersih, guru-guru selalu menekankan kebersihan kepada seluruh siswa dan mencontohkan kegiatan kebersihan dengan melakukannya bersama-sama siswa, siswa tidak diizinkan memulai pelajaran jika kondisi kelas belum bersih itulah peraturan dari

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

setiap guru kelas. Di sekolah ini pun memiliki taman dihalam depan, dan didepan setiap kelas terdapat tanaman hias.

Sarana dan prasarana di sekolah ini terbilang memadai dengan fasilitas UKS yang disatukan dengan koperasi, perpustakaan, kantor guru, ruang admin, kantor kepala sekolah, gudang pramuka, 11 ruang kelas, lapangan upacara, lapangan olahraga/volly, 3 wc siswa, dan 2 wc guru, dan dilengkapi dengan tempat cuci tangan didepan masing-masing kelas dan di depan ruang guru. Demikianlah deskripsi mengenai tempai penelitian.

D. Subyek Penelitian

Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV dan mengambil subjek sebanyak 5 orang. Latar belakang ekonomi keluarga para siswa rata-rata kelas menengah ke bawah. Penelitian ini berfokus pada bagaimana pengalaman estetika siswa terhadap pembelajaran konsep perjuangan kemerdekaan dan penjajahan dalam pembelajaran. Siswa kelas IV akan diminta untuk menyelesaikan suatu soal matematika yang sangat mudah yaitu $3 + 3 = \dots$ kemudian jika mereka memiliki jawaban 6 maka guru akan menyalahkan jawaban siswa dan meminta untuk diperbaiki, hal tersebut terjadi berulang-ulang kali sampai siswa merasa tertekan dan kesal itu adalah gambaran secara singkat mengenai mini penjajahan yang diterapkan di kelas IV A. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan wawancara awal dengan wali kelas IV untuk mengetahui masalah yang akan diteliti sesuai dengan keadaan di kelas tersebut. Sekolah Dasar ini terletak cukup jauh dari tepi jalan yang daerahnya masih termasuk daerah yang sepi dan tidak padat penduduk. Peneliti melaksanakan penelitian ini sekitar minggu kedua bulan April 2017 di Sekolah Dasar Dawuan.

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dikembangkan berdasarkan pertanyaan penelitian. Setiap pertanyaan penelitian memerlukan teknik penampilan dan analisis tertentu, hal ini dimaksudkan untuk menyediakan bukti agar dapat menjawab rumusan masalah. Sebelum peneliti melakukan penelitian sebelumnya peneliti melakukan pendekatan dengan siswa kelas IV yang akan menjadi subyek penelitian bermaksudkan agar lebih mengenal dan nanti saat melakukan penelitian peneliti tidak merasa canggung karena peneliti merancang strategi agar mendapatkan ekspresi afeksi siswa untuk meneliti pengalaman estetika siswa dalam konsep penjajahan dengan menerapkan mini penjajahan dimana siswa diarahkan oleh keadaan dan situasi bahwa hak mereka diambil oleh peneliti dan merasa mendapatkan tekanan dari guru, itulah gambaran yang terjadi saat masa penjajahan. Setelah peneliti merancang untuk menerapkan *treatment* mini penjajahan ini maka selanjutnya guru mengidentifikasi siswa kelas IV A dengan kriteria siswa yang sangat ekspresif dan berani, selanjutnya peneliti membuat *future mapping* sebagai pengganti RPP, setelah *future mapping* rampung maka selanjutnya peneliti menerapkannya dalam penelitian.

Berikut ini penjelasan prosedur penelitian berdasarkan pertanyaan penelitian.

1. Bagaimana desain pembelajaran sejarah menggunakan model *Role-Playing* ?

a. *Data collection*

1) Studi Dokumen

Untuk mendesain pembelajaran, peneliti melakukan studi dokumen dengan menganalisis kompetensi dasar dan indikator pembelajaran konsep perjuangan kemerdekaan dan penjajahan,

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

RPP guru, nilai rapot siswa serta menganalisis buku ajar yang digunakan oleh siswa.

2) Studi literatur

Peneliti menggunakan studi literatur berkaitan dengan model *role-playing* dan pemetaan konsep dengan menggunakan *future map*

b. *DataReduction*

Data yang didapatkan peneliti akan diklasifikasikan agar mudah menyusun desain karakter sifat dari unsur penelitian. Hal-hal yang sesuai tujuan pembelajaran, sifat materi, karakter sifat dari subjek penelitian di tuangkan dalam *picture map*.

c. *Analisis Data*

Untuk menganalisis data yang sudah peneliti dapatkan dan diklasifikasikan, peneliti menggunakan teknik *PEA (Practical Epistemology Analysis)*. Dalam tahap ini data dianalisis berdasarkan *stand fast* (suatu tindakan atau kata-kata yang dilakukan guru dan siswa tanpa mempertanyakannya, artinya siswa dan guru melakukannya begitu saja), *gap* (kesenjangan belajar), *lingering* (kesenjangan tidak berkesudahan), *encounter* (tindakan atau kata yang dapat menghilangkan *gap* didalam proses dan *encounter* bisa berasal dari mana pun), dan *relation* (makna yang dihasilkan).

d. *Verification*

Pada tahap ini akan dilakukan oleh peneliti dan dosen pembimbing.

2. Bagaimana ekspresi pengalaman estetika positif siswa saat belajar perjuangan kemerdekaan dan konsep penjajahan menggunakan model *role-playing* ?

a. *Data collection*

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

1) Observasi

Untuk mengetahui ekspresi pengalaman estetika positif siswa terhadap konsep penjajahan dengan menerapkan treatment mini penjajahan kedalam satu kelas IV A namun yang menjadi fokus atau sample hanya 5 orang siswa yang memiliki karakter ekspresif yang kuat. Untuk itu peneliti akan mengunjungi Sekolah Dasar Dawuan yang terletak di Kota Serang bagian Barat dan di dukung oleh catatan lapangan.

2) Dokumentasi

Untuk mengetahui ekspresi pengalaman estetika positif siswa terhadap pembelajaran konsep penjajahan, peneliti mendokumentasikan proses pembelajaran secara utuh mulai dari tahap awal hingga tahap akhir. Dalam mendokumentasikan ekspresi pengalaman estetika positif siswa terhadap pembelajaran sejarah tentang konsep penjajahan, peneliti menggunakan alat bantu audio dan visual berupa kamera, telepon genggam dan alat perekam suara untuk mengabadikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam menganalisis ulang respon serta tindakan positif siswa pada saat pembelajaran yang nantinya akan membentuk pengalaman estetika siswa. Dan dokumentasi juga di dukung oleh catatan siswa yang berbentuk Lembar Kerja Siswa yang terdapat kolom refleksi jurnal untuk diisi siswa terkait perasaan siswa pada saat proses pembelajaran, seperti tentang apa yang mereka pahami dan mereka dapatkan.

b. Data reduction

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

Mengidentifikasi situasi-situasinya dengan cara menghilangkan ungkapan, tindakan, gerak-gerik yang diluar konteks situasi. Dari situasi tersebut, hal-hal yang tidak ada hubungannya dengan pertanyaan penelitian dihilangkan agar memudahkan peneliti untuk menganalisis ekspresi positif siswa.

c. *Data Display*

Dari data situasi yang terpilih, diseleksi lagi agar dapat dimasukan ke dalam pengalaman estetika positif dengan kategori pengalaman estetika positif yang kuat, lemah, dan semi (pertengahan antara kuat dan lemah) baik dalam hal ungkapan maupun tindakan.

d. *Analiysis data*

Untuk menganalisis data yang sudah peneliti dapatkan dan diklasifikasikan, peneliti menggunakan teknik *PEA (Practical Epistemology Analysis)*. Dalam tahap ini data dianalisis berdasarkan *stand fast* (suatu tindakan atau kata-kata yang dilakukan guru dan siswa tanpa mempertanyakannya, artinya siswa dan guru melakukannya begitu saja), *gap* (kesenjangan belajar), *lingering* (kesenjangan tidak berkesudahan), *encounter* (tindakan atau kata yang dapat menghilangkan *gap* didalam proses dan *encounter* bisa berasal dari mana pun), dan *relation* (makna yang dihasilkan).

e. *Verification*

Dalam memvalidasi data, peneliti melakukan triangulasi data dan diskusi bersama teman sekelompok bimbingan skripsi dan dosen pembimbing.

3. Bagaimana ekspresi pengalaman estetika negatif siswa terhadap konsep penjajahan menggunakan model *role-playing* ?

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

a. *Data collection*

1) Observasi

Untuk mengetahui ekspresi pengalaman estetika negatif siswa terhadap konsep konsep penjajahan dengan menerapkan treatment mini penjajahan kedalam satu kelas IV A namun yang menjadi fokus atau sample hanya 5 orang siswa yang memiliki karakter ekspresif yang kuat. Untuk itu peneliti akan mengunjungi Sekolah Dasar Dawuan yang terletak di Kota Serang bagian Barat dan di dukung oleh catatan lapangan.

2) Dokumentasi

Untuk mengetahui ekspresi pengalaman estetika negatif siswa terhadap pembelajaran konsep penjajahan, peneliti mendokumentasikan proses pembelajaran secara utuh mulai dari tahap awal hingga tahap akhir. Dalam mendokumentasikan ekspresi pengalaman estetika negatif siswa terhadap pembelajaran konsep penjajahan, peneliti menggunakan alat bantu audio dan visual berupa kamera, telepon genggam dan alat perekam suara untuk mengabadikan pembelajaran akar kuadrat yang sedang berlangsung. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam menganalisis ulang respon serta tindakan negatif siswa pada saat pembelajaran yang nantinya akan membentuk pengalaman estetika siswa. Dan dokumentasi juga di dukung oleh catatan siswa yang berbentuk Lembar Kerja Siswa yang terdapat kolom refleksi jurnal untuk diisi siswa terkait perasaan siswa pada saat proses pembelajaran, seperti tentang apa yang mereka pahami dan mereka dapatkan.

b. *Data reduction*

Data yang didapatkan peneliti akan diklasifikasikan agar data lebih mudah dianalisis. Guna mengetahui respon dan tindakan negatif

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

siswa, peneliti mengkategorikan respon dan tindakan siswa apa sajakah yang termasuk dalam ekspresi pengalaman estetika negatif siswa. Dengan skala respon dan tindakan negatif siswa.

c. *Data Display*

Dari data situasi yang terpilih, diseleksi lagi agar dapat dimasukkan ke dalam pengalaman estetika negatif dengan kategori pengalaman estetika positif yang kuat, lemah, dan semi (pertengahan antara kuat dan lemah) baik dalam hal ungkapan maupun tindakan.

d. *Analisis data*

Untuk menganalisis data yang sudah peneliti dapatkan dan diklasifikasikan, peneliti menggunakan teknik *PEA (Practical Epistemology Analysis)*. Dalam tahap ini data dianalisis berdasarkan *stand fast* (suatu tindakan atau kata-kata yang dilakukan guru dan siswa tanpa mempertanyakannya, artinya siswa dan guru melakukannya begitu saja), *gap* (kesenjangan belajar), *lingering* (kesenjangan tidak berkesudahan), *encounter* (tindakan atau kata yang dapat menghilangkan *gap* didalam proses dan *encounter* bisa berasal dari mana pun), dan *relation* (makna yang dihasilkan).

e. *Verification*

Dalam memvalidasi data, peneliti melakukan triangulasi data dan diskusi bersama teman sekelompok bimbingan skripsi dan dosen pembimbing.

Contoh analisis data :

Berikut adalah penggalan data transkrip percakapan Sesi-2 Vidio.2 dalam durasi 05 : 32

PGSD UPI Kampus Serang

Marlisa, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP PERJUANGAN KEMERDEKAAN DAN PENJAJAHAN SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

G: “kenapa 4 ?”

KN: “3+3 =... Karena..... ora weruuuuuh.....” (dengan penuh kebingungan)

Percakapan diatas terjadi saat situasi kelas ricuh dan ramai oleh siswa yang ingin memeriksakan hasil jawaban kepada guru. Penggalan data tersebut terdapat peranan *GAP* (kesenjangan) saat KN berbicara “3+3=... Karenaaaa..... ora weruuuuuh....”.

Ora weruh dalam bahasa Indonesia itu berarti tidak tahu, dari data tersebut tergambar bahwa KN tidak tahu alasan dari jawabannya. Oleh karena itu data diatas terdapat peranan *GAP*. Penggalan data tersebut sebenarnya terdapat dalam fase gerilia dalam *picture map* dimana guru memberikan tekanan kepada siswa dengan menuntut siswa untuk menyelesaikan soal dan harus mampu mengetahui alasan dari jawabannya.

F. Etika Penelitian

Untuk menjaga hak setiap individu dan warga negara, individu yang menjadi subjek dalam penelitian ini dijaga nama baiknya, maka nama dan tempat bahan penelelitian di dalam penelitian ini disamarkan.