

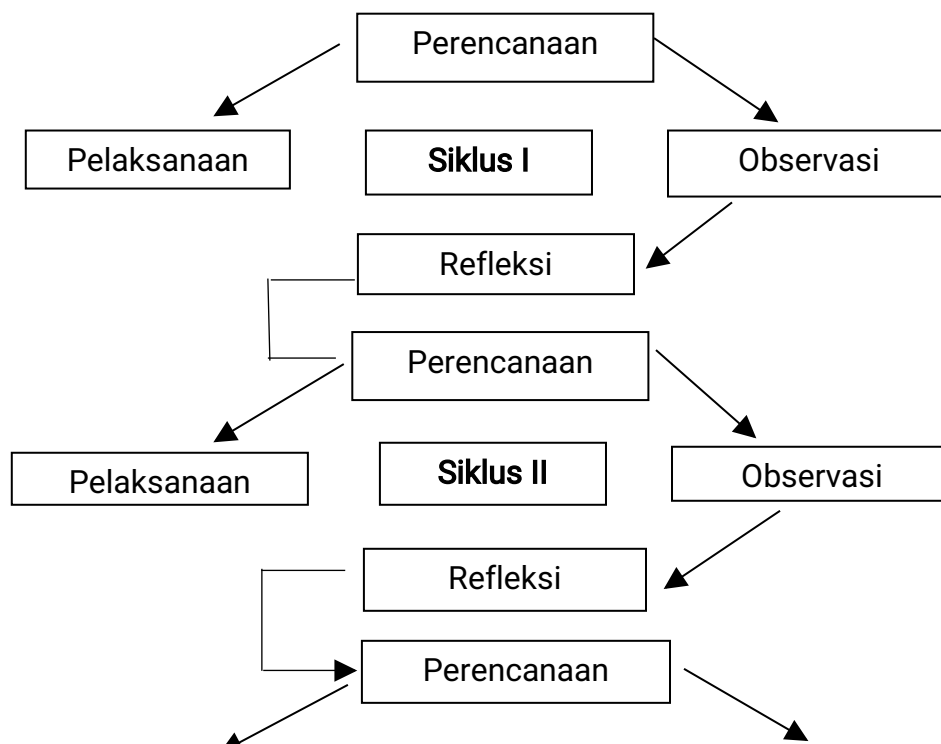
BAB III METODE PENELITIAN

1.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan rendahnya keterampilan berbicara yang dimiliki siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian tindakan kelas ini bersifat reflektif dan evaluatif untuk mencapai pembelajaran yang efektif di dalam kelas.

1.2 Model Penelitian

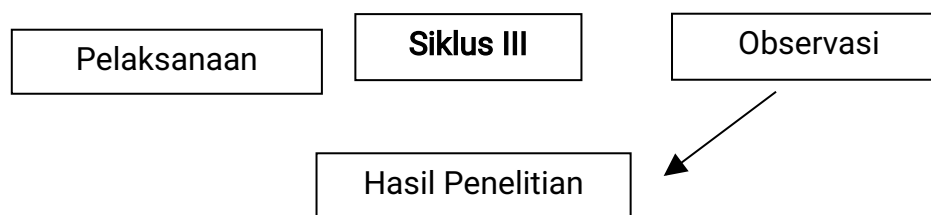
Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc. Taggart (dalam Wiriaatmaja, 2009, hlm. 66). Model penelitian ini terdiri dari empat tahapan yang dilaksanakan dalam satu siklus, yakni: 1. Perencanaan, 2. Tindakan, 3. Observasi, dan 4. Refleksi. Jika digambarkan, model penelitian Kemmis dan Taggart akan seperti gambar berikut:



Ai Marliani, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

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



Model Kemmis & Mc. Taggart (dalam Wiriaatmaja, 2009, hlm. 66)

Model penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart ini pada pelaksanaannya berbentuk spiral. Pada tahap refleksi di siklus pertama, penulis merumuskan kembali tahapan selanjutnya berdasarkan hasil evaluasi untuk melaksanakan siklus kedua, dan pada saat siklus kedua, perencanaan dan pelaksanaan sama seperti siklus pertama dengan perbaikan dari siklus satu, pada saat siklus ketiga, perencanaan dan pelaksanaan sama seperti siklus kedua dengan perbaikan dari siklus kedua.

1.3 Partisipan, Waktu, dan Lokasi Penelitian

1. Partisipan Penelitian : Partisipan yang akan diteliti adalah siswa kelas II Sekolah Dasar dengan jumlah siswa 27 orang yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Siswa kelas II berumur rata-rata 8 tahun sampai 9 tahun. Dengan karakteristik yang berbeda-beda, 80% siswa memiliki keterampilan berbicara rendah dibuktikan dengan ketika guru meminta siswa kedepan untuk menceritakan pengalamannya siswa terlihat kurang berani dan tidak percaya diri untuk berbicara di depan, masih ada siswa yang malu-malu, suara siswa yang kurang terdengar bahkan oleh guru yang berada disampingnya, berbicara tersendat-sendat dan terlihat gugup.
2. Lokasi Penelitian : Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di SDN BJS yang berada di jalan merdeka babakan ciamis, kota Bandung
3. Waktu Penelitian : Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari - April tahun 2019.

Ai Marliani, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

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

1.4 Prosedur Penelitian

1. Tahap pra penelitian

- a. Menentukan sekolah dan kelas yang akan dijadikan tempat penelitian.
- b. Menghubungi pihak sekolah tempat akan dilaksanakannya penelitian untuk mengurus surat perizinan pelaksanaan penelitian.
- c. Melakukan studi pendahuluan dengan mengobservasi pelaksanaan pembelajaran untuk menentukan masalah yang akan dikaji.
- d. Membuat instrumen tes/ soal tes untuk mengidentifikasi masalah lebih lanjut.
- e. Melakukan tes dan observasi.
- f. Melakukan studi literatur untuk memperoleh dukungan teori mengenai strategi yang sesuai.
- g. Melakukan studi kurikulum mengenai pokok bahasan yang dijadikan penelitian.
- h. Menyusun proposal penelitian.
- i. Membuat Surat Keterangan (SK) penelitian dari fakultas lalu diserahkan ke sekolah, Kesbang, dan prodi.
- j. Melakukan observasi.
- k. Melakukan perencanaan penelitian.
- l. Melakukan penelitian.

4. Tahap rencana pelaksanaan pembelajaran

Setelah melakukan studi pendahuluan dan langkah-langkah yang terdapat pada pra penelitian, peneliti merancang perencanaan tindakan untuk setiap siklusnya. Hal-hal yang dilakukankan pada tahap rencana pelaksanaan pembelajaran ditiap siklusnya adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tematik untuk kelas rendah.
- b. Membuat instrumen tes, tes *performance* keterampilan berbicara.
- c. Menyiapkan daftar kelompok belajar siswa.
- d. Menyusun dan menyiapkan instrumen penelitian.

Ai Marliani, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

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

- e. Membuat lembar evaluasi.
 - f. Mendiskusikan RPP, lembar evaluasi, dan instrumen penelitian dengan dosen pembimbing.
 - g. Menghubungi ahli untuk *judgement* validitas instrumen.
 - h. Melakukan pengujian instrumen tes/ soal tes untuk melihat realibilitas instrumen.
 - i. Melakukan perhitungan realibilitas dan validitas instrumen.
 - j. Menyiapkan peralatan-peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan selama pembelajaran berlangsung.
5. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian dilakukan berdasarkan Rancangan Rencana Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Menyampaikan pelaksanaan PTK kepada wali kelas
- 2) Membuka pembelajaran
- 3) Melakukan apersepsi
- 4) Memotivasi siswa mengenai pentingnya pembelajaran
- 5) Memberikan acuan kepada siswa mengenai pembelajaran yang akan dipelajari

b. Kegiatan Inti

Tahap persiapan

- 1) Guru membagi siswa kedalam enam kelompok.
- 2) Guru menyiapkan media atau alat penunjang kegiatan bermain peran.
- 3) Guru membacakan aturan bermain peran serta aspek penilaian bermain peran.

Ai Marliani, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

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

- 4) Siswa bersiap-siap untuk bermain peran di depan kelas secara berkelompok.

Tahap pelaksanaan

- 1) Guru mendemonstrasikan kegiatan bermain peran dengan memerankan beberapa tokoh atau karakter pada teks cerita untuk bermain peran dengan memperagakan bagaimana ketepatan, kelancaran, intonasi, ekspresi serta tema yang baik dan sesuai.
- 2) Siswa bermain peran dengan tema dan judul teks cerita yang telah dipelajari terlebih dahulu.

Tahap tindak lanjut

- 1) Siswa dan guru berdiskusi melakukan tanya jawab mengenai kegiatan bermain peran yang sudah dilakukan di depan kelas.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Membantu siswa untuk membuat suatu kesimpulan pembelajaran
- 2) Memberikan pekerjaan rumah dengan topik terkait pembelajaran selanjutnya

6. Tahap Pengamatan Tindakan

Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran dari awal sampai akhir dalam pelaksanaan tindakan. Kegiatan pengamatan ini dilakukan dengan mengamati kegiatan guru (peneliti) dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada proses pembelajaran. Kegiatan pengamatan ini melibatkan observer yang akan mengamati proses pembelajaran selama tindakan dilaksanakan dan ditunjang dengan lembar observasi. Selain itu, pada tahap ini guru (peneliti) juga membuat catatan pribadi mengenai proses pelaksanaan tindakan yang disebut dengan catatan lapangan atau *field notes*.

7. Tahap Refleksi

Ai Marlioni, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

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

Peneliti melakukan kegiatan analisis dan evaluasi terkait dengan data yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran, hasil dari pengamatan melalui lembar observasi dan catatan lapangan yang dijadikan sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki pelaksanaan penelitian untuk tindakan selanjutnya.

1.5 Teknik dan Instrumen Pengumpul Data

3.5.1 Tes

Tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara adalah tes *performance*/ tes praktik/ perbuatan adalah teknik penilaian hasil belajar yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan kemahirannya atau menampilkan hasil belajar dalam bentuk unjuk kerja (Mendiknas, 2011, hlm. 13). Tes *performance* ini bertujuan menugasi siswa untuk praktik berbicara. Tes ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa kelas II SD dalam penguasaan keterampilan berbahasa. Nilai akhir adalah jumlah keseluruhan skor masing-masing aspek yang dinilai. Hal-hal yang dinilai meliputi aspek ketepatan, aspek kelancaran, aspek intonasi, aspek ekspresi, aspek tema dan aspek mental. (diadaptasi dari kisi-kisi tes keterampilan berbicara Moh. Qomaruddin).

Tabel 2.3 Rubrik Keterampilan Berbicara

| No. | Nama | Aspek yang Dinilai | | | | | Jumlah Skor | Nilai Akhir | ketuntasan |
|----------------------------------|------|--------------------|------|------|------|------|-------------|-------------|------------|
| | | I | II | III | IV | V | | | |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| Jumlah | | | | | | | | | |
| Rata-rata | | | | | | | | | |
| Nilai dibawah 76 | | | | | | | | | |
| Nilai diatas atau sama dengan 76 | | | | | | | | | |
| Ketuntasan klasikal | | | | | | | | | |

3.5.2 Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh

informasi, data, dan rekaman hal-hal penting lainnya dalam pembelajaran. Data hasil observasi dianalisis dan dijadikan bahan refleksi untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan sebagai perbaikan pembelajaran. Observasi pada penelitian digunakan untuk mengamati pembelajaran keterampilan berbicara dengan metode model pembelajaran *Role Playing*. Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru (peneliti) selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi sebagai instrumen pengumpul data. menggambarkan kegiatan proses pembelajaran. Lembar observasi diisi oleh observer yang berjumlah dua orang yang berasal dari teman sejawat. Dalam pengisiannya, lembar observasi ini diberi tanda *checklist* (✓) untuk mengamati apakah kegiatan pembelajaran terlaksana atau tidak. Adapun instrumen lainnya yang digunakan dalam teknik ini adalah catatan lapangan atau *field notes* yang digunakan guru (peneliti) sebagai catatan pribadi tentang pengamatan, perasaan, tanggapan, dan menuliskan kejadian khusus, sebagai bahan rekomendasi untuk tindakan selanjutnya pada penelitian.

1.5.3 Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan yang ditulis secara rinci, cermat, luas dan mendalam dari hasil yang diperoleh terkait aktivitas yang dilakukan siswa, catatan lapangan digunakan oleh guru peneliti untuk mencatat temuan-temuan lain yang tidak terdapat pada lembar observasi terkait aktivitas siswa selama pembelajaran catatan lapangan sebagai upaya peneliti untuk mengungkap data dan bahan refleksi guru peneliti.

1.6 Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara adalah :

3.6.1 Lembar Kinerja/unjuk kerja

Lembar kinerja merupakan lembar yang berisi rekaman hasil kinerja siswa

yang digunakan untuk mengamati kinerja siswa dalam tes keterampilan berbicara. Lembar kinerja ini terdiri dari nomor, nama siswa, dan nilai yang diperoleh dari tes keterampilan berbicara.

3.6.2 Lembar observasi siswa dan guru

Lembar observasi merupakan lembar yang berisi daftar aspek-aspek mengenai pengamatan terhadap proses pembelajaran. Lembar observasi terdiri dari lembar observasi siswa dan guru, lembar observasi siswa dan guru digunakan untuk mengamati aktivitas selama pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran *Role Playing*.

1.6.3 Lembar Catatan Lapangan

Lembar catatan lapangan merupakan catatan yang ditulis secara rinci, cermat, luas dan mendalam dari hasil yang diperoleh terkait aktivitas yang dilakukan siswa. Lembar catatan lapangan digunakan oleh guru peneliti untuk mencatat temuan-temuan lain yang tidak terdapat pada lembar observasi terkait aktivitas siswa selama pembelajaran. Lembar catatan lapangan sebagai upaya peneliti untuk mengungkap data dan bahan refleksi guru peneliti.

1.7 Pengolahan Data

1.7.3 Pengolahan Data Kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini berasal dari hasil pengisian lembar observasi yang diisi oleh observer dan catatan lapangan yang ditulis oleh peneliti. Pengolahan data dengan teknik kualitatif tersebut harus melalui beberapa tahapan pengolahan menurut model Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2014, hlm. 337). Proses pengolahan data dalam bentuk deskripsi atau kualitatif adalah sebagai berikut:

1. Reduksi data

Reduksi data dilakukan dengan cara menyeleksi, menyederhanakan, dan memfokuskan data yang digunakan sebagai dasar menyusun jawaban atas penelitian tindakan kelas ini. Lembar observasi dan catatan lapangan diseleksi

dan diolah dengan cara dirangkum. Peneliti mulai memfokuskan pada hal-hal penting yang berkaitan dengan kekuatan dan kelemahan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* selama tindakan.

2. *Data display* atau bebaran data

Pada tahap ini, data diubah menjadi lebih sederhana dan bermakna dengan bentuk narasi, tabel, atau bagan untuk disajikan. Data yang disajikan berupa deskripsi kelemahan dan kelebihan model pembelajaran *Role Playing* setelah diterapkan pada siklus satu. Data ini berasal dari lembar observasi yang telah direduksi.

3. *Conclusion drawing* atau penarikan kesimpulan

Tahap selanjutnya adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan dengan mengambil inti dari sajian data yang telah terorganisasi dalam bentuk kalimat yang singkat dan padat, namun mengandung pengertian yang luas untuk menggambarkan hasil dari tindakan. Kesimpulan ini berupa hasil temuan dari tindakan yang telah terlaksana pada siklus satu. Kesimpulan ini berguna sebagai bahan evaluasi dan refleksi peneliti sebagai guru untuk melakukan perbaikan untuk perencanaan dan pelaksanaan pada siklus selanjutnya

1.7.4 Pengolahan Data Kuantitatif

Teknik pengolahan data secara kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil tes untuk mengukur tingkat keterampilan membaca pemahaman siswa. Data tersebut dianalisis kemudian diolah dan dihitung presentase serta nilai rata-ratanya. Hasil tes siswa dapat dituliskan dalam bentuk tabel dan grafik, sehingga skor yang diperoleh siswa dapat terlihat dengan jelas. Untuk mengolah data kuantitatif, peneliti menggunakan statistik sederhana sebagai berikut:

1.7.4.1 Penskoran hasil tes

Hal-hal yang dinilai meliputi aspek lafal, aspek intonasi, aspek kelancaran, aspek ekspresi berbicara, aspek pemahaman isi (diadaptasi dari

kisi-kisi tes keterampilan berbicara Maidar G. Arsjad dan Mukti U).

Petunjuk penilaian:

- 1) Nilai setiap aspek yang dinilai dalam berbicara berskala 1 sampai 5
- 2) Jumlah skor atau total nilai diperoleh dari menjumlahkan nilai setiap aspek penilaian yang diperoleh siswa.
- 3) Nilai akhir yang diperoleh siswa diolah dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{jumlahskor}}{25} \times 100 = \text{Nilai Akhir}$$

1.7.4.2 Menghitung Rentang Predikat

Dalam pembelajaran perlu adanya perhitungan persentase jumlah siswa yang tuntas atau telah memenuhi KKM. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia KKM yang telah ditentukan sekolah adalah 76. Siswa dinyatakan telah mencapai ketuntasan belajar jika siswa tersebut mendapat nilai ≥ 76 . Untuk mencari rentang nilainya yaitu dengan menggunakan cara sebagai berikut:

$$\text{Rentang nilai} = \frac{\text{nilai maksimal-KKM}+1}{3}$$

(diperoleh dari jumlah predikat selain D yaitu A, B, dan C)

Dapat dihitung bahwa rentang nilai yang didapat untuk pelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Rentang Predikat} &= \frac{100-76+1}{3} \\ &= \frac{25}{3} \\ &= 8,33 \end{aligned}$$

Sehingga menurut Kemendikbud (2016) dapat dikategorikan sebagai berikut:

Ai Marlioni, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

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

Tabel 2.4 Predikat Rentang Nilai

| Predikat | Kriteria | Nilai |
|----------|--------------------|--------|
| A | Baik Sekali | 93-100 |
| B | Baik | 85-92 |
| C | Cukup | 77-84 |
| D | Perlu Bimbingan | <76 |

1.7.4.3 Menghitung nilai rata-rata kelas.

Cara menghitung nilai rata-rata kelas dalam keterampilan membaca pemahaman menggunakan rumus Sudjana (2016, hlm. 109) sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\sum \text{nilai seluruh siswa}}{n}$$

1.7.4.4 Menghitung persentase nilai setiap indikator.

Mengacu pada rumus Sudjana (2016, hlm.109) yang digunakan untuk menghitung nilai presentase dari setiap indikator adalah sebagai berikut:

$$\% = \frac{\sum N}{n} \times 100$$

Keterangan:

$\sum N$ = Total yang diperoleh siswa pada masing-masing indikator.

n = Jumlah skor maksimal setiap indikator x jumlah siswa

1.8 Menghitung Persentase Ketuntasan Siswa

Kelas dikatakan sudah tuntas secara klasikal jika telah mencapai 85% dari seluruh siswa memperoleh nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menurut (Depdiknas, 2006). Dengan pembelajaran perlu diadakan perhitungan presentase jumlah siswa yang tuntas atau telah memenuhi KKM pada mata pelajaran bahasa Indonesia. KKM

yang telah ditentukan oleh sekolah adalah 76. Siswa dinyatakan telah mencapai ketuntasan belajar adalah siswa yang mendapatkan skor ≥ 76 . Menghitung presentase ketuntasan belajar yaitu dengan cara membagi jumlah siswa yang lulus dengan jumlah siswa keseluruhan kemudian dikali 100% atau dapat juga dituliskan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum N_t}{\sum N} \times 100\%$$

Aqib, dkk. (dalam Indrawati, 2013, hlm. 17)

Keterangan:

P : Persentase ketuntasan belajar

N_t : Jumlah siswa yang tuntas belajar

N : Jumlah siswa keseluruhan

1.9 Indikator Keberhasilan Penelitian

Indikator keterampilan merupakan rumusan indikator ketercapaian yang akan dijadikan acuan atau tolak ukur dalam menentukan keberhasilan atau keefektifan penelitian (Sarwiji Suwandi, 2009 : 61). Hal yang dijadikan sebagai indikator ketercapaian dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil keterampilan berbicara pada siswa kelas II Sekolah Dasar melalui model pembelajaran *Role Playing*. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu penelitian, perlu adanya kriteria atau acuan dalam pengukuran. Pada penelitian ini digunakan kriteria keberhasilan keterampilan berbicara yang mengacu kepada KKM yang sudah ditentukan sekolah, yaitu 76. Sehingga penelitian ini dinyatakan berhasil jika kemampuan keterampilan berbicara siswa hasilnya mencapai ≥ 76 .