

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas mengenai metode penelitian, desain penelitian, partisipan penelitian dan tempat penelitian, prosedur administrasi penelitian, prosedur substantif penelitian. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Hopkins (dalam Muslich, 2014, hlm. 8) mengatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Sedangkan menurut Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Muslich, 2014, hlm. 8) mengatakan PTK adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri.

Metode penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan. (Trianto, 2010, hlm. 13).

Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki suatu masalah yang ada pada kelas tersebut dengan tujuan perubahan.

Melalui PTK, diharapkan guru dapat menjadi guru yang reflektif, artinya guru yang senantiasa merefleksi kegiatan yang dilakukan berkaitan dengan pembelajaran di kelas. Hal tersebut, diharapkan dapat meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran di kelas.

1. Model Penelitian

Pada penelitian kali ini peneliti akan menggunakan model penelitian tindakan kelas (*Action Research in the Classroom*). Empat aspek

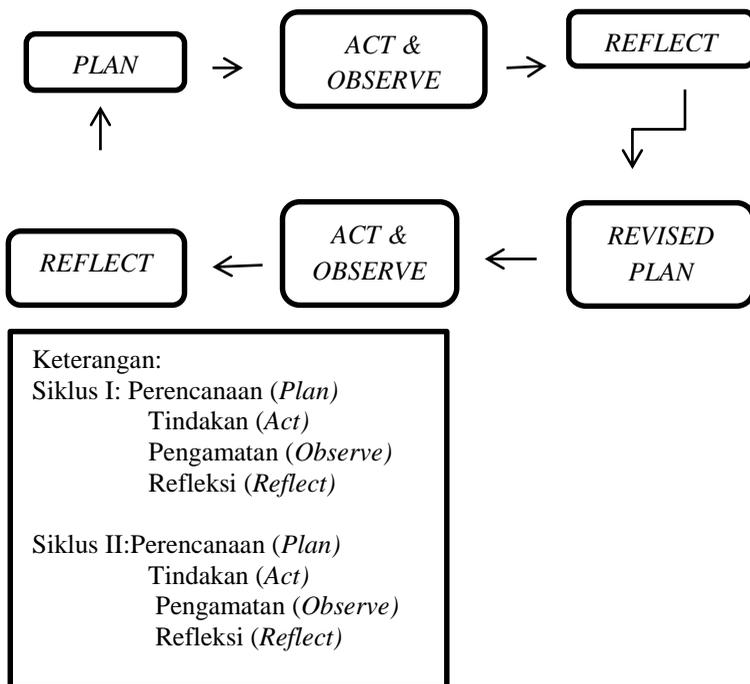
Lina Herlina, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

pokok dalam penelitian tindakan kelas dalam buku yang dikemukakan oleh Kemmis dkk. menyusun rencana tindakan, bertindak dan mengamati secara individual, melakukan refleksi, dan merumuskan kembali rencana berdasarkan informasi yang lebih lengkap dan lebih kritis.

Dalam model Kemmis dan Taggart terdapat beberapa desain penelitian, yang meliputi rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, dan perencanaan kembali. Komponen tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Siklus menurut Kemmis dan Taggart

2. Partisipan, Tempat dan Waktu Penelitian

a. Partisipan

Partisipan yang turut serta penelitian ini adalah siswa kelas III semester II Sekolah Dasar di kecamatan Sukarsari Kota Bandung dengan jumlah siswa 26 orang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 15 orang

Lina Herlina, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

siswa perempuan. Siswa tersebut berlatar belakang dari keluarga yang beragam baik dari siswa kalangan menengah sampai kalangan atas

b. Tempat Penelitian

Tempat yang dijadikan tempat penelitian ini berada di salah satu sekolah dasar di Kecamatan Sukasari Kota Bandung. Sekolah ini memiliki letak yang strategis karena berada di pinggir jalan atau kawasan jalan utama Kota Bandung, akses kendaraan umum baik angkutan kota maupun kendaraan pribadi seringkali melewati kawasan sekolah ini. Sekolah ini dapat dikatakan baik jika menyebutkan alat penunjang pembelajaran, karena dikatakan cukup lengkap, baik lapangan sekolah, maupun alat peraga pembelajaran, dan juga perpustakaan sekolah walaupun koleksi bukunya memang belum begitu lengkap.

c. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Februari Sampai bulan Mei 2018. Pada bulan Februari, peneliti mengadakan pengamatan pada proses pembelajaran siswa. Pada bulan Februari-maret peneliti juga menyusun proposal penelitian dan pada bulan April sampai dengan Mei peneliti melakukan penelitian dan mulai untuk menyusun laporan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan proses pembelajaran. Penelitian ini juga bersamaan dengan peneliti melaksanakan program pengenalan lapangan persekolahan (PLP).

B. Prosedur Penelitian

1. Prosedur Administratif Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial pada diri siswa di kelas III dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Pada penelitian kali ini peneliti akan mengajar sesuai dengan tema yang sedang dipelajari setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan sekaligus observasi, dan refleksi sesuai dengan model penelitian yang telah dipilih yaitu model penelitian dari Kemmis dan Taggart, dengan penjabaran sebagai berikut.

a. Perencanaan (*Plan*)

Lina Herlina, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

Setelah peneliti selesai melaksanakan kegiatan observasi dan mendapatkan temuan, selanjutnya peneliti membuat perencanaan untuk pelaksanaan siklus I, yaitu sebagai berikut.

- 1) Membuat RPP yang langkah-langkahnya disesuaikan dengan model pembelajaran *Role Playing*
 - 2) Membuat lembar kerja kelompok
 - 3) Membuat lembar observasi aktivitas guru dan siswa
 - 4) Membuat lembar observasi indikator keterampilan sosial
 - 5) Menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.
- b. Pelaksanaan (*Act*)

Pada tahap pelaksanaan atau tindakan ini adalah melaksanakan apa yang sudah direncanakan pada tahap perencanaan. Pelaksanaan pembelajaran ini disesuaikan dengan model pembelajaran *Role Playing*, yaitu tahap pertama guru mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan, tahap kedua guru menyusun tahapan bermain, tahap ketiga guru membentuk kelompok secara heterogen, tahap keempat guru memberi penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, tahap kelima peserta didik berkumpul bersama kelompoknya dan mendiskusikan peran apa saja yang akan ditampilkan, tahap keenam peserta didik menampilkan perannya masing-masing di depan kelas bersama dengan kelompoknya dan menyampaikan hasil kesimpulannya dan tahap ketujuh guru dan siswa berdiskusi dan mengambil kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

Tahap pertama adalah tahapan guru mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan. Sebelum pembelajaran guru terlebih dahulu membuat skenario yang telah dirancangannya kemudian ditulis di dalam lembar kerja siswa.

Tahap kedua adalah tahapan dimana guru menyusun tahap bermain. Disini guru menyusun permainan dari awal sampai akhir akan seperti apa

Tahap ketiga adalah tahapan membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen. Pembagian kelompok ini dilakukan dengan melihat kemampuan akademis siswa, jadi pada setiap kelompok akan terdapat siswa yang memiliki kemampuan akademis yang berbeda-beda.

Tahap keempat adalah tahapan tentang penjelasan kompetensi yang ingin dicapai. Tahap ini disampaikan oleh guru ketika pembelajaran sedang

Lina Herlina, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

berlangsung kemudian guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai pada pembelajaran kali ini.

Tahap kelima adalah tahapan peserta didik berkumpul bersama dengan kelompoknya dan mendiskusikan peran apa saja yang akan ditampilkan. Pada tahap ini siswa membagi perannya masing-masing setelah guru membagikan lembar kerja siswa dan siswa sudah memahami mengenai bacaan dan peran apa saja yang akan mereka perankan.

Tahap keenam adalah tahapan peserta didik menampilkan perannya masing-masing di depan kelas bersama dengan kelompoknya dan menyampaikan hasil kesimpulannya. Tahap kali ini setelah siswa selesai memahami dan membaca peran yang akan ditampilkan kemudian siswa bersama dengan kelompoknya menampilkan perannya masing-masing di depan kelas kemudian menyampaikan hasil kesimpulannya.

Tahap ketujuh adalah tahapan guru dan peserta didik berdiskusi dan mengambil kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan. Setelah semua kelompok selesai menampilkan perannya masing-masing kemudian guru dan siswa bersama-sama mengambil kesimpulan dari apa yang telah diperankannya.

c. Pengamatan (*Observe*)

Tahap observasi mencakup prosedur perekaman data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan yakni meningkatkan keterampilan sosial siswa menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran dan aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Observasi tersebut dilakukan sebagai dasar untuk kegiatan refleksi.

d. Refleksi (*Reflect*)

Pada tahap refleksi ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, apakah pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* sudah terlaksana dengan baik atau belum. Kemudian menjabarkan hasil analisis dari hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam siklus satu dan melakukan perencanaan ulang untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

2. Prosedur Substantif Penelitian

a. Instrumen Pembelajaran

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lina Herlina, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

RPP merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan dan dijadikan sebagai acuan untuk guru dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran dan disusun pada setiap siklus yang akan dilaksanakan. RPP ini berisi kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran atau langkah pembelajaran. RPP ini akan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*

2. Bahan ajar

Bahan ajar memuat materi yang akan disampaikan dan diajarkan ketika kegiatan pembelajaran dan media yang harus digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi.

3. Lembar Kerja Kelompok

Lembar kerja kelompok ini dibuat untuk dikerjakan dengan kelompok masing-masing dan dapat dijadikan acuan sebagai tolak ukur tingkatan keterampilan sosial pada siswa.

b. Instrumen Pengungkap Data Penelitian

1. Lembar Observasi Model Pembelajaran *Role Playing*

Lembar observasi yang dibuat oleh peneliti ini adalah lembar observasi yang digunakan untuk mendapatkan hasil dari penerapan model pembelajaran *Role Playing* yang telah dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Lembar Observasi Keterampilan Sosial

Lembar observasi ini merupakan lembar observasi yang nantinya akan digunakan sebagai alat pengungkap data mengenai tingkat keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa. Tujuan dari lembar observasi ini adalah untuk mencari tahu sejauh manakah peningkatan keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa. Berikut indikator dari keterampilan sosial yang telah ditentukan oleh peneliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan oleh peneliti berupa foto selama proses pembelajaran berlangsung. Bertujuan untuk mengetahui tahap pelaksanaan dari proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

C. Pengolahan dan Analisis Data

Pengolahan data yang dilakukan adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari catatan

Lina Herlina, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

lembar observasi guru dan siswa sedangkan data kualitatif diperoleh dari pengolahan data berdasarkan hasil kerja siswa. Data yang diperoleh diolah melalui tahap-tahap berikut ini :

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan untuk menganalisis data penelitian penerapan model *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas III sekolah dasar. Melalui analisis kualitatif data yang diperoleh adalah data yang mendeskripsikan informasi yang didapatkan dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data kualitatif menurut Sukardi (2013, hlm. 73-78) aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Tahapan dalam analisis data, yaitu sebagai berikut.

a. Reduksi Data

Reduksi data dalam penelitian ini berarti merangkum, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan membuang data yang tidak diperlukan. Dengan cara mengumpulkan data pada catatan lapangan secara tertulis yang sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang ingin diketahui kemudian mendeskripsikan jawabannya.

b. Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dilakukan dalam bentuk yang bersifat naratif dan grafik atau diagram sehingga memudahkan untuk penarikan kesimpulan dan menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

c. Verifikasi Data

Pengolahan data ini dilakukan dengan cara menarik kesimpulan data yang telah diperoleh, peneliti memaknai data yang diperoleh dari hasil pelaksanaan siklus berdasarkan deskripsi yang didapatkan sebelumnya.

d. Analisis Data

Kegiatan ini dimaksudkan untuk menafsirkan kegiatan pembelajaran yang sudah dan belum baik sesuai rencana. Kegiatan yang

Lina Herlina, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

menurut peneliti belum baik akan dicarikan solusinya untuk diperbaiki pada kegiatan selanjutnya.

2. Analisis Data Kuantitatif

Untuk menganalisis data kuantitatif, yaitu soal tes digunakan sistem acuan patokan yakni penilaiannya yang memfokuskan pada tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajarannya yang telah dirumuskan (Sudjana, 2011, hlm.133). Data kuantitatif merupakan jenis data yang berkaitan dengan jumlah atau kuantitas yang dapat dihitung atau disimbolkan dengan ukuran-ukuran kuantitas, pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif sebagai berikut

a. Data Pelaksanaan Pembelajaran

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang berupa angka. Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah data yang berupa angka hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta kemampuan keterampilan sosial siswa setelah pemberian tindakan pada setiap siklusnya. Pengolahan data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif presentase. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2014, hlm 207).

Analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif presentase yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas guru dan siswa(pelaksanaan pembelajaran) menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban (Ya- Tidak) bobot untuk jawaban “ Ya” adalah 1 dan untuk jawaban “Tidak” adalah 0 (Sugiyono , 2014,hlm. 139).

Tabel 3.1

Aturan Skoring Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran

Jawaban	Bobot
Ya	1
Tidak	0

(Sugiyono, 2014, hlm.139)

Lina Herlina, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

Untuk menghitung persentase dari proses pembelajaran menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\%Keterlaksanaan = \frac{\sum \text{skor keterlaksanaan RPP}}{\sum \text{seluruh skor bagian RPP}} \times 100$$

(Sumber : Arikunto, S. 2009, hlm.245)

b. Data Hasil Observasi Keterampilan Sosial

Pengolahan hasil observasi keterampilan sosial siswa menggunakan data kuantitatif. Pada lembar observasi menggunakan rumus presentase untuk mengetahui hasil peningkatan keterampilan sosial. Adapun rumus dari distribusi persentase untuk menghitung persentase keterampilan sosial menurut Sudijono (2009, hlm.43) adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

P = angka persentase

n = jumlah frekuensi/banyak individu

Setelah mendapatkan hasil dari rumus tersebut diatas, kemudian diklarifikasi sesuai kriteria rentang menurut Arikunto dan Jabar (2014, hlm.25) sebagai berikut.

Adapun menurut Gantini dan Suhendar (2017, hlm.42) penulisan predikat dan deskripsi untuk nilai akhir keterampilan sebagai berikut.

Tabel 3.2
Kriteria Skor

Nilai yang di capai	Persentase	Kriteria
A	Sangat baik	81-100%
B	Baik	61-80%
C	Belum optimal	41-60%
D	Perlu ditingkatkan	21-40%
E	Perlu bimbingan	<21%

Lina Herlina, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

Tabel 3.3
Rubrik Skala Penilaian Observer Keterampilan Sosial

Pernyataan	Bobot	Deskripsi
Nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10	4	Selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
	3	Sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan
	2	Jarang, apabila jarang melakukan sesuai pernyataan
	1	Tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan sesuai pernyataan.
7 dan 8 Menyelesaikan tugasnya dengan baik	4	Apabila menyelesaikan tugas dengan baik dan rapih>
	3	Apabila menyelesaikan tugas kurang baik dan rapih.
	2	Apabila menyelesaikan tugas kurang baik dan kurang rapih.
	1	Apabila tidak menyelesaikan tugasnya dengan baik.

Dari data tersebut ditentukan kategori ketercapaian keterampilan sosial sebagai berikut.

Tabel 3.4
Kriteria Ketercapaian Indikator

Persentase	Kriteria
21-40 %	Rendah
41-60%	Sedang
61-80 %	Tinggi
100%	Sangat Tinggi

Lina Herlina, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

c. Kriteria Keberhasilan

Peneliti dalam menentukan kriteria keberhasilan kerja sama berkaca dari kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh Depdiknas. Kriteria keberhasilan menurut Depdiknas (2008, hlm.4) bahwa Secara umum kriteria keberhasilan pembelajaran adalah: (1) keberhasilan peserta didik menyelesaikan serangkaian tes, baik tes formatif, tes sumatif, maupun tes keterampilan yang mencapai tingkat keberhasilan rata-rata 60%, (2) setiap keberhasilan tersebut dihubungkan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan oleh kurikulum, tingkat ketercapaian praktik bergantung pada tingkat resiko dan tingkat kesulitan. Ditetapkan idealnya sebesar 75%.

Dari apa yang telah dijelaskan oleh Depdiknas mengenai kriteria keberhasilan, peneliti menetapkan kriteria keberhasilan keterampilan sosial dapat dikatakan berhasil apabila rata-rata persentase ketercapaian keterampilan sosial siswa mencapai $\geq 75\%$.