

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Metodologi Penelitian

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* (CAR) adalah penelitian yang dilakukan guru di dalam kelas dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Sementara itu menurut Russfendi (1999) dalam (Penelitian Tindakan Kelas 2008:4) penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan yang terarah, terencana, cermat dan penuh perhatian yang dilakukan oleh praktisi pendidikan (guru) terhadap permasalahan yang ada di dalam kelas yang bertujuan untuk perbaikan pendidikan seperti metode mengajar, kurikulum, dan sebagainya. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV terhadap mata pelajaran IPS dengan menggunakan model siklus belajar.

Sebagaimana Kemmis dan Mc Taggart (1982) yang dikutip oleh Kasbolah (1997/1998:14) mengungkapkan bahwa:

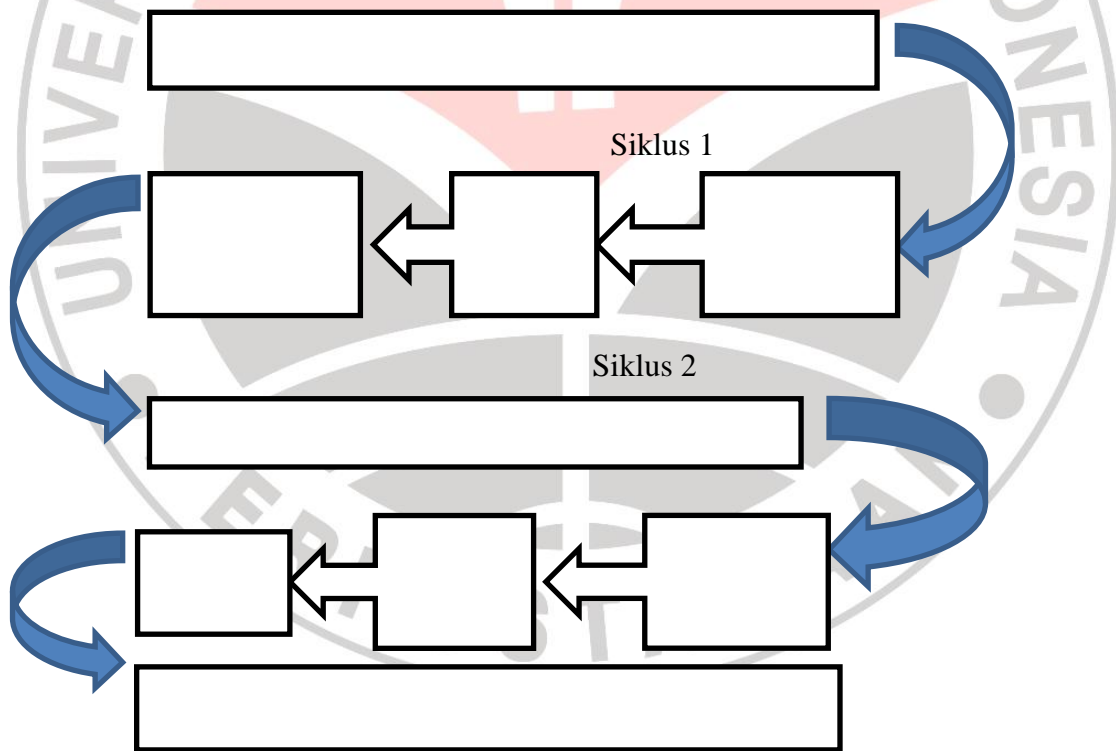
penelitian tindakan juga digambarkan sebagai suatu proses yang dinamis dimana keempat aspek, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, refleksi harus dipahami bukan sebagai langkah – langkah yang statis, terselesaikan dengan sendirinya, terlebih merupakan momen – momen dalam bentuk spiral yang menyangkut perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Tanti Regina Handayan, 2012

Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Lebih Injnt dijelaskan bahwa Penelitian Tindakan adalah penelitian yang merupakan suatu rangkaian langkah – langkah (*a step of a step*), adapun model penelitian tindakan kelas yang digunakan berbentuk spiral sebagaimana dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1998) dalam Wiriatmadja (2008:66) yaitu merupakan momen – momen dalam bentuk spiral yang meliputi: perencanaan (*pla*), tindakan (*act*), pengamatan (*observ*), dan refleksi (*reflect*). kemudian pada siklus kedua dan seterusnya jenis kegiatan yang dilakukan peneliti pada dasarnya sama, tetapi ada modifikasi pada tahap perencanaan. untuk lebih jelas tentang rangkaian tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas

**Menurut Kemmis dan Mc Taggart (terbentuk Spiral) dalam (Wiriadmadja
2008:13)**

Tahap tindakan penelitian yang akan dilaksanakan dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

- a) Permintaan izin dari kepala sekolah SDN 3 Cikahuripan
- b) Observasi dan wawancara

Kegiatan observasi dan wawancara dilakukan untuk mendapatkan gambaran awal mengenai kondisi dan situasi Sekolah Dasar Negeri 3 Cikahuripan secara keseluruhan, terutama siswa kelas IV yang akan dijadikan sebagai obyek peneliti.

- c) Identifikasi permasalahan

Kegiatan ini dilakukan mulai dari:

1. Melakukan kajian terhadap Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, buku sumber kelas IV, pembelajaran IPS dan model – model pembelajaran IPS.
2. Menentukan metode pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa, bahan ajar dan proses belajar mengajar yang sedang berlangsung pada pembelajaran IPS.

3. Merumuskan rencana pembelajaran (RPP) pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model siklus belajar.
4. Menyusun atau menetapkan teknik pemantauan pada setiap tahap penelitian.

2. Tindakan

Pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan tindakan terdiri dari proses atau kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS dengan materi Aktivitas Ekonomi di kelas IV SDN 3 Cikahuripan di harapkan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

3. Observasi

Observasi terhadap dampak tindakan dilakukan secara kontinu dan dengan berbagai cara dan di lakukan secara terus menerus. Pada saat melakukan pengamatan pengamat mencatat semua peristiwa yang terjadi di kelas, nialnya situasi kelas, sikap siswa dan sebagainya.

4. Refleksi

Dalam Penelitian Tindakan Kelas,refleksi digunakan untuk menentukan tindakan berikutnya untuk memperbaiki kekurangan dalam pembelajaran, dapat menetapkan apa yang telah dicapai, serta apa yang belum dicapai dan apa yang perlu di perbaiki dalam pembelajaran berikutnya.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tanti Regina Handayan, 2012

Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 3 Cikahuripan Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat atas dasar hasil observasi yang dilakukan sebelum penelitian ini dilaksanakan karena diindikasikan hasil belajar pada mata pelajaran IPS masih rendah. Penelitian direncanakan terlaksana setelah peneliti telah melaksanakan seminar proposal penelitian, dan memperoleh izin penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia dan pihak – pihak yang terkait dalam pelaksanaan penelitian ini sesuai dengan persyaratan yang telah ditentukan.

2. Subyek Penelitian

Penelitian yang di laksanakan yaitu terhadap anak kelas IV SDN 3 Cikahuripan dengan jumlah siswa 30 orang, 17 orang siswa perempuan dan 13 siswa laki – laki.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan – pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tertulis), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan) Nana Sudjana (2009:35). Tes pada umumnya di gunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan yujuan pendidikan dan pengajaran.

Tanti Regina Handayan, 2012

Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Penilaian hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Cikahuripan diperoleh dari hasil pelaksanaan *pre test* diawal pelaksanaan tindakan, dan *post test* diakhir pelaksanaan tindakan dalam setiap siklus kegiatan pembelajaran, sehingga pengaruh penggunaan metode role playing mata pelajaran IPS dapat dihitung rata-rata dan persentasenya.

2. Observasi

Observasi sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat di amati, baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan Nana Sudjana (2009:84). Dengan kata lain, observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar misalnya tingkah laku siswa, pada waktu belajar atupu tingkah laku guru saat mengajar.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka observasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan terhadap segenap aktivitas belajar mengajar guru dan siswa kelas IV SDN 3 Cikahuripan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*

3. Angket / Kuesioner

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya Sugiyono (2011:142). Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Tanti Regina Handayan, 2012

Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Tujuan penggunaan kuesioner dalam pengajaran adalah (1) untuk memperoleh data mengenai latar belakang siswa sebagai bahan dalam menganalisis tingkah laku hasil dan proses belajarnya, (2) untuk memperoleh data mengenai hasil belajar yang dicapainya dan proses belajar yang ditempuhnya, (3) untuk memperoleh data sebagai bahan dalam menyusun kurikulum dan program belajar mengajar.

D. Instrumen Penelitian

LEMBAR OBSERVASI PROSES BELAJAR MENGAJAR RESPONDEN GURU

Siklus ke 1

No.	Kegiatan	4	3	2	1
1.	Apersepsi				
2.	Penjelasan materi				
3.	Penjelasan metode pembelajaran				
4.	Teknik pembagian kelompok				
5.	Penguasaan kelas				
6.	Penggunaan media				
7.	Situasi kelas kondusif untuk pembelajaran				
8.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru				

Tanti Regina Handayan, 2012

Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

9.	Menyimpulkan materi pembelajaran				
10.	Menutup pelajaran				

Cikahuripan, Mei 2012

Peneliti

Observer

Persentase = $\frac{\text{jumlah skor}}{400} \times 100\%$

400

Keterangan :

4 = melakukan tindakan dengan sangat baik

3 = melakukan tindakan dengan baik

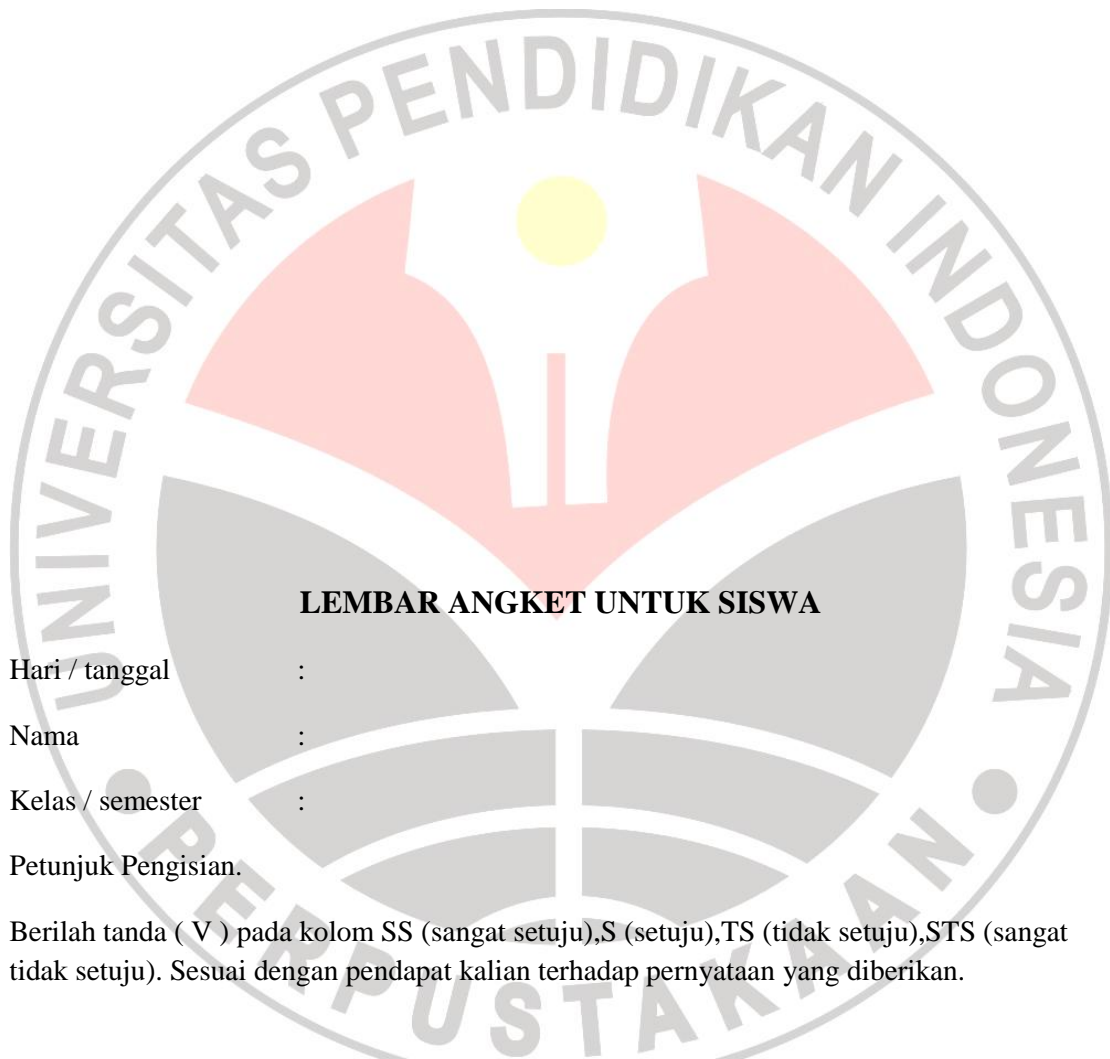
2 = melakukan tapi ada kekurangan

1 = tidak dilakukan sama sekali

Tanti Regina Handayan, 2012

Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



LEMBAR ANKET UNTUK SISWA

Hari / tanggal :

Nama :

Kelas / semester :

Petunjuk Pengisian.

Berilah tanda (V) pada kolom SS (sangat setuju),S (setuju),TS (tidak setuju),STS (sangat tidak setuju). Sesuai dengan pendapat kalian terhadap pernyataan yang diberikan.

NO	Pernyataan	Keterangan			
		SS	S	TS	STS
1.	Pembelajaran IPS tadi sangat menarik				
2.	Saya senang dengan situasi belajar IPS tadi				

Tanti Regina Handayan, 2012

Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3.	Dengan cara belajar tadi saya menjadi semangat dalam belajar				
4.	Saya senang belajar dengan cara metode bermain peran				
5.	Dengan bermain peran saya menjadi berani berbicara dan berpendapat di depan kelas				
6.	Saya senang memerankan tokoh dalam pembelajaran IPS				
7.	Setelah pembelajaran tadi menjadikan saya ingin belajar di rumah				
8.	Bermain peran sebenarnya mudah untuk dilakukan				
9.	Dengan bermain peran dapat menumbuhkan rasa percaya diri, kreatif dan lebih tanggap terhadap lingkungan (situasi/keadaan)				
10.	Pembelajaran IPS seperti ini harus selalu di lakukan				

Keterangan :

SS : sangat setuju

TS : tidak setuju

S : setuju

STS : sangat tidak setuju

LEMBAR OBSERVASI SISWA DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN

Siklus 1

Klp.	Nama siswa	Minat.				Perhatian				partisipasi			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.													

Tanti Regina Handayan, 2012

Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2.															
3.															
4.															

LEMBAR EVALUASI SISWA (LES) SIKLUS 1

Nama :

Kelas :

Setelah melakukan bermain peran tentang barter. Isilah pertanyaan – pertanyaan di bawah ini dengan benar!

Pada zaman dahulu manusia dihadapkan pada kenyataan bahwa apa yang diproduksi sendiri tidak cukup untuk memenuhi kebutuhannya, untuk memperoleh barang yang tidak dapat dihasilkan sendiri mereka mencari orang yang mau menukarkan barang yang dimilikinya dengan barang yang dibutuhkannya. Sebelum

ada uang untuk memenuhi kebutuhannya manusia melakukan pertukaran dengan cara barter. Pak Iwan seorang nelayan membutuhkan beras untuk makan. Padahal ia hanya mempunyai 1 kg ikan. Dan pak Asep mempunyai 5 ekor bebek juga membutuhkan 1 kg beras. Sedangkan Bu Tuti hanya membutuhkan ikan untuk lauk pauk anaknya. Bu Tuti hanya mempunyai 1 kg beras. Agar kebutuhan Pak Iwan, Bu Tuti dan pak Asep terpenuhi, maka Bu Tuti harus menukarkan 1 kg ikan dengan 1 kg beras miliknya sedangkan pak Asep juga membutuhkan beras. Sehingga kebutuhan Bu Tuti akan lauk pauk terpenuhi dan kebutuhan Pak Iwan akan beras juga terpenuhi tetapi kebutuhan pak Asep tidak terpenuhi. Akan tetapi pak Iwan tidak mau menukar 1 kg ikannya dengan 1 kg beras bu Tuti, karena harga 1 kg ikan lebih mahal di banding harga 1 kg beras.

1. Jelaskan sejarah barter!
2. Analisis kasus tersebut lalu apa yang dimaksud dengan barter!
3. Kesulitan apa saja yang di temui saat melakukan barter?
4. Kemudahan apa saja yang di dapat dari sistem barter?
5. Menurut kalian apa yang harus di lakukan bu Tuti, pak Iwan dan pak Asep agar kebutuhannya terpenuhi?

LEMBAR EVALUASI SISWA (LES) siklus 2

Nama :

Kelas :

Setelah melakukan bermain peran tentang barter. Isilah pertanyaan – pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Pengertian barter adalah?
2. Apa saja kesulitan saat melakukan barter?

Tanti Regina Handayan, 2012

Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Apa saja kemudahan saat melakukan barter?
4. Jika kamu ingin menukarkan barang yang kamu punya tetapi tidak menemui orang yang membutuhkan barang kamu, apa yang akan kamu lakukan?
5. Mengapa barter tidak lagi dilakukan sekarang ini?



E. Prosedur Penelitian

1. Langkah – langkah Penelitian Tindakan Kelas siklus 1

a. Persiapan

1. Kegiatan awal (10 menit)

- Berdoa, mengabsen

Tanti Regina Handayan, 2012

Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- Memfokuskan siswa untuk belajar mata pelajaran IPS

- Apersepsi

b. Tindakan

2. Kegiatan inti (50 menit)

- Melalui penjelasan guru siswa dapat mengetahui sejarah barter
- Guru membagi siswa dalam 4 kelompok, 2 kelompok pertama berperan sebagai kelompok peternak dan petani dan 2 kelompok lain berperan sebagai pengamat.
- 2 kelompok pertama mencoba berperan sesuai dengan peran masing – masing, sebagai kelompok peternak dan petani. Siswa mencari teman/orang yang mempunyai barang yang di inginkan dan mencari teman/orang yang membutuhkan barang yang akan dijualnya.
- Setelah menemukan orang yang cocok/sesuai dengan daftar barang yang di jual dan barang yang dicarinya siswa melapor ke guru.
- Setelah selesai melakukan perannya siswa kembali ke tempat duduk dengan tertib.
- 2 kelompok selanjutnya yang tadi menjadi penagamat kembali melakukan bermain peran sesuai dengan peran masing – masing, sebagai kelompok peternak dan petani. Kemudian siswa mencari teman/orang yang mempunyai barang yang diinginkan dan mencari teman/orang yang membutuhkan barang yang akan dijualnya.
- Setelah menemukan orang yang cocok/sesuai dengan daftar barang yang di jual dan barang yang dicarinya siswa melapor ke guru.

Tanti Regina Handayan, 2012

Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- Setelah selesai melakukan perannya siswa kembali ke tempat duduk dengan tertib.
- Guru membagikan lembar diskusi pada semua kelompok.
- Siswa mendiskusikan dengan kelompok masing – masing masalah yang terjadi dalam barter setelah melakukan bermain peran dalam kegiatan barter
- Setelah melakukan diskusi bersama kelompok siswa kembali duduk pada posisi semula.
- Guru membagikan angket pada siswa.

3. Kegiatan akhir (10 menit)

- Bersama – sama guru dan siswa menyimpulkan materi
- Guru menutup pelajaran
- Berdoa, pulang

2. Langkah – langkah Penelitian Tindakan Kelas siklus 2

a. Perencanaan

1. Kegiatan awal (10 menit)

- Berdoa, mengabsen
- Memfokuskan siswa untuk belajar mata pelajaran IPS
- Apersepsi

2. Kegiatan inti (50 menit)

- Melalui Tanya jawab guru dan siswa, siswa dapat menjelaskan kembali sejarah barter dan pengertian barter dengan kata – kata sendiri.

- Guru membagi siswa dalam 4 kelompok berbeda dengan kelompok sebelumnya dengan cara menghitung sampai 4 dimulai pada siswa yang duduk paling depan ataupun duduk paling belakang, 2 kelompok pertama berperan sebagai kelompok peternak dan petani dan 2 kelompok lain berperan sebagai pengamat.
- Guru menjelaskan cara bermain peran yang akan dilakukan siswa
- 2 kelompok berperan sebagai kelompok nelayan dan kelompok petani dan 2 kelompok lagi berperan sebagai pedagang di pasar.
- Siswa mulai memainkan perannya masing – masing dengan kalimat sendiri tanpa naskah dari guru selama 10 menit
- Setelah selesai bermain peran siswa kembali ke tempat duduk masing – masing dengan tertib
- Guru membagikan lembar diskusi dan evaluasi pada siswa
- Siswa mendiskusikan dengan kelompok masing – masing masalah yang terjadi dalam barter setelah melakukan bermain peran dalam kegiatan barter.
- Guru membagikan angket pada siswa.

3. Kegiatan akhir (10 menit)

- Guru melakukan Tanya jawab mengenai materi yang telah di sampaikan
- Bersama – sama guru dan siswa menyimpulkan materi
- Guru menutup pelajaran

3. Observasi

Observasi adalah mengukur atau menilai tingkah laku atau segenap aktivitas kegiatan yang terjadi di dalam kelas baik itu siswa maupun guru. Pengamatan yang dilakukan peneliti disini yaitu pengamatan pada siswa pada saat kegiatan proses belajar mengajar berlangsung, dan pengamatan pada guru dilaksanakan pada saat proses pembelajaran dengan adanya observer atau pengamat dari guru kelas IV dan teman sejawat dimaksudkan agar adanya refleksi untuk proses perbaikan pada kegiatan pembelajaran berikutnya dengan format pengamatan yang sudah disediakan.

4. Refleksi

Pada prinsipnya yang dimaksud dengan istilah refleksi ialah perbuatan merenung atau memikirkan sesuatu atau upaya evaluasi untuk hasil yang lebih baik. Dalam Penelitian Tindakan Kelas, refleksi digunakan untuk menentukan tindakan berikutnya untuk memperbaiki kekurangan dalam pembelajaran, dapat menetapkan apa yang telah dicapai, serta apa yang belum dicapai dan apa yang perlu di perbaiki dalam pembelajaran berikutnya. Dengan demikian refleksi dapat di tentukan sesudah adanya tindakan dan hasil observasi.

5. Analisis Data

Analisis data adalah suatu kegiatan untuk meneliti, memeriksa, mempelajari, membandingkan data yang ada dan membuat interpretasi yang diperlukan. Selain itu, analisis data dapat digunakan untuk mengidentifikasi ada tidaknya masalah. Kalau ada, masalah tersebut harus dirumuskan dengan jelas dan benar. Menurut Patton, 1980 (dalam Lexy J. Moleong 2002: 103) menjelaskan bahwa analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikanya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan

Tanti Regina Handayan, 2012

Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

uraian dasar. Sedangkan menurut Susan Stainback dalam (Sugiyono: 2011) mengemukakan bahwa “ *Data analysis is critical to the qualitative research process. It is to recognition, study, and understanding of interrelationship and concept in your data that hypotheses and assertions can be developed and evaluated*”. Analisis data merupakan hal yang kritis dalam proses penelitian kualitatif. Analisis digunakan untuk memahami hubungan dan konsep dalam data sehingga hipotesis dapat dikembangkan dan dievaluasi.

Data mentah yang telah terkumpul di rangkum dan di deskripsikan dalam bentuk metric data, kemudian dikondisikan dan divalidasi. Untuk pengolahan data kuantitatif dapat digunakan rumus perhitungan persentase sebagai berikut.

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

Keterangan: P = persentase jawaban
F = frekuensi jawaban
N = banyaknya responden

Sedangkan persentasi nilai diklasifikasikan dengan menggunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 3.1

Tanti Regina Handayan, 2012
Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi
Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

Klasifikasi interpretasi kategori persentase

Persentase	Kategori
$90\% \leq A \leq 100\%$	A (Sangat Baik)
$75\% \leq B \leq 90\%$	B (baik)
$55\% \leq C \leq 75\%$	C (cukup)
$40\% \leq D \leq 55\%$	D (Kurang)
$0\% \leq E \leq 40\%$	E (Buruk)

