

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan langkah yang penting. Desain penelitian merupakan pola atau bentuk penelitian yang kita inginkan untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan sebagai pedoman penelitian (Mulyadi, 2012) Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, gerakan sosial, atau hubungan kekerabatan. Pendekatan kualitatif sebagai suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Data yang dikumpulkan berasal dari lembar tes, lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi lainnya yang dideskripsikan dalam bentuk narasi

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian studi kasus. Tujuan dalam penelitian ini yaitu membuat deskripsi untuk menggambarkan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara rinci permasalahan yang akan diteliti. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian deskriptif kualitatif diharapkan mampu menguraikan secara mendalam mengenai ucapan, tulisan atau perilaku siswa yang dapat diamati. Menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dimaksudkan agar mampu mendeskripsikan dan menganalisis kemampuan pemahaman konsep berhitung siswa pada pembelajaran matematika dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

3.2 Partisipan

Partisipan merupakan orang-orang yang terlibat dalam penelitian ini, dalam penelitian ini sangat diperlukan karena informasinya sangat bermanfaat untuk penelitian. Partisipan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas II sebanyak 15 siswa di SDN Cipayung. Partisipan kedua adalah wali kelas II berjumlah 1 orang yang akan memberikan informasi mengenai pembelajaran matematika. Penelitian

ini akan berfokus pada kemampuan konsep berhitung dengan menggunakan model *role playing*.

3.3 Lokasi Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cipayung yang berlokasi di daerah Serang, Kecamatan Padarincang, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Adapun alasan peneliti menetapkan SDN Cipayung sebagai lokasi peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti pernah membantu guru mengajar di SDN Cipayung selama 5 bulan
- 2) Wali kelas yang menerima adanya pembaruan dalam hal Pendidikan
- 3) Peserta didik yang tergolong heterogen jika dilihat dari kemampuan akademiknya.

3.4 Definisi Operasional

3.4.1 Model Role Playing

Definisi operasional yang dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “*Analisis Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan Model Role Playing pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar*”, maka definisi operasional yang dijelaskan yaitu:

3.4.2 Pemahaman Konsep Berhitung

Pemahaman konsep berhitung yaitu kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal berhitung seperti melakukan penjumlahan, pengurangan dan sebagainya. Adapun indikator dari pemahaman konsep berhitung yaitu menyatakan ulang sebuah konsep; mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu; memberikan contoh dan non contoh dari konsep; menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi; mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep; menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu; mengaplikasikan konsep dan algoritma pemecahan masalah.

3.5 Instrumen Penilaian

Menurut Sugiono dalam (Yogi, 2016) menyatakan bahwa Instrument penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun

sosial yang diamati. Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi, lembar tes, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Data yang diamati akan diolah menjadi bentuk deskriptif. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

3.5.1 Lembar Observasi Guru Mengenai Pemahaman Konsep Berhitung Siswa dengan Model *Role Playing*

Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep berhitung siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*. Lembar observasi ini dilakukan oleh peneliti yang sudah pernah mengajar di Sekolah Dasar SDN Cipayung tersebut. Lembar observasi ini terdiri atas 7 aktivitas yang tergabung dalam 2 indikator yang dapat di cheklis (✓). Pernyataan ini dilihat berdasarkan ciri-ciri pembelajaran dengan model *role playing* dari beberapa pendapat (Hayuningtyas, 2007) dan (Basri, 2017) yang telah peneliti simpulkan beberapa ciri-ciri atau indikator dari pembelajaran dengan *model role playing*. Kisi-kisi lembar observasi guru mengenai pemahaman konsep berhitung siswa secara lengkap ada pada halaman 20, adapun kisi-kisi dari lembar observasi mengenai pemahaman konsep berhitung dengan model *role playing* sebagai berikut:

Tabel 3. 1: Kisi-kisi Lembar Observasi Guru Mengenai Pemahaman Konsep Berhitung dengan Model *Role Playing*

No	Indikator	Nomor Butir Pernyataan
1.	Partisipan	1
2.	Penghayatan peran	2,3
3.	Penampilan	4
4.	Pengetahuan	5,6,7

3.5.2 Lembar Tes Pemahaman Konsep Berhitung Siswa

Lembar tes ini berguna untuk mengukur kemampuan konsep berhitung siswa mengenai materi penjumlahan pada pembelajaran matematika di kelas II Sekolah Dasar. Kisi-kisi dari lembar tes pemahaman konsep berhitung siswa secara lengkap ada pada halaman 20, adapun kisi-kisi lembar tes pemahaman konsep berhitung siswa sebagai berikut:

Tabel 3. 2: Lembar Tes Pemahaman Konsep Berhitung Siswa

Indikator	Nomor Soal
1. Menyatakan ulang sebuah konsep	1
2. Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya)	2
3. Memberikan contoh dan non contoh dari konsep	3
4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi	4
5. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep	5
6. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu	6
7. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah	7

3.5.3 Pedoman Wawancara

Wawancara adalah salah satu pengumpulan data yang paling biasa digunakan dalam penelitian (Mita, 2015) Wawancara merupakan dialog yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari narasumber. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersifat bebas, semi terstruktur, fleksibel dan dinamis. Artinya, wawancara ini akan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Peneliti melakukan wawancara terhadap wali kelas dan peserta didik.

1) Pedoman Wawancara Wali Kelas

Pedoman wawancara wali kelas ini yaitu meliputi aspek seputar bagaimana pembelajaran matematika secara langsung, keaktifitasan peserta didik jika belajar matematika, apakah guru menggunakan media dalam pembelajaran matematika, strategi apa yang digunakan guru untuk pembelajaran matematika di kelas 2. Berikut peneliti uraikan daftar pertanyaan-pertanyaan yang dijadikan pedoman pelaksanaan wawancara pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 3: Pedoman Wawancara Wali Kelas

Pertanyaan
Bagaimana situasi pembelajaran matematika secara langsung?
Apa saja kendala saat proses pembelajaran matematika di kelas 2?

Pertanyaan
Strategi apa yang sering ibu gunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak dalam kegiatan pembelajaran?
Apa yang menjadi pertimbangan ibu sehingga menggunakan strategi tersebut?
Apa saja bahan ajar yang ibu/bapak gunakan pada saat pembelajaran matematika berlangsung?

2) Pedoman Wawancara Peserta Didik

Pedoman wawancara peserta didik ini akan dilakukan setelah pembelajaran dengan model *Role Palying* digunakan. Artinya, wawancara terhadap peserta didik ini akan dilaksanakan setelah melakukan penelitian. Agar peneliti bisa mengetahui apakah dengan model *Role Playing* ini dapat berhasil atau tidak. Aspek yang diwawancarai seputar bagaimana anak aktif dalam belajar matematika, apakah peserta didik mudah memahami pembelajaran, dan yang lainnya. Berikut peneliti uraikan daftar pertanyaan-pertanyaan yang dijadikan pedoman pelaksanaan wawancara pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 4: Pedoman Wawancara Peserta Didik

Pertanyaan
Apakah kamu menyukai pelajaran matematika?
Bagaimana perasaan kamu saat belajar matematika?
Apabila guru sedang menjelaskan materi, apakah kamu mengerti?
Apakah kamu sering memperhatikan guru pada saat menjelaskan pelajaran?
Pada saat belajar matematika dengan guru, apakah menyenangkan? Atau membosankan?
Pada saat mengerjakan soal penjumlahan, apakah susah? Atau tidak?
Menurut kamu, bagian mana yang susah selama belajar matematika?

Pertanyaan
Apakah kamu suka belajar matematika?
Apakah dirumah ada yang mengajari kamu untuk belajar?
Pada saat guru mengajar dengan bermain tadi, apakah kamu menjadi mudah paham? Atau tidak?

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi, lembar tes, wawancara, dan dokumentasi. Pengumpulan data tersebut dapat dijadikan jawaban atas rumusan masalah dan tujuan penelitian.

3.7 Prosedur Penelitian

3.7.1 Tahap Perencanaan Penelitian

Perencanaan perencanaan penelitian dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan atau isu-isu yang penting, aktual dan menarik. Kemudian disusun dengan tujuan penelitian, dan merancang kegiatan pelaksanaan penelitian dan membahas mengenai persiapan serta instrument penelitian dan data yang diperlukan.

3.7.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap pelaksanaan penelitian ini guna untuk mencari informasi agar pengumpulan data dapat terselesaikan. Pada tahap ini ada beberapa kegiatan yaitu pengumpulan data dan juga analisis data. Dalam melaksanakan penelitian ini, menggunakan instrument penelitian seperti lembar observasi, lembar tes dan pedoman wawancara. Kemudian peneliti menggunakan instrument dokumentasi dalam bentuk gambar dari objek yang diteliti. Penelitian berlangsung selama 3 hari. Berikut langkah-langkah pelaksanaan penelitian:

- 1) Melakukan wawancara dengan siswa pada pertemuan ke-1 sebelum dilaksanakan pembelajaran.

- 2) Melakukan serangkaian pembelajaran selama pertemuan ke-1,2, dan 3 dengan menggunakan model *role playing*. setelah melakukan pembelajaran peneliti memberikan soal pemahaman konsep berhitung.
- 3) Melakukan observasi pada hari ke-1,2, dan 3 selama pembelajaran untuk mengamati pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan pemahaman konsep berhitung.
- 4) Melakukan wawancara dengan guru pada pertemuan ke-2 mengenai proses pembelajaran matematika dan penghambat siswa terhadap pemahaman konsep berhitung.

3.7.3 Tahap Penulisan Laporan Penelitian

Pada tahap terakhir, peneliti harus menulis laporan. Bentuk dan sistematik laporan penelitian diambil dari data-data yang sudah diteliti. Tahapan ini yaitu membuat laporan dan kesimpulan mengenai hasil penelitian secara tertulis. Laporan penelitian dibuat agar peneliti dapat mengkomunikasikan hasil penelitiannya kepada para pembaca.

3.8 Teknik Analisis Data

Menurut (Rijali, 2019) Teknik analisis data kualitatif terdiri dari tiga tahapan yang saling berkaitan satu sama lain, yaitu:

3.8.1 Reduksi Data

Reduksi adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Tahap reduksi data ini peneliti melakukan pengumpulan data melalui hasil tes pemahaman konsep berhitung siswa, observasi pengaruh model *role playing* terhadap pemahaman konsep berhitung siswa, wawancara terkait faktor penyebab penghambat siswa dalam berhitung, dan dokumentasi.

3.8.2 Penyajian Data

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan. Bentuk penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif dari catatan lapangan, atau bagan.

Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi yang tersusun yang mudah disimpulkan, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sebenarnya terjadi, apakah kesimpulan sudah tepat atau sebaliknya. Pada penyajian data ini peneliti menuliskan data hasil tes dan observasi dalam bentuk deskripsi. Setelah itu menghitung keberhasilan dengan bentuk persentase, dan dideskripsikan dalam bentuk paragraf. Berikut ini terdapat kategori persentase pada hasil tes pemahaman konsep berhitung dan pengaruh model *role playing* pada siswa. Berikut ini adalah kategori skor dalam (Junarso et al., 2018) menurut Sugiyono:

Tabel 3. 5: Kategori Persentase Tes Pemahaman Konsep Berhitung dan Pengaruh Model Role Playing

Tingkatan Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat Tinggi
61%-80%	Tinggi
41%-60%	Cukup
21%-40%	Rendah
0-20%	Sangat Rendah

(Sugiyono,2014)

Pada penyajian data wawancara dalam bentuk deskripsi, dapat di analisis berdasarkan faktor internal dan eksternal. Menurut (Raharjo, 2021) faktor internal berdasarkan dari IQ atau intelegensi, sikap siswa dalam belajar matematika, motivasi siswa yang masih rendah. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar siswa antara lain variasi mengajar guru, penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, sarana prasarana sekolah, serta lingkungan keluarga.

3.8.3 Penarikan Kesimpulan

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah kesimpulan. Dari permulaan pengumpulan data, penelitian kualitatif mulai mencari benda-benda, mencatat keteraturan, penjelasan-penjelasan, alur sebab akibat. Tahapan-tahapan tersebut, peneliti melakukan pengumpulan data dan pengamatan kegiatan pembelajaran yang diliat mengenai konsep pemahaman berhitung dengan menggunakan model *role playing*.