

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Pelaksanaan kegiatan penelitian merupakan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) yang mengacu kepada tindakan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas sebagai upaya untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Aqib (2007 : 12) yang mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang di lakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Lebih lanjut Aqib (2006 : 12-14) mengemukakan beberapa alasan pentingnya dilaksanakan penelitian tindakan kelas bagi guru dalam proses pembelajaran di kelas, diantaranya :

- 1) Penelitian tindakan kelas sangat kondusif untuk membuat guru menjadi peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran di kelas;
- 2) Penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan kinerja guru sehingga menjadi profesional;
- 3) Dengan melakukan tahapan-tahapan dalam penelitian tindakan kelas, guru mampu memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu kajian yang dalam terhadap apa yang terjadi di kelasnya;
- 4) Pelaksanaan tindakan kelas tidak mengganggu tugas pokok sebagai seorang guru, karena merupakan suatu kegiatan penelitian yang terintegrasi dengan pelaksanaan proses pembelajaran;
- 5) Dengan melakukan penelitian tindakan kelas guru menjadi kreatif karena selalu dituntut untuk melakukan upaya-upaya inovasi sebagai implementasi dan adaptasi berbagai teori dan teknik pembelajaran serta bahan ajar yang dipakainya.

Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Untuk memperoleh data yang obyektif dan dapat dipertanggungjawabkan diperlukan suatu metode yang efektif. Metode merupakan cara utama yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan dalam menguji hipotesa. Penggunaan metode senantiasa memperhitungkan kewajarannya yang ditinjau dari tujuan dan situasi penelitian. Karena itu, dalam penelitian ini penulis mempergunakan metode yang berdasakan tujuan, situasi penelitian, dan masalah yang diteliti. Maka penulis menetapkan metode bibliografis dan deskriptif.

Bentuk penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat *deskriptif kualitatif* dengan menggunakan pendekatan *kualitatif*. Penelitian *deskriptif* adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, atau kejadian yang terjadi pada saat sekarang (Sudjana dan Ibrahim, 1995 : 64).

Pertimbangan menggunakan metode bibliografis karena dalam penelitian ini penulis perlu untuk memperdalam dan menambah wawasan pengetahuan dengan jalan membaca buku-buku bacaan atau referensi lainnya yang ada hubungannya dengan permasalahan yang diteliti. Sedangkan alasan dan pertimbangan penggunaan metode deskriptif pada penelitian ini, antara lain:

- a. Penelitian yang dilakukan ditujukan kepada masalah sekarang dan yang sedang berkembang;
- b. Penelitian yang dilakukan tidak terbatas kepada analisa data, tetapi juga pada perolehan kesimpulan sebagai bahan untuk dilakukan tindakan dan merupakan jawaban terhadap identifikasi masalah.

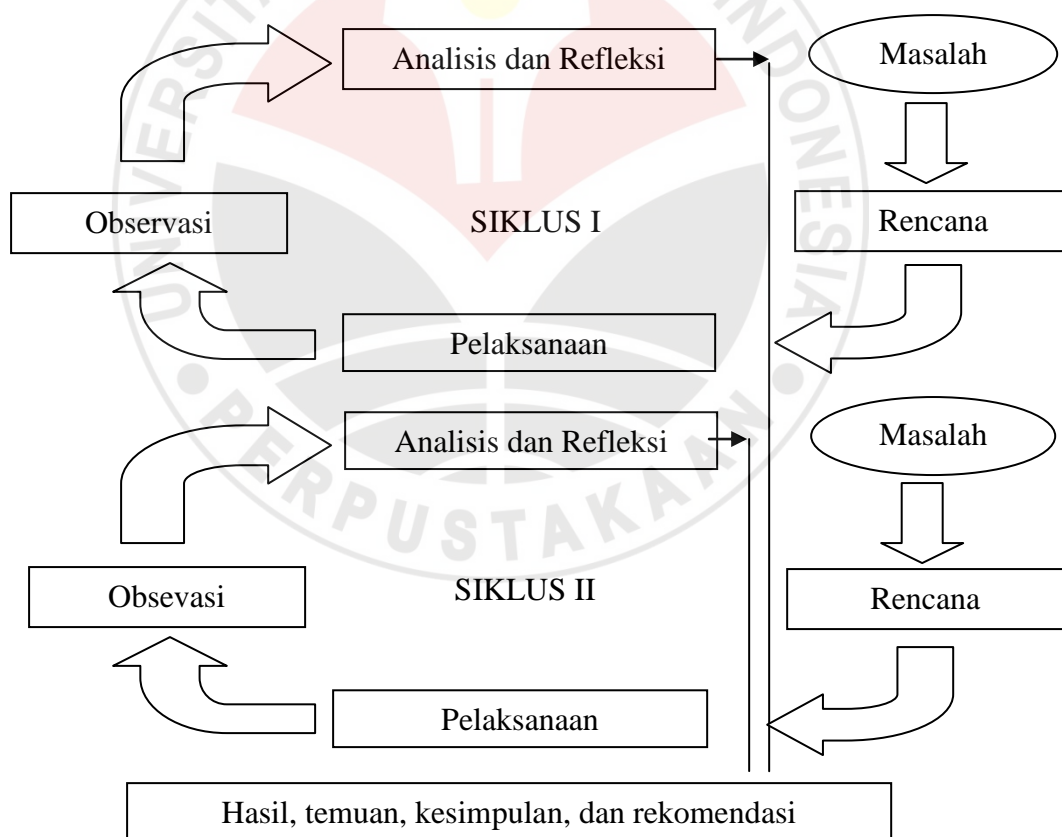
Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

B. Model Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan berupa proses pengkajian berdaur (*cyclical*) yang terdiri dari empat tahap yaitu: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) pengamatan atau observasi; dan (4) refleksi.

Alur penelitian yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas disesuaikan dengan model John Elliott. Alur dan desain penelitian dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.1

Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Alur Pelaksanaan Tindakan dalam PTK Model John Elliot (Aqib, 2007 : 25)

C. Subyek Penelitian

Penentuan Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam suatu penelitian memegang peranan penting, karena merupakan sumber data yang sangat dibutuhkan dan karena populasi itulah yang akan kita jadikan sebagai obyek penelitian. Populasi merupakan sekelompok subyek penelitian yang dijadikan sumber data. Populasi dapat berupa manusia, gejala-gejala, nilai tes, benda-benda atau peristiwa. Sebagaimana dikatakan Nasution (2006 : 29) "...dalam penelitian yang diamati sebagai sumber data adalah manusia, peristiwa dan situasi".

Penelitian ini merupakan penelitian populasi, karena penulis ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian. Subyek populasi mungkin terbatas. Atau tidak tergantung kepada perumusan penelitian sebagai pendekatan penelitiannya. Manusia sebagai subyek penelitian pada penelitian ini adalah semua orang yang terlibat dalam penelitian meliputi siswa dan guru kelas IV SD Negeri Mande 03. Adapun jumlah siswa kelas IV ada 30 orang dan guru satu orang, jadi jumlah keseluruhannya adalah 31 orang.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dianggap representatif. Karena populasinya kurang dari 100 maka cara penarikan sampel yang digunakan penulis ini adalah pengambilan sampel total yaitu keseluruhan populasi yang

Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

disajikan sampel atau sampel total. Maka yang menjadi sampel penelitian ini seperti tersebut pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 : Populasi dan Sampel Penelitian

NO.	SUBYEK	POPULASI			SAMPEL		
		L	P	JML	L	P	JML
1	Siswa	14	16	30	14	16	30
2	Guru	-	1	1		1	1
JUMLAH		14	17	31	14	17	31

Sampel subyek penelitian guru sebagai *guru model* yang melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran pada pembelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi. Guru model tersebut adalah *peneliti*, Pertimbangan penggunaan guru model dalam penelitian ini adalah agar penelitian dapat diamati dengan teliti dan obyektif, juga guru model sudah mengenal penggunaan metode Bermain Peran pada pembelajaran di kelas.

D. Prosedur dan Tahap Penelitian

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral sebagaimana yang dikemukakan oleh John Elliott (Aqib, 2007 : 24) model ini dilaksanakan dalam bentuk proses pengkajian berdaur (siklus) yang terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) tahap perencanaan (*planning*), (2) tahap pelaksanaan tindakan (*action*), (3) tahap pengamatan (*observation*), dan (4) tahap refleksi (*reflection*).

Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) akan dilaksanakan secara kolaborasi. Pihak yang melakukan tindakan adalah Guru Kelas (sebagai obyek/subyek penelitian) sedangkan yang melakukan observasi terhadap pelaksanaan proses tindakan adalah peneliti dan dibantu guru lainnya. Kolaborasi dapat dilakukan oleh dua orang guru yang sedang melakukan tindakan atau secara bergantian. Hal ini dimaksudkan untuk perolehan akurasi dan validasi data.

Antara Guru (penyaji tindakan) dan peneliti (pengamat tindakan) harus kerja sama sehingga dapat menghasilkan data yang ideal dalam proses penelitian. Kolaborasi untuk mengurangi subyektivitas peneliti agar akurasi data untuk diberikan tindakan mencapai sasaran dan tujuan yang optimal. Pengamatan terhadap diri sendiri biasanya kurang teliti karena kecenderungan subyektivitas. Dengan pengamatan dilakukan orang lain, maka akan lebih cermat dan akurat sehingga hasilnya akan lebih obyektif.

Kegiatan penelitian pada tahap perencanaan ini , antara lain:

a. Permintaan izin dari Kepala Sekolah SD Negeri Mande 03

Permintaan izin dari Kepala Sekolah diperoleh dengan mudah, karena peneliti merupakan salah satu guru dari sekolah tersebut. Dukungan dan motivasi diberikan secara penuh oleh Kepala Sekolah beserta guru-guru yang lainnya.

b. Observasi subjek penelitian

Kegiatan observasi awal dilaksanakan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi dan situasi kelas yang akan dijadikan subjek penelitian, yaitu

Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kelas IV. Hal-hal yang diamati terkait dengan kemampuan intelektual subjek penelitian dan sikap serta perilaku siswa dan Guru Kelas dalam kegiatan pembelajaran.

Selain person sebagai subjek penelitian, juga persiapan materi pembelajaran yang akan dijadikan pedoman dalam penelitian dan perangkat penunjang pembelajaran lainnya. Mempersiapkan materi diawali dengan menelaah kurikulum (KTSP) mata pelajaran IPS. Analisis kurikulum difokuskan pada standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator yang harus dicapai dan kemungkinan pilihan penggunaan metode pembelajaran.

c. Identifikasi masalah

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang akan dijadikan penelitian, yaitu penggunaan metode Bermain Peran sebagai upaya peningkatan hasil belajar. Atas dasar temuan-temuan di lapangan peneliti mengidentifikasi permasalahan dari aspek siswa, guru rumusan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran serta hasil belajar siswa untuk mata pelajaran IPS. Begitu juga dengan faktor-faktor yang dapat menunjang dan menghambat terhadap proses pembelajaran.

d. Perumusan media dan desain pembelajaran

Yakni merumuskan media yang digunakan dalam penelitian dan desain secara garis besar tentang pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas IV dengan menggunakan metode Bermain Peran.

e. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan pada tahapan-tahapan penggunaan metode Bermain Peran. Pada tahap ini peneliti menyusun serangkaian kegiatan secara menyeluruh berupa siklus tindakan penelitian, menemukan alat peraga yang sesuai dengan materi yang sudah ditentukan dalam tindakan untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi ajar, serta penunjang pembelajaran lainnya.

f. Penyusunan Instrumen Penelitian

Peneliti menyusun instrumen penelitian untuk setiap tindakan, yaitu berupa format catatan lapangan, lembar wawancara, lembar observasi siswa, lembar observasi guru, kamera photo untuk dokumentasi, dan perangkat lain sesuai kebutuhan.

Pada tahap perencanaan disusun jadwal kegiatan penelitian sebagai panduan bagi penelitian dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas. Kegiatan penelitian secara keseluruhan meliputi tiga tahap dan dialokasikan waktu selama lima bulan terhitung bulan Agustus sd. Desember 2012. Tahap kegiatan penelitian ini meliputi: 1) Tahap persiapan/perencanaan; 2) tahap pelaksanaan; dan 3) Tahap pelaporan, selengkapny jadwal kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Pelaksanaan Bulan ke					Ke t
		I	II	III	IV	V	
A	Persiapan						
1.	Penyusunan proposal						

Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2.	Seminar usulan penelitian						
3.	Pengurusan izin						
4.	Diskusi/wawancara						
5.	Identifikasi masalah						
6.	Menyusun teknik pemantauan						
B	Pelaksanaan						
1.	Siklus I						
2.	Siklus II						
C	Pelaporan						
1.	Menyusun konsep laporan						
2.	Menyusun laporan dan seminar						
3.	Penggandaan laporan						
4.	Penyerahan laporan						

2. Tahap Pelaksanaan (Action)

Pelaksanaan penelitian tidakn 2 (dua) siklus dan setiap siklus terdiri atas 2 (dua) kali tindakan. Kegiatan penelitian diawali dengan proses pembelajaran, evaluasi dan refleksi yang dilakukan pada setiap siklus melalui fase-fase pembelajaran. Pelaksanaan tindakan sesuai perencanaan yang dibuat peneliti bersama guru kelas dengan materi sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Pelaksanaan Tindakan

Siklus	Tindakan	Hari/tgl & Waktu	Materi	Pembelajaran
I	1	Salasa, 20-11-2012 Pukul 07.30 – 08.40	Kegiatan Ekonomi	Menjelaskan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi di lingkungannya
	2	Kamis, 22-11-2012 Pukul 10.30 – 11.40		Membuat daftar tentang kegiatan pemanfaatan sumber daya alam setempat untuk kegiatan ekonomi
II	1	Selasa, 27-11-2012 Pukul 07.30 – 08.40		Menjelaskan pengaruh kondisi alam terhadap kegiatan ekonomi
	2	Kamis,		Menjelaskan pengaruh

Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

		29-11-2012 Pukul 10.30 – 11.40		kondisi alam terhadap kegiatan ekonomi
--	--	--------------------------------------	--	---

Setiap tindakan pembelajaran meliputi fase-fase kegiatan, sebagai berikut:

- Fase 1 penyampaian tujuan pembelajaran dan motivasi dengan apersepsi dan/atau pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman dan materi ajar;
- Fase 2 penyajian informasi dengan memperlihatkan alat/media pembelajaran dan perangkat lainnya serta observasi ke lapangan dengan materi kegiatan ekonomi;
- Fase 3 pengelompokan siswa untuk kerja kelompok yang dipandu dengan Lembar Kerja Siswa (LKS);
- Fase 4 pengawasan kegiatan kelompok siswa dan pemberian bantuan bagi yang memerlukan. Bantuan dapat berupa layanan individual atau layanan kelompok. Bantuan terutama pengarahan pada kegiatan bermain peran;
- Fase 5 laporan hasil kerja kelompok dan diskusi kelas melalui setiap kelompok menyampaikan hasil kerja kelompoknya kemudian kelompok lain memberikan sanggahan/tanggapan terhadap kelompok lainnya;
- Fase 6 pemberian tes evaluasi setiap tindakan dan siklus. Tes evaluasi berbentuk tes tertulis;

Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Fase 7 pemberian penghargaan melalui tanggapan atas kerja kelompok dan penilaian prestasi siswa.

Bentuk penilaian tindakan kelas yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas bersifat *deskriptif kualitatif*. Penelitian *deskriptif* adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa atau kejadian yang terjadi pada saat sekarang (Sudjana dan Ibrahim, 1995 : 64). Pendekatan *kualitatif* adalah pendekatan yang memandang bahwa kenyataan sebagai suatu yang berdimensi jamak, utuh dan merupakan kesatuan dan berubah. Oleh karena itu rancangan dalam penelitian ini tidak dapat di susun secara rinci dan baku karena disesuaikan dengan perkembangan selama proses penelitian berlangsung. Menurut Whitney (Nazir, 2005 : 54) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat.

Dalam penelitian ini antara peneliti dan obyek penelitian saling berinteraksi satu sama lain. Sehingga dalam pelaksanaannya peneliti berfungsi sebagai alat penelitian. Hasil penelitian dalam *deskriptif kualitatif* tidak sepenuhnya dari faktor subjektivitas, karena itu alat penelitian yang baku kebenaran hasil penelitian lebih banyak didukung oleh kepercayaan berdasarkan konfirmasi dari pihak-pihak yang diteliti.

1) Pelaksanaan Siklus I

Kegiatan pembelajaran siklus I, sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya, yakni terlebih dahulu siswa dibentuk kelompok terdiri dari 6 orang. Kemudian setiap siswa menyimak informasi yang dilakukan

Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

guru. Kelompok mengamati bentuk-bentuk kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar dan pengamatan melalui media Video CD dan observasi ke lapangan untuk memudahkan siswa dalam belajar.

Dalam kegiatan kelompok, siswa diberi LKS yang memberikan petunjuk dalam langkah-langkah proses pembelajaran sehingga dapat menenukan sendiri tentang perbedaan, jenis, dan manfaat dari bentuk kegiatan ekonomi. Melalui bermain peran siswa dituntut untuk mendeskripsikan ragam kegiatan ekonomi yang terjadi di lingkungannya dalam bentuk dialog kemudian diperankan sesuai hasil pengamatan masing-masing di lapanga. Akhir kegiatan dilakukan diskusi kelas dan bersama guru, siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru melakukan evaluasi belajar tatap muka siklus I (satu) dan hasilnya dianalisis serta dilakukan refleksi kemudian dibuatkan rekomendasi untuk perbaikan pelaksanaan pembelajaran atau tindakan siklus II.

2) Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I, yaitu terlebih dahulu siswa dibentuk kelompok terdiri dari 6 orang. Kemudian setiap siswa menyimak informasi yang dilakukan guru. Kelompok mengamati bentuk-bentuk kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar dan pengamatan melalui Video CD dan observasi ke lapangan untuk memudahkan siswa dalam belajar.

Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dalam kegiatan kelompok, siswa diberi LKS yang memberikan petunjuk dalam langkah-langkah proses pembelajaran sehingga dapat menemukan sendiri tentang perbedaan, jenis, dan manfaat dari bentuk kegiatan ekonomi yang terjadi di lingkungannya dalam bentuk dialog kemudian diperankan sesuai hasil pengamatan masing-masing di lapangan. Akhir kegiatan dilakukan diskusi kelas dan bersama guru, siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru melakukan evaluasi belajar tatap muka siklus II (dua) dan hasilnya dianalisis serta dilakukan refleksi.

3. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan setiap akhir tindakan melalui diskusi bersama Guru Kelas dan pembantu observasi lainnya. pelaksanaan refleksi difokuskan pada berbagai aspek atas dasar pokok-pokok penelitian dan hipotesis tindakan, antara lain:

- 1) Rumusan naskah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat guru sebagai panduan proses pembelajaran di kelas;
- 2) Aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam pembelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi yang menggunakan metode bermain peran;
- 3) Hasil evaluasi belajar siswa sebagai muara tujuan penelitian tindakan kelas serta catatan lapangan. Variable sebab sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode bermain peran merupakan akibat dan akan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran;

Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

4) Kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode bermain peran.

Refleksi dilakukan untuk menganalisa semua data yang terkumpul. Hasil analisa seperti mengambil kesimpulan yang akan dijadikan dasar untuk membuat rencana tindakan berikutnya.

E. Instrumen Penelitian

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data tentang pembelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi yang menggunakan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk memperoleh data yang objektif diperlukan instrumen yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan terefleksi dengan baik. Instrumen penelitian digunakan untuk pengumpulan data seperti tes diantaranya: 1) alat evaluasi; 2) lembar kerja siswa. Serta non tes diantaranya: 1) lembar observasi; 2) lembar wawancara; 3) handycam, tape recorder, dan kamera photo (instrumen penelitian selengkapnya terlampir).

1. Test

a. Alat evaluasi

Alat evaluasi berupa serangkaian soal yang harus dijawab oleh siswa secara individu untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) setelah menerapkan pembelajaran berbasis masalah. Alat evaluasi disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam RPP untuk

Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

mengetahui gambaran peningkatan hasil belajar IPS melalui penerapan metode bermain peran.

Pertimbangan penggunaan alat evaluasi sebagai instrumen penelitian, anatara lain untuk memudahkan penelitian dalam ketercapaian hasil belajar siswa sebagai akhir tujuan penelitian. Nilai-nilai hasil evaluasi diolah dan direfleksikan sebagai bahan tindakan pembelajaran berikutnya.

Pertimbangan penggunaan catatan lapangan sebagai instrumen penelitian, antara lain:

- 1) Keterbatasan penulis dalam memprediksi kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi dalam pelaksanaan penelitian;
- 2) Data catatan lapangan sangat berguna untuk dijadikan pertimbangan dalam pengambilan keputusan pada penyusunan RPP dan/atau item-item alat instrumen penelitian secara keseluruhan.

b. Lembar Kerja Siswa

LKS merupakan panduan bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan panduan LKS siswa dapat menemukan konsep-konsep materi ajar IPS serta menerapkannya dalam menyelesaikan soal-soal. Data yang diperoleh dari hasil LKS ini digunakan untuk merancang tindakan berikutnya.

2. Non Test

a. Lembar Observasi

Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Observasi merupakan teknik pengamatan terhadap objek atau situasi yang sedang diteliti. Pertimbangan penggunaan lembar observasi ini untuk memudahkan bagi penulis dalam mengamati kejadian-kejadian secara langsung di lapangan. Akurasi data lebih terjamin dan meyakinkan, karena peneliti langsung dapat memperoleh data yang diperlukan sesuai tujuan penelitian. Lembar observasi ini pun sekaligus merupakan lembar penilaian proses pembelajaran.

Lembar observasi merupakan panduan pengamatan yang berisikan item-item tentang kejadian yang mungkin terjadi sesuai tujuan penelitian. Lembar observasi menggunakan dua jenis lembar observasi yaitu mengungkap aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Hasil observasi dijadikan bahan refleksi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya.

b. Lembar Wawancara

Wawancara adalah pertanyaan lisan yang harus dijawab untuk mendapatkan keterangan dari responden. Wawancara bertujuan untuk memperoleh data otentik secara langsung pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran. Pertimbangan instrumen wawancara ini antara lain untuk memperoleh data yang bersifat subjektif, seperti sikap responden terhadap penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran.

Kegiatan wawancara dilakukan diluar pembelajaran yang ditujukan untuk mengetahui hambatan dan kesulitan yang dialami ketika pembelajaran berlangsung sebagai bahan merefleksikan hal-hal yang telah dilakukan ketika

Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

melaksanakan tindakan. Sasaran dan materi wawancara dibedakan untuk siswa dan guru sesuai kebutuhan dan sasaran tujuan penelitian. Penelitian responden siswa digunakan secara random sekitar 15% dari jumlah sampel penelitian yang ada.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penggunaan metode deskriptif dengan teknik dan alat-alat tertentu didasarkan pada tujuan, situasi dan masalah penelitian dimaksudkan untuk menguji hipotesa tindakan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian yaitu mendeskripsikan data yang dianalisis. Semua data yang terkumpul pada setiap siklusnya diolah dengan menggunakan teknik pengumpulan data secara deskriptif kualitatif (Sudjana, 2005 : 67).

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan terhadap objek atau situasi yang sedang diteliti secara langsung di lapangan. Hasil observasi dianalisis sebagai bahan perenungan untuk mengetahui berhasil tidaknya proses pembelajaran sehingga pada pembelajaran berikutnya dapat diperbaiki.

Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Wawancara

Wawancara yaitu menyampaikan pertanyaan kepada responden untuk memperoleh data sesuai tujuan penelitian. Pemilihan responden dilakukan secara random yang diperkirakan dapat mewakili seluruh sampel penelitian kurang lebih 15% dari jumlah responden. Perolehan data hasil wawancara diolah dan ditarik kesimpulan secara umum mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kesulitan-kesulitan siswa dan/atau guru dalam penerapan metode pembelajaran bermain peran.

3. Alat evaluasi

Alat evaluasi berupa item tes baik untuk proses melalui lembar pengamatan maupun untuk hasil belajar melalui tes tertulis. Tes hasil belajar difokuskan pada mata pelajaran IPS sesuai tujuan penelitian. Data hasil tes siswa setiap siklus diolah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Adapun rata-rata hitung dapat dicari dengan rumus:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Skor siswa keseluruhan}}{\text{Jumlah skor}}$$

(Koswara, 1993 : 109)

G. Pengolahan dan Analisis Data

Pada dasarnya pengolahan dan analisis data dilakukan pada setiap aktivitas sesuai dengan petunjuk pelaksanaan tindakan kelas (Suryanto, 1996). Adapun tahapan penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan digambarkan sebagai berikut:

Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Teknik kualitatif

Teknik ini digunakan untuk menganalisa hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta gejala-gejala yang timbul pada saat berlangsungnya proses pembelajaran terhadap sikap dan pendapat pada kegiatan belajar mengajar yang telah berlangsung.

b. Teknik kuantitatif (Teknik persentase)

Teknik ini digunakan untuk menganalisa data hasil belajar siswa berupa hasil tes yang diberikan. Analisa data diawali dengan kegiatan penskoran terhadap sejumlah pertanyaan atau soal yang diajukan. Selanjutnya skor yang diperoleh dianalisa dengan sistem penilaian agar diketahui tingkat pemahaman atau ketuntasan belajar siswa pada konsep yang dipelajari.

2. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh dikategorikan berdasarkan analisis kaitan logisnya, kemudian ditafsirkan secara aktual dan sistematis dalam keseluruhan permasalahan dalam kegiatan penelitian. Selanjutnya menganalisis data, hasil tindakan disajikan secara bertahap sesuai dengan siklus yang telah dilakukan beserta efek yang ditimbulkannya.

a. Analisis kualitatif

Ida Rosidah

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran ips dengan materi kegiatan ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Teknik analisis ini digunakan untuk menganalisa hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta gejala-gejala yang timbul pada saat berlangsungnya proses pembelajaran terhadap sikap dan pendapat pada kegiatan belajar mengajar yang telah berlangsung.

b. Analisis kuantitatif (Teknik persentase)

Teknik ini digunakan untuk menganalisis data hasil belajar siswa berupa hasil tes yang diberikan. Analisis data diawali dengan kegiatan penskoran terhadap sejumlah pertanyaan atau soal yang diajukan. Selanjutnya skor yang diperoleh dianalisis dengan sistem penilaian agar diketahui tingkat pemahaman atau ketuntasan belajar siswa pada materi yang dipelajari.