

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*, yaitu suatu model penelitian yang dikembangkan di kelas untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran (Kasihani Kasbolah, 1999:29). Penulis memilih menggunakan metode ini didasarkan atas pertimbangan bahwa penelitian tindakan kelas tidak menyita waktu banyak sebab dilakukan tanpa meninggalkan kegiatan mengajarnya. Selain itu menurut Suyato, dkk pada tahun 1997 penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan (1) kualitas praktik pembelajaran di sekolah, (2) relevansi pendidikan, (3) mutu hasil pendidikan, (4) efisiensi pengelolaan pendidikan. (Kasihani Kasbolah, 1999:32)

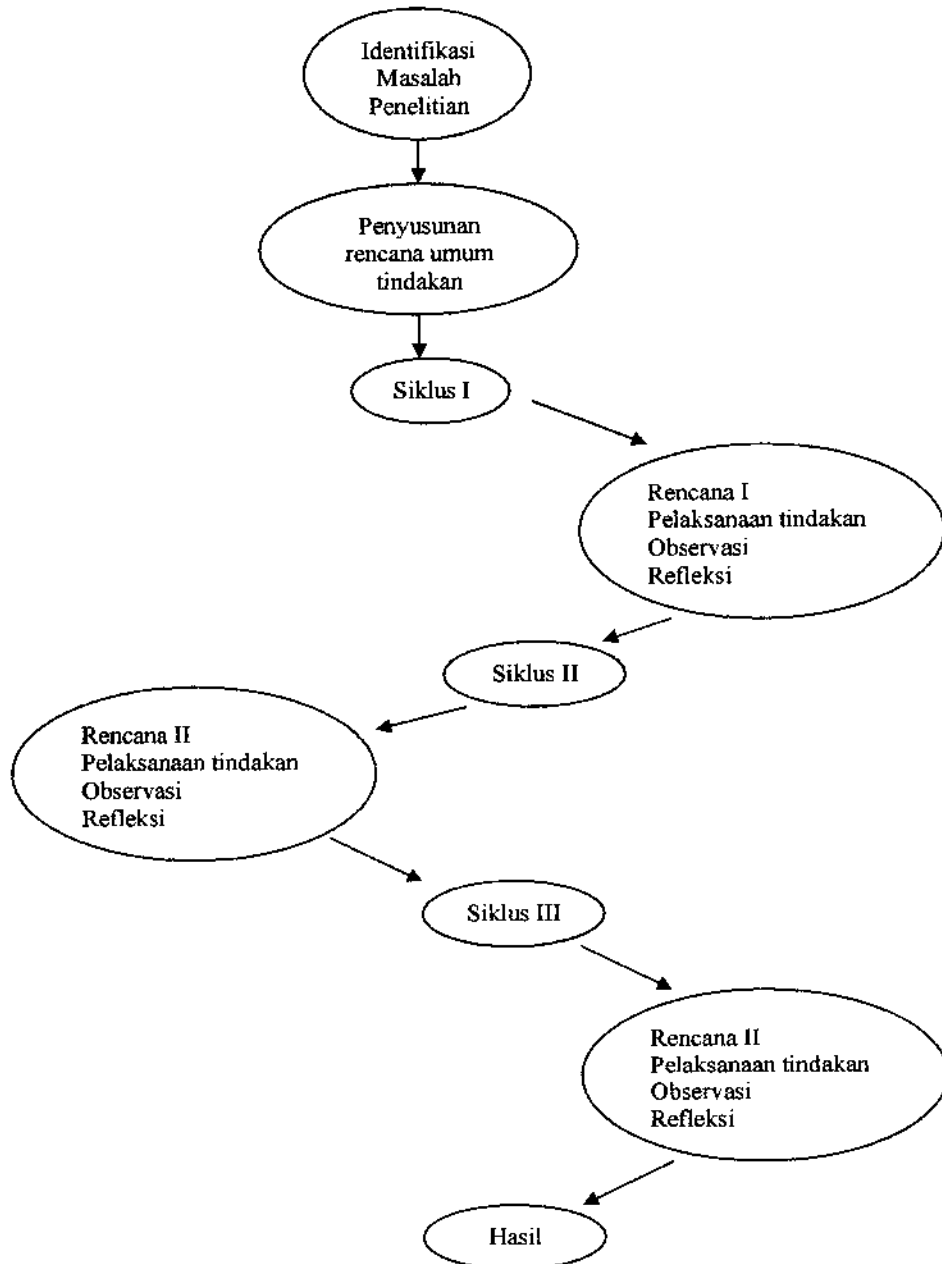
Bentuk penelitian tindakan kelas yang digunakan oleh penulis adalah penelitian tindakan kelas bersifat kolaboratif dan partisipatif, sesuai dengan dasar pemikiran Kurt dan Lewin yang menjadi pencetus ide penelitian tindakan kelas pada tahun 1946, yang menekankan pentingnya kolaborasi dan partisipasi (Kasihani Kasbolah, 1999:15). Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif adalah suatu penelitian yang di dalamnya terlibat kerja kesejawatan, sedangkan penelitian tindakan kelas bentuk guru sebagai peneliti yaitu sangat berperannya guru dalam pelaksanaan penelitian, karena secara langsung guru terlibat dalam proses perencanaan, observasi, tindakan dan juga refleksi.

Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian dimana guru kelas secara langsung menemukan adanya masalah dalam proses pembelajaran yang dilakukan, dalam hal ini khususnya masalah dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Selain itu penulis merasa yakin bahwa penelitian tindakan kelas akan mampu memperbaiki serta meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar. Dalam penelitian tindakan kelas dibutuhkan adanya kerjasama antar pendidik di lingkungan sekolah karena dalam menyelesaikan masalah ditempuh secara bersama untuk menemukan solusi yang tepat dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas merupakan praktik yang dilakukan di kelas untuk memperbaiki praktik pengajaran seorang pendidik dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan nasional. Dalam pelaksanaannya penelitian tindakan kelas dijalankan dalam suatu proses yang terdiri dari empat aspek yaitu : Perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Perlu dipahami bahwa keempat aspek tersebut bukan sebagai langkah-langkah yang statis tetapi merupakan momen-momen dalam bentuk spiral.

Hardjodipuro pada tahun 1997 menuliskan alur penelitian yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas disesuaikan dengan serangkaian kegiatan yang dilakukan secara daur ulang (Kemmis Dalam Nataliawaty,2003:37). Rancangan dasar penelitian tindakan kelas yang digunakan oleh penulis terdapat dalam gambar ini.

Rancangan Dasar Penelitian Tindakan Kelas
Untuk Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) menurut Kemmis



Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas

Dalam pelaksanaan penelitian dibuat beberapa siklus untuk mempermudah langkah penelitian, mulai dari tahap analisis kurikulum, melakukan studi pustaka, melakukan observasi awal, menemukan masalah kemudian mengidentifikasi masalah, merencanakan langkah awal tindakan dengan menyusun rencana tindakan, melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana tindakan kesatu, kemudian merefleksikan kembali. Setelah selesai satu siklus yang diakhiri dengan refleksi, maka diperbaiki lagi pada siklus berikutnya.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi Awal

- a. Melaksanakan kegiatan observasi di SD Negeri Bojongkoneng I Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung, sebagai tempat penelitian, difokuskan pada kegiatan belajar IPA di kelas II semester dua.
- b. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama observasi dapat diidentifikasi masalah yang menjadi prioritas dari sejumlah masalah yang ada.
- c. **Persiapan Pra Tindakan**
 - 1) Mendiskusikan rencana penelitian dengan observer sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya mata pelajaran IPA.
 - 2) Berdiskusi serta mengadakan kegiatan simulasi pelaksanaan penelitian tindakan kelas.

- 3) Mendiskusikan dasar teori model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dengan topik pengaruh cahaya matahari terhadap bumi.

2. Pelaksanaan Siklus

a. Siklus I

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru menyusun rencana pembelajaran IPA. Perencanaan dibuat dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dilengkapi dengan lembar evaluasi dan LKS, Lembar pengamatan *Role Playing*, lembar wawancara siswa dan lembar observasi.

2) Pelaksanaan Tindakan

Guru melaksanakan proses pembelajaran dengan membahas topik pengaruh cahaya matahari terhadap bumi. mengambil kompetensi dasar mengidentifikasi kenampakan matahari pada pagi, siang dan sore hari dan indikator (a) Menunjukkan perputaran bumi terhadap matahari pada waktu pagi, siang dan sore; (b) Memperagakan waktu terbit dan terbenam matahari; (c) Menceritakan akibat dari perputaran bumi; (d) Membandingkan panas yang dipancarkan matahari pada waktu pagi, siang dan sore hari. Siswa dibagi menjadi delapan kelompok, secara bergantian siswa menerima materi dengan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*).

3) Observasi

Dengan dibantu rekan sejawat, dilakukan observasi proses pembelajaran IPA yang dilakukan guru (peneliti). Sasaran observasi adalah kegiatan

guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *Role Playing* untuk satu kali pertemuan (2 X 35 menit)

4) Refleksi

Guru (observer) dan peneliti mendiskusikan hasil proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dari data hasil observasi rekan sejawat dan data hasil observasi peneliti terhadap siswa, maka diperoleh gambaran tentang hasil pembelajaran IPA yang dilaksanakan serta sikap kreatif yang muncul pada diri siswa. Dengan data tersebut peneliti dapat menentukan langkah berikutnya yaitu memperbaiki proses pembelajaran dan menyusun rencana untuk siklus kedua.

b. Siklus II

1. Perencanaan

Setelah diperoleh gambaran dari siklus pertama, maka peneliti kembali merancang pelaksanaan pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dengan Topik yang sama yaitu pengaruh cahaya matahari terhadap bumi. Kompetensi dasar yang diambil mengidentifikasi kenampakan matahari pada pagi, siang dan sore hari dan Indikator (a) Mengidentifikasi pengaruh cahaya terhadap bayangan; (b) Menunjukkan arah bayangan berdasarkan waktu dan letak matahari serta (c) Membedakan panjang bayangan berdasarkan waktunya.

Proses pembelajaran pada siklus kedua dilaksanakan sesuai dengan Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dilengkapi dengan Lembar

evaluasi dan LKS, lembar pengamatan *Role Playing*, lembar wawancara dan lembar observasi. Selain itu dilengkapi dengan alat yang menunjang dalam bermain peran sesuai dengan topik yang disampaikan. Kegiatan siklus dua meliputi :

a) Kegiatan Awal (10 menit)

Apersepsi dengan mengemukakan pertanyaan seputar tema lingkungan yang telah dibahas sebelumnya dan mengaitkannya dengan topik yang akan dibahas. Mengkondisikan untuk belajar *Role playing*. Bertanya tentang materi kedudukan matahari pada pagi, siang dan sore hari. Menjelaskan dengan memberi contoh kedudukan matahari dengan bayang-bayang yang akan dimainperankan.

b) Kegiatan Inti (55 menit)

Mengelompokan siswa (setiap kelompok terdiri dari tujuh dan delapan orang), selanjutnya dilakukan pembagian peran pada setiap kelompok. Siswa melakukan *Role playing* berkelompok (setiap kelompok ±4 menit), selanjutnya guru membagikan LKS yang harus diisi oleh kelompok masing-masing, dan guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS.

Guru membimbing siswa untuk berdiskusi secara klasikal serta memandu siswa membahas hasil LKS, selanjutnya menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa dan mengarahkan siswa membuat kesimpulan dan guru mengadakan post-tes.

c) Kegiatan Akhir (5 menit)

Mengajukan pertanyaan tentang kedudukan matahari dengan bayang-bayang kemudian menutup pembelajaran. Selanjutnya beberapa siswa ditugaskan mengisi lembar wawancara.

2) Tindakan

Guru melaksanakan proses pembelajaran dengan membahas topik yang sama dengan siklus pertama. Pembelajaran dilengkapi dengan alat bantu yang menunjang dalam melakukan *Role Playing* untuk memotivasi anak agar melakukan dengan sungguh-sungguh.

Siswa menerima materi dengan model pembelajaran bermain peran secara berkelompok.

3) Observasi

Dengan dibantu rekan sejawat, dilakukan observasi proses pembelajaran IPA yang dilakukan guru (peneliti). Sasaran observasi adalah kegiatan guru dan kreativitas siswa dalam memainkan peran selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *Role Playing*.

4) Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan perbaikan-perbaikan berdasarkan temuan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus kedua, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, penilaian, alat, serta kegiatan siswa baik dari hasil observasi maupun dari hasil evaluasi, serta peningkatan sikap kreatif yang muncul pada setiap siswa. Dengan data

tersebut peneliti dapat menentukan langkah berikutnya yaitu memperbaiki proses pembelajaran dan menyusun rencana untuk siklus ketiga.

c. Siklus III

1) Perencanaan

Dari siklus kedua telah diperoleh gambaran tentang proses pembelajaran, baik dari kegiatan guru maupun kegiatan siswa. Pada siklus kedua diharapkan pembelajaran dengan model bermain peran akan mengalami peningkatan. Dengan kondisi seperti itu, guru (peneliti) berusaha memperbaiki kembali pembelajaran pada siklus ketiga. Siklus ketiga dilaksanakan penerapan model bermain peran (*Role Playing*) dengan Topik pengaruh cahaya matahari terhadap bumi, dan kompetensi dasar mendeskripsikan kegunaan panas dan cahaya matahari dalam kehidupan sehari-hari, dan indikator (a) Menceritakan kegunaan panas dan cahaya matahari dalam kehidupan sehari-hari bagi makhluk hidup; (b) Mengidentifikasi pengaruh panas dan cahaya matahari terhadap manusia; (c) Memperagakan cara yang aman untuk menghindari pengaruh panas dan cahaya matahari. Proses pembelajaran pada siklus III dilaksanakan sesuai dengan Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dilengkapi dengan Lembar evaluasi dan LKS, Lembar pengamatan Role Playing, lembar wawancara dan lembar observasi. Selain itu dilengkapi dengan alat penunjang yang lebih lengkap dalam bermain peran sesuai dengan topik yang disampaikan.

2) Tindakan

Guru melaksanakan proses pembelajaran dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dengan memperbaiki kekurangan dari proses pembelajaran pada siklus kedua.

3) Observasi

Dengan dibantu rekan sejawat, dilakukan observasi proses pembelajaran IPA. Dilihat dari kegiatan pembelajaran yang difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa, sikap kreatif dan kinerja guru selama proses belajar mengajar berlangsung.

4) Refleksi

Pada tahap refleksi, guru (peneliti) kembali melakukan perbaikan-perbaikan berdasarkan temuan dari kegiatan belajar mengajar yang telah berlangsung pada siklus ketiga. Dengan data tersebut peneliti dapat menentukan langkah berikutnya apakah perlu dilaksanakan siklus berikutnya yaitu perbaikan proses pembelajaran dan menyusun tindakan untuk siklus berikutnya, atau data-data yang telah diperoleh diolah dan dibuat kesimpulan serta membuat laporan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

C. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini pengumpulan data mengenai pelaksanaan dan hasil dari program tindakannya akan dilakukan dengan menggunakan beberapa instrumen penelitian.

1. Lembar panduan observasi. Lembar panduan observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data, mengenai unjuk kerja guru dan aktivitas belajar siswa selama pengembangan tindakan dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Role Playing*. Data yang ingin di jaring melalui panduan lembar observasi ini adalah data yang berupa perkataan dan aktivitas yaitu komunikasi interaktif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru secara langsung pada saat pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Role Playing*.
2. Pedoman wawancara, pedoman ini digunakan untuk menjaring data berkaitan dengan pelaksanaan tindakan, kesan dan pendapat siswa terhadap model pembelajaran *Role Playing* yang diterapkan dalam pembelajaran IPA setelah dilaksanakan program tindakan. Lembar wawancara terlampir pada lampiran.
3. Lembar catatan lapangan. Catatan ini digunakan untuk menjaring data apa yang dilihat, didengar dan diamati selama kegiatan rencana tindakan berlangsung. Catatan lapangan berguna untuk menentukan hasil analisis, temuan konsep, dan teori-teori dalam pembelajaran selama menggunakan model *Role Playing*. Catatan lapangan ini dirancang dan dibuat sendiri oleh peneliti setiap menyelesaikan pembelajaran IPA dengan model *Role Playing*.
4. Lembar Evaluasi (Post-tes), instrumen ini digunakan untuk menjaring data mengenai penguasaan terhadap siswa terhadap materi atau pokok bahasan yang dibelajarkan dengan menggunakan metode *Role Playing*. Lembar evaluasi terlampir..

5. Lembar Kerja Siswa (LKS), instrumen ini digunakan untuk melihat kemampuan anak secara berkelompok dalam pemahaman materi. Lembar Kerja Siswa terlampir.
6. Lembar Pengamatan Kemampuan *Role Playing* merupakan Lembar peamatan yang menilai kemampuan anak dalam pembelajaran *Role Playing* secara menyeluruh.
7. Lembar Sikap Kreatif merupakan instrumen yang digunakan untuk menilai sikap kreatif yang muncul ketika bermain peran.

D. Teknik Pengolahan Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan seluruh data yang diperoleh dari instrument penelitian. Dari penelitian yang dilakukan diharapkan diperoleh data yaitu :

- a) Hasil test siswa
- b) Aktivitas sikap kreatif siswa

Untuk mendapatkan data yang akurat, sebaiknya data yang telah ada divalidasi dengan menggunakan teknik validasi data, diantaranya : *triangulasi data*, yaitu pengecekan keabsahan (validasi) data dengan mengkonfirmasi data yang telah ada dengan sumber, metode, pengamat, dan teori. Data tersebut dapat dijaring melalui lembaran observasi, evaluasi, Lembar kemampuan Role Playing, Lembar sikap kreatif, dan wawancara setelah dilakukan pembelajaran.

Audit trail, yaitu pengecekan keabsahan temuan peneliti yang sudah divalidasi sehingga harus dikonfirmasi kepada siswa dan mendiskusikannya dengan rekan sejawat.

Member Chek, yaitu melakukan pengecekan terhadap data anggota yang terlibat dalam proses pengumpulan data meliputi data, kategori analitik, penafsiran, dan kesimpulan. Proses ini dilakukan oleh peneliti pada waktu akhir pelaksanaan program tindakan dan pada waktu berakhirnya keseluruhan program tindakan yang direncanakan sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan.

Data nilai yang telah diperoleh selain sebagai referensi gambaran peningkatan dan sikap kreatif siswa juga dijadikan acuan antara lain sebagai program perbaikan dan pengayaan, sebagai alat ukur meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai bahan evaluasi mengajar bagi guru.

E. Teknik Analisa Data

Analisa data dilakukan secara bertahap selama penelitian, pada akhir tindakan diadakan analisa data secara keseluruhan. Dari analisa data diperoleh sebuah kesimpulan yang dapat menjawab permasalahan yang diajarkan, data tersebut kemudian dianalisis, diolah dan dideskripsikan.

Dari data nilai yang terkumpul, dihitung nilai rata-rata kelas, yang berfungsi untuk melihat perkembangan nilai secara keseluruhan. Untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa, kategori pemahaman siswa setelah pembelajaran dengan keterampilan proses, data tes yang masuk dirata-ratakan,

dikelompokkan, dan diprosentasekan dan dihitung secara proporsi untuk memperoleh nilai prosen berdasarkan kriteria sebagai berikut :

$$R = \frac{\Sigma \text{ Nilai seluruh siswa}}{\Sigma \text{ Banyak siswa}} \times 100 \%$$

Tabel 3.1 Kategori nilai dengan prosentase

No.	Nilai	Prosentase	Kategori
1.	≥ 9	$\geq 90 \%$	Baik sekali
2.	7,0 – 8,9	70 % - 80 %	Baik
3.	5,0 – 6,9	50 % - 69 %	Cukup
4.	3,0 – 4,9	30 % - 49 %	Kurang
5.	$\leq 2,9$	29 %	Sangat Kurang

(Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Depdikbud :1980)

