

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah yang telah dipaparkan pada BAB II, maka tindak lanjut dari penelitian ini adalah menentukan metode dalam melaksanakannya. Metode penelitian yang cocok untuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Research*) atau yang lebih sering disebut PTK. Metode tersebut dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pembelajar BIPA anak-anak kelas 2 SD di *Bandung International School* (BIS) dalam berbicara bahasa Indonesia khususnya menceritakan legenda dengan metode bermain peran. Hal ini didukung oleh pendapat Hopkins (Muslich, 2009: 8-9) yang menyatakan 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”.

Setelah menetapkan metode yang akan digunakan, maka diperlukan tahap awal sebelum proses pelaksanaan PTK, yaitu penelitian pendahuluan. Pada saat penelitian pendahuluan ini terdapat hal-hal yang dilaksanakan di antaranya pengajuan perizinan kepada pihak sekolah dan observasi situasi objek yang akan diteliti.

Perizinan yang dilakukan oleh penulis ke BIS dilakukan secara bertahap dimulai dari pembuatan surat izin dari fakultas sampai perizinan kepada pihak sekolah tersebut. Setelah mendapatkan izin penelitian, penulis mengobservasi proses pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa yang menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa keduanya di kelas *indo-culture* tingkat Sekolah Dasar di BIS. Setelah proses pembelajaran selesai, penulis pun mewawancarai guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut mengenai pembelajaran dan permasalahan yang dialami selama Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Selain itu juga, penulis mempelajari kurikulum *International Baccalaureate* (IB) yang digunakan pada sekolah tersebut karena aplikasi kurikulum IB pada KBM bahasa Indonesia dengan kurikulum KTSP pada KBM bahasa Indonesia di sekolah-sekolah nasional sangat jauh berbeda. Observasi yang dilakukan tidak hanya pada saat KBM, penulis juga mewawancarai siswa di luar kelas ketika siswa-siswa menunggu jemputan pulang di gerbang sekolah perihal pembelajaran legenda yang sudah dipelajari.

Setelah tahap awal dilaksanakan, maka penelitian dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian. Penelitian ini berlangsung secara kontinu yang berarti terus berkelanjutan pada beberapa pertemuan sampai siswa menunjukkan peningkatan kemampuannya sehingga pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini yaitu penulis, praktisi (guru di kelas), dan khalayak sasaran (teman sejawat) bekerja sama merumuskan langkah-langkah yang tepat untuk memecahkan masalah secara proposional dan profesional. Pihak-pihak tersebut mendapatkan peran masing-masing ketika proses penelitian sehingga masing-masing

mengetahui apa yang harus dikerjakan. Peran penulis adalah sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran di kelas, sedangkan guru kelas dan teman sejawat berperan sebagai pengamat yang menilai aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hal tersebut mencerminkan bahwa penelitian ini bersifat kolaboratif dan partisipatif. Kolaboratif merupakan kerja sama antara pihak-pihak yang terlibat, sedangkan partisipatif merupakan dilibatkannya pihak-pihak yang terlibat tersebut dalam mengidentifikasi masalah, merencanakan, melaksanakan kegiatan dan melakukan penilaian akhir. Oleh karena itu, pada saat mengamati perkembangan tersebut penulis tidak dapat menguji dengan pendekatan statistik, tetapi penulis hanya mendeskripsikannya perkembangan kemampuan siswa dari hasil penilaian akhir.

Adapun karakteristik metode PTK yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Hal yang diteliti merupakan permasalahan yang muncul di sebuah kelas dan berkaitan dengan pembelajaran.
- 2) Tujuan penelitian ini adalah memecahkan masalah dalam meningkatkan kemampuan siswa.
- 3) Penelitian ini bersifat kolaboratif dan partisipatif sehingga penulis dapat bekerja sama dengan pihak-pihak yang terlibat.
- 4) Pelaksanaannya fleksibel yang memungkinkan perubahan tindakan sesuai dengan respon siswa dalam proses pembelajaran.
- 5) Proses penelitian dilaksanakan secara kontinu yang berarti berkelanjutan sampai kemampuan siswa sesuai dengan yang diharapkan.

- 6) Tahapan pada proses pembelajaran dilakukan secara bertahap sesuai dengan struktur yang telah ditentukan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi.

### 3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak bulan November hingga Februari 2010 pada tahun ajaran 2009-2010 sesuai dengan jadwal unit pembelajaran *Myths and Legends* di kalender akademik dengan kurikulum IB. Jadwal penelitian penulis dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 3.1**  
**Jadwal Penelitian**

| No | Kegiatan              | November<br>2009 | Desember<br>2009 | Januari<br>2010 | Februari<br>2010 | Maret<br>2010 | April<br>2010 | Mei<br>2010 |
|----|-----------------------|------------------|------------------|-----------------|------------------|---------------|---------------|-------------|
| 1. | Perizinan             | √                |                  |                 |                  |               |               |             |
| 2. | Studi<br>Pendahuluan  |                  | √                |                 |                  |               |               |             |
| 3. | Perencanaan           |                  |                  | √               |                  |               |               |             |
| 4. | Persiapan             |                  |                  |                 | √                |               |               |             |
| 5. | Tindakan 1            |                  |                  |                 | √                |               |               |             |
| 6. | Tindakan 2            |                  |                  |                 | √                |               |               |             |
| 7. | Tindakan 3            |                  |                  |                 | √                |               |               |             |
| 8. | Pengolahan<br>Data    |                  |                  |                 |                  | √             | √             | √           |
| 9. | Penyusunan<br>Skripsi |                  |                  |                 |                  | √             | √             | √           |

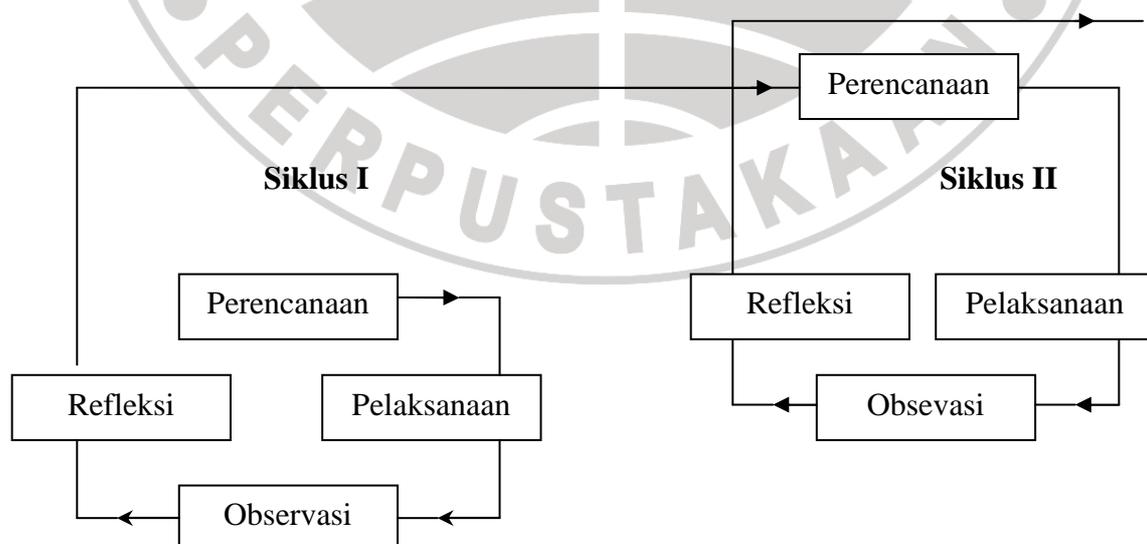
Penelitian ini dilaksanakan di *Bandung International School*, yang terletak di Jl. Prof. Drg. Suria Sumantri No. 61 PO.BOX 1167, Bandung 40011, Jawa Barat-Bandung. Adapun sumber data yang diteliti adalah anak-anak kelas 2 Sekolah Dasar yang berjumlah 17 orang. Mayoritas siswa tersebut penutur asing sesuai dengan data yang sedang diteliti. Negara asal dari siswa-siswa penutur asing tersebut terdiri dari Inggris, Skotlandia, Amerika, Australia, Korea, dan Swedia.

### 3.3 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang dilaksanakan adalah melakukan tindakan dengan beberapa tahapan, di bawah ini terdapat gambar lingkaran tindakan (Mulyasa, 2009: 73).

**Bagan 3.1**

**Lingkaran Siklus PTK**



Apabila pada siklus ini pencapaiannya belum sesuai dengan harapan maka dilaksanakan lagi siklus ke dua dan seterusnya dengan lingkaran yang sama, berikut pemaparan keterangan dari siklus di atas.

#### 1) Tahap Perencanaan

Penulis merencanakan tindakan berdasarkan masalah yang telah dirumuskan. Setelah itu, penulis bersama guru membuat rencana tindakan pada pembelajaran legenda dengan metode bermain peran. Lalu, penulis mempersiapkan hal-hal yang akan digunakan pada saat pelaksanaan pembelajaran, seperti: berlatih mengajar, berlatih menceritakan legenda, dan membuat media.

#### 2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan adalah penerapan pembelajaran metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara menceritakan legenda pada siswa kelas 2 SD. Alokasi waktu yang digunakan yaitu 5x45 menit (5 pertemuan) dengan tiga kali siklus.

#### 3) Tahap Observasi

Penulis mengumpulkan data dari sumber data dalam bentuk pengamatan di kelas. Pada setiap pertemuan di kelas, terdapat dua orang pengamat yang terdiri dari guru kelas dan teman sejawat. Adapun kegiatan yang diamati oleh kedua pengamat tersebut adalah mengobservasi aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran.

Pada saat kegiatan pembelajaran legenda dalam penerapan metode bermain peran penulis mengobservasi kemampuan berbicara siswa dengan aspek-aspek sebagai berikut: (1) siswa mampu menguasai isi legenda, (2) siswa mampu

mengetahui alur cerita, (3) Siswa antusias ketika bercerita (4) siswa mampu berkreaitivitas dalam mengembangkan cerita legenda; (5) siswa mampu konsisten dalam menggunakan bahasa Indonesia; (6) siswa mampu menggunakan struktur bahasa Indonesia dengan tepat; (7) siswa mampu memilih diksi yang tepat, (8) siswa mampu melafalkan bahasa Indonesia dengan jelas; (9) siswa mampu menggunakan intonasi yang tepat, dan (10) siswa mampu berekspresi dengan mimik yang tepat.

Siswa akan mendapatkan nilai sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya: 1) siswa akan mendapat skor 1 apabila kemampuannya tidak baik; 2) siswa akan mendapat skor 2 apabila kemampuannya kurang baik; 3) siswa akan mendapat skor 3 apabila kemampuannya cukup baik; 4) siswa akan mendapat skor 4 apabila kemampuannya baik; 5) siswa akan mendapat skor 5 apabila kemampuannya sangat baik. Skor tersebut diakumulasikan dengan aspek-aspek yang dinilai, lalu dibuat nilai akhirnya yang akan menunjukkan kemampuan siswa. Tindakan dilakukan terus dalam beberapa siklus apabila kemampuan siswa secara menyeluruh belum mencapai penilaian sangat baik.

Setelah mendapatkan nilai kemampuan berbicara seluruh siswa, penulis menganalisis 3 data siswa dari perwakilan setiap level yang terdiri dari *higher level*, *standard level*, dan *ab anatio level*. Hal ini berfungsi untuk mengetahui lebih rinci kemampuan berbicara dari perwakilan setiap levelnya.

#### 4) Tahap Refleksi

Pada tahap terakhir ini data yang terkumpul diolah dan dianalisis dengan berpedoman pada teori-teori pembelajaran dan teori-teori berbicara. Setelah itu,

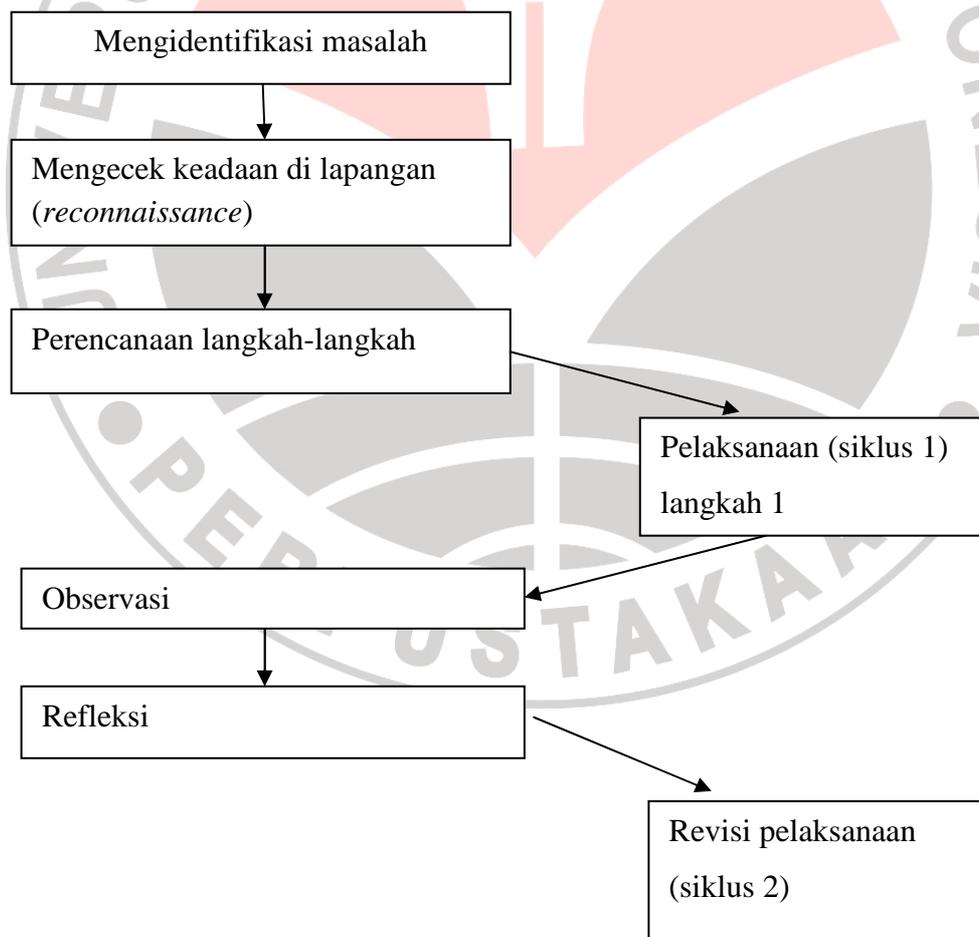
penulis merumuskan kesimpulan untuk menjadi bahan refleksi apakah diteruskan ke siklus berikut atautkah berhenti pada siklus tersebut.

### 3.4 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Langkah kegiatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu terdiri dari tiga siklus. Model siklus yang digunakan adalah model siklus Elliot (Syamsudin dan Damaianti, 2007: 231), yaitu sebagai berikut.

**Bagan 3.2**

**Model Siklus PTK**



Pada saat proses pelaksanaan penelitian, penulis mencatat pokok-pokok rencana kegiatan yang dilakukan dalam sebuah tabel yang formatnya seperti telah disusun oleh Mulyasa (2009: 110-111) sebagai berikut.

**Tabel 3.2**

**Tabel Rencana Kegiatan**

|          |             |  |
|----------|-------------|--|
| Siklus 1 | Perencanaan | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merencanakan pembelajaran</li> <li>• Menyiapkan media pembelajaran</li> </ul>   |
|          | Tindakan    | Melaksanakan tindakan sesuai dengan skenario   |
|          | Observasi   | Melakukan pengamatan   |
|          | Refleksi    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan evaluasi mutu, jumlah dan waktu dari setiap tindakan</li> <li>• Melakukan pertemuan antara penulis dan pengamat untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran</li> <li>• Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai dengan hasil evaluasi untuk digunakan siklus berikutnya</li> </ul> |
| Siklus 2 | Perencanaan | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifikasi dan penentuan alternatif pemecahan masalah</li> <li>• Pengembangan program tindakan kedua</li> </ul>   |
|          | Tindakan    | Pelaksanaan tindakan kedua   |
|          | Observasi   | Pengumpulan dan analisis data tindakan ke dua  |

|                    |          |                          |
|--------------------|----------|--------------------------|
|                    | Refleksi | Evaluasi tindakan ke dua |
| Siklus berikutnya  |          |                          |
| Simpulan dan Saran |          |                          |

Setelah mengetahui model siklus pelaksanaan dan format tabel catatan pokok-pokok pelaksanaan, maka perlu juga diketahui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada saat proses pembelajaran.

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah : *Bandung International School*  
Mata pelajaran : Bahasa Indonesia  
Kelas/Semester : 2/ 2  
Alokasi Waktu : 5x45 menit (5 kali pertemuan)  
Unit : *Myths and legends*

#### **A. Hasil Belajar**

Pembelajar BIPA mampu berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar ketika menceritakan kembali legenda secara utuh. Selain itu juga, hasil dari pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap legenda yang berasal dari Indonesia.

#### **B. Indikator**

1. Siswa mampu berbicara menggunakan bahasa Indonesia dengan baik.
2. Siswa mampu bermain peran.
3. Siswa mampu menceritakan isi legenda secara utuh.

### C. Materi Ajar

Materi yang dipelajari dalam proses pembelajaran ini yaitu legenda rakyat yang terdiri dari Sangkuriang, Batu Menangis, dan Kebo Iwo.

### D. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan pada setiap pertemuan di pembelajaran ini adalah bermain peran dengan tiga teknik pembelajaran yang terdiri dari teknik *charade*, bermain wayang kartun dengan iringan instrumen, dan dengar-kerjakan.

### E. Langkah Pembelajaran

#### Siklus I

| Kegiatan dan Langkah Pembelajaran   | Waktu    |
|---|----------|
| <b>Pertemuan I</b>  |          |
| <b>A. Pendahuluan</b>   | 5 menit  |
| 1. Apersepsi: perkenalan guru dengan siswa, tanya jawab seputar legenda yang berasal dari Indonesia |          |
| 2. Siswa diperiksa kehadirannya   |          |
| <b>B. Inti</b>  | 35 menit |
| 1. Siswa menyimak setengah bagian film kartun legenda Sangkuriang                                   |          |
| <b>C. Penutup</b>   | 5 menit  |
| 1. Siswa melakukan refleksi terhadap hasil belajar dengan bimbingan guru                            |          |
| 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya   |          |
| 3. Guru menutup pembelajaran  |          |
| <b>Pertemuan II</b>   |          |
| <b>A. Pendahuluan</b>   |          |
| 1. Apersepsi: tanya jawab seputar legenda Sankuriang  | 5 menit  |

|   |          |
|---|----------|
| 2. Siswa diperiksa kehadirannya   |          |
| <b>B. Inti</b>  |          |
| 1. Siswa melanjutkan menyimak bagian film kartun legenda  |          |
| 2. Siswa bersama-sama menyebutkan unsur intrinsik yang terdiri dari tokoh dan latar dengan bimbingan guru | 25 menit |
| <b>C. Penutup</b>   | 5 menit  |
| 1. Siswa melakukan refleksi terhadap hasil belajar dengan bimbingan guru                                  |          |
| 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya   | 5 menit  |
| 3. Guru menutup pembelajaran  |          |
| <b>Pertemuan III</b>  |          |
| <b>A. Pendahuluan</b>   |          |
| 1. Apersepsi: tanya jawab seputar legenda Sankuriang  |          |
| 2. Siswa diperiksa kehadirannya   |          |
| <b>B. Inti</b>  | 5 menit  |
| 1. Siswa membuat lingkaran sambil bernyanyi “Lingkaran besar dan lingkaran kecil”                         |          |
| 2. Siswa bermain mencari suara binatang   |          |
| 3. Siswa menyebutkan tokoh-tokoh yang ada di legenda Sangkuriang  | 1 menit  |
| 4. Siswa diberikan contoh oleh guru bermain peran sebagai dayang sumbi dan siswa menebak peran tersebut   | 10 menit |
| 5. Siswa secara bergiliran memerankan tokoh dan ditebak oleh siswa lainnya                                | 1 menit  |
| <b>C. Penutup</b>   | 1 menit  |
| 1. Siswa melakukan refleksi terhadap hasil belajar dengan bimbingan guru                                  | 17 menit |
| 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya   |          |
| 3. Guru menutup pembelajaran  | 10 menit |

## Siklus II

| Kegiatan dan Langkah Pembelajaran  | Waktu              |
|--|--------------------|
| <b>Pertemuan I</b>   |                    |
| <b>A. Pendahuluan</b>  | 2 menit            |
| 1. Apersepsi: tanya jawab seputar legenda yang berasal dari Indonesia<br>2. Siswa diperiksa kehadirannya   |                    |
| <b>B. Inti</b>   |                    |
| 1. Siswa menyimak pembacaan cerita legenda “Batu Menangis” yang diceritakan oleh guru dengan menggunakan wayang kartun dan diiringi audio instrument | 5 menit            |
| 2. Siswa menyebutkan amanat dan tokoh-tokoh  |                    |
| 3. Siswa membuat empat kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari empat atau lima siswa   | 3 menit<br>2 menit |
| 4. Siswa latihan memerankan tokoh yang telah diceritakan   | 10 menit           |
| 5. Siswa memainkan peran dengan menggunakan wayang kartun  | 20 menit           |
| <b>C. Penutup</b>  |                    |
| 1. Siswa melakukan refleksi terhadap hasil belajar dengan bimbingan guru   | 3 menit            |
| 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya  |                    |
| 3. Guru menutup pembelajaran   |                    |

### Siklus III

| Kegiatan dan Langkah Pembelajaran   | Waktu               |
|---|---------------------|
| <b>Pertemuan I</b>  |                     |
| <b>A. Pendahuluan</b>   | 2 menit             |
| 1. Apersepsi: tanya jawab seputar legenda yang berasal dari Indonesia   |                     |
| 2. Siswa diperiksa kehadirannya   |                     |
| <b>B. Inti</b>  |                     |
| 1. Siswa membuat lingkaran dengan bernyanyi “Lingkaran besar dan lingkaran kecil”   | 1 menit             |
| 2. Siswa mengikuti instruksi dari guru, apabila guru bercerita siswa harus menjadi patung, setelah guru selesai bercerita siswa harus memerankan tokoh yang telah diceritakan sesuai dengan instruksi | 17 menit            |
| 3. Siswa melakukan kegiatan tersebut terus menerus sampai cerita beres  |                     |
| 4. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari lima atau enam siswa   | 3 menit             |
| 5. Setiap kelompok siswa menyusun gambar dongeng  |                     |
| 6. Setiap kelompok menceritakan kembali dongeng Kebo Iwo  | 5 menit<br>15 menit |
| <b>C. Penutup</b>   |                     |
| 1. Siswa melakukan refleksi terhadap hasil belajar dengan bimbingan guru  | 2 menit             |
| 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya   |                     |
| 3. Guru menutup pembelajaran  |                     |

## F. Media Pembelajaran

1. Film kartun
2. Wayang Kartun
3. Kartu bergambar
4. Tali
5. Batu-batuan yang terbuat dari kertas karton
6. Rumah-rumahan yang terbuat dari dus
7. Mainan gambar hewan ternak
8. Kerincing

## G. Sumber Belajar

Hollingsworth, Pat. dan Lewis, Gina. (2008). *Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Indeks.

Muslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

Santosa, Vincentius Endy dan Mulyani, Iin Mendah. (2008). *100 Permainan Kreatif untuk Outbond & Training*. Yogyakarta: Andi

Subana dan Sunarti. tanpa tahun. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa*. Bandung: Pustaka Setia.

Tanpa Nama, (2009). *Dongeng Nusantara*. Jakarta: Bestari Kids.

## H. Penilaian

Penilaian pembelajaran ini berbentuk nontes dengan cara pengamatan aktivitas guru dan siswa sesuai dengan pedoman penilaian sebagai berikut.

| No. | Aspek yang Dinilai              | Rentangan Skor |
|-----|---------------------------------|----------------|
| 1.  | Penguasaan isi legenda          | 1-5            |
| 2.  | Ketepatan alur cerita           | 1-5            |
| 3.  | Antusias siswa ketika bercerita | 1-5            |

|             |  |     |
|-------------|--|-----|
| 4.          | Kreativitas siswa dalam mengembangkan cerita           | 1-5 |
| 5.          | Kekonsistenan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia | 1-5 |
| 6.          | Ketepatan struktur bahasa Indonesia                    | 1-5 |
| 7.          | Pemilihan diksi ketika berbahasa Indonesia             | 1-5 |
| 8.          | Kejelasan pelafalan bahasa Indonesia                   | 1-5 |
| 9.          | Ketepatan intonasi                                     | 1-5 |
| 10.         | Ketepatan ekspresi atau mimik ketika berbicara         | 1-5 |
| Jumlah Skor |  | 50  |

### **Petunjuk Penilaian**

1. Pemberian skor dengan cara menuliskan skor dari satu sampai lima,

dengan keterangan sebagai berikut:

1 = tidak baik

2 = kurang baik

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik

2. Rentang skala skor:

Tidak baik = skor yang diperoleh siswa mencapai 0-19

Kurang baik = skor yang diperoleh siswa mencapai 20-39

Cukup = skor yang diperoleh siswa mencapai 40-59

Baik = skor yang diperoleh siswa mencapai 60-79

Sangat baik = skor yang diperoleh siswa mencapai 80-100

3. Perolehan skor dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimum (50)}} \times \text{Skor Ideal (100)}$$

Mengetahui,

Bandung, Februari 2010

Guru Bahasa Indonesia kelas 2 di BIS

Guru Pratikan

Vini Quamilla, S.Si.

Gilang Hanita Mayasari

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini bersifat kolaboratif dan partisipatif dalam mengumpulkan data. Hal ini dilakukan agar penulis mendapatkan data yang seobjektif mungkin.

Upaya yang dilakukan penulis dalam mengumpulkan data dilaksanakan dengan beberapa teknik yang akan dipaparkan sebagai berikut.

#### **1) Observasi**

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini meliputi kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, respon siswa terhadap pembelajaran legenda, dan kemampuan siswa berbicara bahasa Indonesia dalam menceritakan legenda. Penilaian kinerja guru dan respon siswa dilakukan oleh guru dan teman sejawat sebagai pengamat. Observasi ini berfungsi untuk mengamati dan mendokumentasikan pengaruh tindakan dan prosesnya.

Sedangkan, observasi penilaian kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Indonesia dilakukan oleh penulis yang berfungsi untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa. Penilaian yang dilakukan penulis ini dalam bentuk nontes karena kemampuan siswa dinilai secara lisan ketika mereka berbicara menyampaikan pemahaman tentang legenda yang telah dipelajari. Hal ini didukung oleh pendapat Nurgiyantoro (2001, 54) bahwa “Teknik nontes dipergunakan untuk mendapatkan data secara tidak langsung yang berkaitan dengan tingkah laku afektif dan psikomotorik”.

Pada observasi tersebut, penulis menilai kemampuan siswa secara keseluruhan. Setelah itu, penulis menganalisis 3 data siswa dari perwakilan setiap level yang terdiri dari *higher level*, *standard level*, dan *ab anatio level*. Pembagian level ini meliputi: (1) *higher level* terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan berbahasa Indonesia mahir yang tingkat penguasaannya menyamai bahasa pertama mereka; (2) *standard level* terdiri dari siswa yang sudah bisa berbahasa Indonesia tetapi penggunaannya masih sering melakukan campur kode dengan bahasa pertamanya; dan (3) *ab anatio level* terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan minim, bahkan mereka masih menterjemahkan kosa kata.

Pengambilan sampel tersebut, berdasarkan teknik *proportionate stratified random sampling*. Teknik ini digunakan untuk mengambil unsur yang heterogen atau berstrata secara proposional (Sugiono, 2009: 120). Selaras dengan teori tersebut, pada kelas 2 SD di BIS terdapat strata level yang telah dipaparkan sebelumnya sehingga sampel yang diambil pun sesuai dengan strata tersebut. Dengan demikian, sampel yang dianalisis dapat mewakili deskripsi kemampuan

siswa berbicara bahasa Indonesia pada setiap levelnya secara lebih rinci karena kemampuan siswa pada setiap level tidak jauh berbeda.

Bentuk observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi terfokus yang berarti pengamat memfokuskan penilaian pada aspek yang sedang diteliti saja. Hal ini telah dijelaskan pula oleh Muslich dalam bukunya yang berjudul *Melaksanakan PTK itu Mudah* berpendapat bahwa “Observasi terfokus adalah observasi yang dilakukan secara spesifik, yaitu observasi yang diarahkan pada aspek tertentu dalam tindakan guru atau aktivitas siswa dalam proses pembelajaran (2009: 59).

## 2) Catatan Lapangan

Catatan lapangan dilakukan oleh penulis yang mendeskripsikan kondisi di lapangan. Pendeskripsian tersebut mencakup hal-hal yang menunjang data yang diteliti dan hal-hal yang menarik untuk dibahas. Catatan lapangan ini bersifat subjektif berdasarkan penilaian penulis semata.

## 3) Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap para siswa dan guru dengan tujuan menggali informasi berkenaan dengan kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Wawancara yang digunakan bersifat nonformal dan tersembunyi sehingga data yang diperoleh dapat lebih objektif karena narasumber tidak merasa sedang diamati. Terdapat tiga cara dalam mewawancarai menurut Muslich (2009: 63) yang terdiri dari wawancara tak terencana, terencana, dan terstruktur. Cara wawancara yang digunakan pada penelitian ini akan dipaparkan sebagai berikut.

a) Terstruktur: pewawancara telah mempersiapkan serentetan pertanyaan yang akan diajukan dan mengendalikan percakapan sesuai dengan arah pertanyaan. Wawancara struktur yang dilakukan oleh penulis pada penelitian pendahuluan adalah mewawancarai guru secara terstruktur.

b) Tak terencana: pewawancara tidak mempersiapkan terlebih dahulu pertanyaan yang akan diwawancarai, ketika wawancara berlangsung pewawancara hanya mengarahkan fokus pembicaraan sesuai dengan data yang ingin diperoleh. Penulis melakukan wawancara ini ketika mewawancarai siswa yang sedang menunggu jemputan pulang di gerbang sekolah.

c) Terencana tetapi tidak terstruktur: pewawancara telah mempersiapkan hal-hal yang akan ditanyakan tetapi pewawancara memberikan keleluasaan pada orang yang diwawancarai untuk menerangkannya tanpa terpaku dengan pertanyaan yang terstruktur. Penulis melakukan wawancara ini dengan guru se usai melaksanakan pembelajaran.

#### 4) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan bukti dalam sebuah peristiwa baik dengan media video ataupun foto. Pada penelitian ini dokumentasi yang digunakan oleh penulis adalah video, rekaman suara dan foto. Penulis merekam video dan suara selama proses pembelajaran, dokumentasi ini berfungsi untuk membantu penulis ketika menganalisis data. Selain itu, penulis juga memotret proses pembelajaran dengan foto agar penggambaran situasi pembelajaran lebih jelas. Akan tetapi, terdapat kebijakan sekolah yang melarang mempublikasikan

video, foto ataupun rekaman suara sehingga dokumentasi tersebut tidak dapat dilampirkan dalam skripsi ini kecuali foto yang wajah siswa-siswanya tidak begitu jelas.

Selain itu, dokumen yang diteliti adalah dokumen yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Dokumen tersebut dianalisis untuk menunjang data-data yang diperoleh. Dokumen tersebut terdiri dari: (1) Kurikulum, (2) Visi dan misi sekolah, (3) Kalender akademik, (4) Tugas siswa yang dipamerkan, (5) Fasilitas yang dimiliki, (6) Staf pengajar, dan (7) Kebijakan-kebijakan.

### **3.6 Instrumen Penelitian**

Penilaian pembelajaran legenda ini dilakukan dengan bentuk nontes, yang berarti dalam penilaiannya tidak terdapat alat tes. Nurgiyantoro (2001, 54) berpendapat bahwa “Teknik nontes dipergunakan untuk mendapatkan data secara tidak langsung yang berkaitan dengan tingkah laku afektif dan psikomotorik”. Oleh karena itu, kemampuan berbicara siswa akan dinilai dalam bentuk nontes dengan cara pengamatan yang dilaksanakan oleh penulis dan pengamat. Ketika penulis dan pengamat mengamati proses KBM, maka diperlukan penilaian dalam bentuk Instrumen sebagai alat untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian yang digunakan akan dipaparkan dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 3.3****Pendataan Instrumen Penelitian**

| No. | Data                               | Apek yang Diteliti   | Sumber Data  | Instrumen Penelitian  |
|-----|------------------------------------|--|--|---|
| 1.  | Kondisi awal KBM di BIS            | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kurikulum</li><li>• Kondisi siswa</li><li>• Proses KBM</li><li>• Fasilitas</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru</li><li>• Siswa</li></ul>             | <ul style="list-style-type: none"><li>• Observasi</li><li>• Catatan lapangan</li><li>• Wawancara</li></ul>          |
| 2.  | Proses KBM setelah diberi tindakan | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kondisi siswa</li><li>• Proses KBM</li></ul>   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Penulis</li><li>• Pengamat Siswa</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Catatan lapangan</li><li>• Dokumentasi</li><li>• Lembar observasi</li></ul> |
| 3.  | Hambatan                           | <ul style="list-style-type: none"><li>• Faktor ekstern dan faktor intern</li></ul>   | Pengamat   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Wawancara</li></ul>   |
| 4.  | Upaya yang dilakukan               | <ul style="list-style-type: none"><li>• Peningkatan kemampuan siswa</li></ul>  | Pengamat   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Wawancara</li></ul>   |

**3.7 Teknik Analisis Data**

Analisis dilakukan terhadap sejumlah data yang terkumpul melalui kegiatan observasi dan wawancara adalah berupa data tentang: (1) aktivitas kegiatan guru dalam menerapkan metode bermain peran, (2) aktivitas siswa ketika siswa merespon kegiatan pembelajarannya, dan (3) kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa dalam menceritakan legenda. Klasifikasi penilaian pada saat

aktivitas guru dan siswa tersebut ditentukan dengan penetapan patokan dalam menetapkan skala penilaian yang digunakan. Skala penilaian yang digunakan pada penelitian ini adalah skala lima (1-5) yang klasifikasinya sebagai berikut.

**Tabel 3.4**

**Klasifikasi Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa**

| <b>Penilaian</b> | <b>Kategori</b> |
|------------------|-----------------|
| 5                | Sangat baik     |
| 4                | Baik            |
| 3                | Cukup           |
| 2                | Kurang Baik     |
| 1                | Tidak Baik      |

(Sudjana dalam Febrianti, 2009)

Pada setiap penilaian terdapat batas lulus yang telah dihitung pada nilai akhir. Siswa akan dinyatakan berhasil ketika ia telah melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditentukan oleh setiap sekolah. Data yang telah terkumpul tersebut diolah menjadi hasil penilaian akhir. Penghitungan nilai akhir ini cukup sederhana dan mudah dilakukan, tanpa memerlukan prosedur yang rumit. Penghitungan nilai akhir dalam skala 0-100 adalah sebagai berikut.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Setelah mengetahui nilai akhir tersebut, maka nilai akhir keseluruhan siswa dicari rata-ratanya dengan penghitungan nilai rata-rata sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

**Keterangan:**

$\bar{x}$  : Rata-rata

$\sum x$  : Jumlah tiap data

n : jumlah data

data yang telah diperoleh dilihat patokan penilaian yang telah dibuat dan dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dan dianalisis. Skala penilaian yang digunakan pada penilaian aktivitas guru, aktivitas siswa, dan kemampuan siswa adalah skala lima (1-5) yang klasifikasinya sebagai berikut.

**Tabel 3.5**  
**Klasifikasi Persentase Nilai Akhir Siswa**

| <b>Interval Persentase</b> | <b>Nilai ubah skala lima</b> | <b>Kualifikasi</b> |
|----------------------------|------------------------------|--------------------|
| <b>Tingkat penguasaan</b>  | <b>(1-5)</b>                 |                    |
| 85-100                     | <b>5</b>                     | Sangat baik        |
| 75-84                      | <b>4</b>                     | Baik               |
| 60-74                      | <b>3</b>                     | Cukup              |
| 40-59                      | <b>2</b>                     | Kurang Baik        |
| 0-39                       | <b>1</b>                     | Tidak Baik         |

### 3.8 Validasi Data

Penelitian ini memiliki tingkat validasi untuk mengukur keberhasilan tindakan. Syamsyudin dan Damaianti (2007: 242) memaparkan beberapa langkah mengukur derajat kebenaran yaitu sebagai berikut.

- Melakukan *member check* adalah memeriksa kembali keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara apakah keterangan atau informasi itu tidak berubah atau ajeg.
- Melakukan *triangulasi* adalah memeriksa kebenaran hipotesis, konstruk, atau analisis data penulis dengan membandingkannya dengan orang lain. Menurut Elliot, *triangulasi* dilakukan berdasarkan tiga sudut pandang yaitu sudut pandang guru, sudut pandang siswa, dan sudut pandang *observer*.

