

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui metode *Role Playing* (Bermain Peran) di kelas IV SDS Hang Tuah 6 Jakarta Utara.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDS Hang Tuah 6 Jakarta Utara yang berlokasi di Jalan Tabah Raya, Kelapa Gading Jakarta Utara.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada semester satu tahun pelajaran 2015/2016, yaitu bulan Oktober sampai dengan bulan November 2015. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah.

C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (*action research*). Dikarenakan penelitian ini dilakukan di dalam kelas berarti disebut penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Menurut Iskandar Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasional, sistematis dan empiris reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru atau dosen.¹ Menurut teori di atas, dilaksanakannya metode ini diantaranya untuk meningkatkan keprofesionalan guru dalam mengajar dan tidak ada lagi permasalahan yang mengganjal dalam proses pembelajaran di kelas.

Menurut Suharsimi PTK adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas.² Kegiatan yang ingin dimunculkan dilakukan oleh guru atau arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Jadi laporan penelitian tindakan yang dikemukakan adalah hal-hal yang dilakukan oleh siswa, bukan yang dilakukan oleh guru.

¹ Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Ciputat: Gaung Persada Press, 2009), h.21

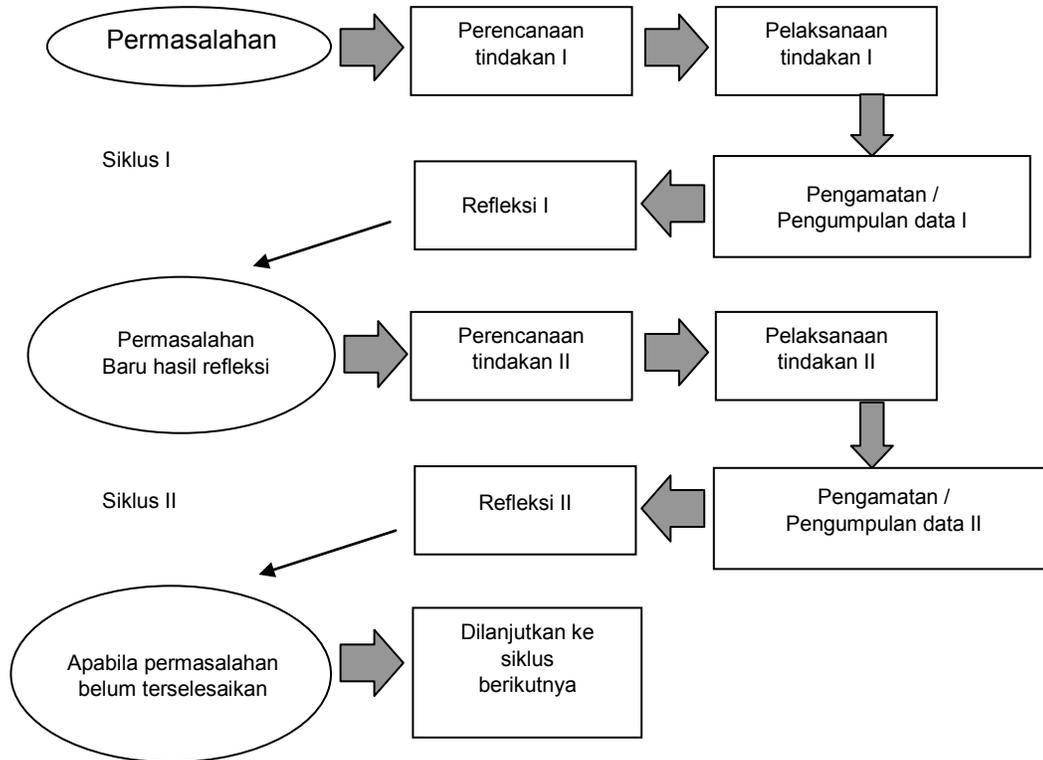
² Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Tanfferang Selatan: Rineka Cipta, 2010), h.130

Alasan peneliti menggunakan PTK dikarenakan ingin memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu kajian yang dalam terhadap apa yang terjadi di kelas. Pelaksanaan PTK juga tidak mengganggu tugas pokok sebagai seorang guru, karena merupakan suatu kegiatan penelitian terintegrasi dengan pelaksanaan proses pembelajaran. Pada metode PTK guru sebagai peneliti yang merencanakan, melakukan tindakan, mengobservasi, dan merefleksi pembelajaran yang dilakukan. Pelaksanaannya disesuaikan dengan program yang ada di SDS Hang Tuah 6 Jakarta Utara.

2. Desain Intervensi Tindakan

Desain intervensi tindakan atau rancangan siklus penelitian yang dipilih adalah model penelitian Kurt Lewin yang kemudian dikembangkan Kemmis dan Taggart. Model Kemmis dan Taggart dalam siklus terdiri dari 4 komponen yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*action*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflection*). Tindakan akan dilakukan dalam 3 siklus, tetapi jika pada siklus ke-2 sudah mencapai target keberhasilan, tindakan akan dihentikan.

Dengan demikian, aktivitas dalam penelitian tindakan ini melalui tahapan dan siklus tertentu seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas.³

D. Subjek atau Partisipan dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDS Hang Tuah 6 Jakarta Utara, dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Mereka tercatat sebagai siswa kelas IV tersebut pada tahun pelajaran 2015-2016.

³ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.74

Adapun partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru kelas IV di sekolah tersebut yang bertindak sebagai *observer* yang dipercaya dapat bekerjasama untuk memberi masukan, kritik dan saran yang membangun penelitian ini.

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pemimpin perencanaan (*planner leader*), pelaksana tindakan sekaligus pembuat laporan. Oleh karena itu sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pengamatan pelaksanaan belajar IPS tentang kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV SDS Hang Tuah 6 Jakarta Utara.

Dari hasil pengamatan proses dan hasil belajar diperoleh data tentang kondisi awal siswa yang proses belajarnya tidak aktif dan guru yang mendominasi proses pembelajaran. Data inilah yang akan menjadi dasar bagi peneliti untuk membuat rencana tindakan pada siklus pertama. Rencana ini merupakan hasil diskusi atau refleksi antara peneliti dengan *observer* selaku guru kelas IV berdasarkan hasil pengamatan.

Selain sebagai perencana, posisi peneliti juga sebagai pelaksana utama. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dan berusaha sebanyak mungkin mengumpulkan data sesuai fokus penelitian. Dengan peran perencana dan posisi pelaksana utama diharapkan data yang diperoleh adalah data yang akurat.

F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Hasil intervensi tindakan yang dilaksanakan dapat dikatakan berhasil apabila pada akhir siklus sudah menunjukkan peningkatan penguasaan siswa pada mata pelajaran IPS tentang kegiatan ekonomi dengan minimal 80% dari jumlah siswa kelas IV sudah memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Apabila sudah mencapai hasil yang sudah ditargetkan maka dikatakan berhasil dan tidak akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

G. Data dan Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah siswa, guru dan teman sejawat (*observer*). Data-data penelitian diperoleh dari hasil ter tertulis siswa, lembar observasi, wawancara, catatan lapangan, dan foto dokumentasi pembelajaran.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Tes Tertulis

Tes tertulis merupakan tes di mana soal dan jawaban yang diberikan kepada siswa dalam bentuk tulisan. Tes tertulis yang digunakan adalah pilihan ganda. Kemungkinan jawaban terdiri dari atas satu

jawaban benar dan beberapa pengecoh. Tes dipergunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa.

2. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan atau pengambilan data untuk melihat seberapa jauh efek tindakan yang telah dicapai.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mengungkapkan secara deskriptif kondisi belajar siswa yang terjadi pada saat proses pembelajaran dengan metode *role playing*.

4. Dokumentasi

Teknik dokumen foto dilakukan untuk merekam data visual tentang proses kegiatan pembelajaran atau hasil pembelajaran. Fotografi merupakan cara yang dapat mempermudah menganalisis situasi ruang kelas dan kondisi siswa serta merupakan data visual penelitian yang dapat dilaporkan atau ditunjukkan kepada orang lain.

Bersasarkan teknik pengumpulan data di atas, maka instrumen yang digunakan adalah:

1. Hasil Belajar IPS

a. Definisi Konseptual Hasil belajar IPS

Hasil belajar IPS adalah perubahan tingkah laku yang tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti yang dimiliki

siswa setelah didapatkan dalam proses belajar pelajaran IPS serta dapat diukur salah satunya melalui ranah kognitif.

b. Definisi Operasional Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS adalah skor yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes tertulis yang mencakup bidang kognitif meliputi aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), menerapkan (C3) dan menganalisis (C4) dalam pembelajaran IPS. Instrumen yang digunakan adalah berbentuk pilihan ganda.

c. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPS

Instrumen untuk mengukur hasil belajar IPS menggunakan tes pilihan ganda dengan pilihan jawaban a, b, c dan d yang berjumlah 20 soal. Aspek-aspek yang diukur dalam instrumen ini meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2), menerapkan (C3) dan menganalisis (C4). Adapun kisi-kisi hasil belajar IPS tentang kegiatan ekonomi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPS

Komeptensi Dasar	Indikator	Soal				Jml	Ketera ngan
		C1	C2	C3	C4		
1.3 Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat	1. Menjelaskan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi dilingkungannya	1, 2, 3, 4, 5				5	Pilihan Ganda
	2. Mengkategorikan pemanfaatan sumber daya alam setempat untuk kegiatan ekonomi		6, 7, 8, 9, 10			5	Pilihan Ganda
	3. Menentukan pelestarian dan kondisi alam terhadap kegiatan ekonomi			11, 12, 13, 14, 15		5	Pilihan Ganda
	4. Menemukan pengaruh kondisi alam terhadap kegiatan ekonomi				16, 17, 18, 19, 20	5	Pilihan Ganda
	Jumlah		5	5	5	5	20

Keterangan:

C1 = Pengetahuan

C3 = Penerapan

C2 = Pemahaman

C4 = Menganalisis

2. Metode *Role Playing*

a. Definisi Konseptual Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah pembelajaran dengan menugaskan siswa memerankan atau mendramatisasikan suatu tokoh atau suatu peristiwa dengan tujuan siswa memahami dan mampu memecahkan masalah sosial yang ada. Dengan metode ini, siswa diharapkan lebih tertarik perhatiannya karena mereka bermain peran dengan menyesuaikan watak sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian.

b. Definisi Operasional Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah skor yang didapatkan dari hasil pengamatan melalui lembar observasi dengan menggunakan penelitian sebagai berikut: 1 = ya jika hasil pengamatan berhasil dan 0 = jika hasil pengamatan tidak berhasil.

c. Kisi-kisi Instrumen Metode *Role Playing*

Indikator penerapan metode *Role Playing* yang akan diteliti terdiri dari 2 instrumen yang mengevaluasi dari segi guru dan siswa. Adapun kisi-kisi yang akan digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Pembelajaran Guru dengan Metode *Role Playing*

No	Komponen	Indikator	Nomor Butir Guru
1	Persiapan	a. Mengkondisikan suasana kelas	1
		b. Menyampaikan tujuan pembelajaran	2
		c. Memberikan penjelasan atau apersepsi yang berkaitan dengan pelajaran	3, 4
		d. Membeikan skenario sebelum bermain peran	5, 7
		e. Tanya jawab antara guru dan siswa	
2	Pelaksanaan	a. Menjelaskan materi pelajaran	6
		b. Membimbing dalam bermain peran	8
		c. Berperan aktif dalam bermain peran	
		d. Memotivasi dan menilai siswa saat bermain peran	9, 10
		e. Berani memainkan peran di depan kelas	
		f. Mempresantasikan hasil diskusi kelompok setelah bermain peran	
		g. Besemangat dalam memainkan peran	
3	Tindak Lanjut	a. Berdiskusi kelompok	11, 12
		b. Menyimpulkan materi bersama-sama	15
		c. Memberikan tugas setelah bermain peran	13
		d. Menetapkan kelompok terbaik dalam bermain peran	14
Jumlah			15

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrumen Pembelajaran Siswa dengan Metode *Role Playing*

No	Komponen	Indikator	Nomor Butir Siswa
1	Persiapan	a. Mengkondisikan suasana kelas	1, 7
		b. Menyampaikan tujuan pembelajaran	
		c. Memberikan penjelasan atau apersepsi yang berkaitan dengan pelajaran	
		d. Membeikan skenario sebelum bermain peran	2
		e. Tanya jawab antara guru dan siswa	5
2	Pelaksanaan	a. Menjelaskan materi pelajaran	3, 4
		b. Membimbing dalam bermain peran	8
		c. Berperan aktif dalam bermain peran	6
		d. Memotivasi dan menilai siswa saat bermain peran	
		e. Berani memainkan peran di depan kelas	9
		f. Mempresantasikan hasil diskusi kelompok setelah bermain peran	11
		g. Besemangat dalam memainkan peran	10
3	Tindak Lanjut	a. Berdiskusi kelompok	
		b. Menyimpulkan materi bersama-sama	12, 14
		c. Memberikan tugas setelah bermain peran	13
		d. Menetapkan kelompok terbaik dalam bermain peran	15
Jumlah			15

I. Teknik Analisis Data

Setelah pengumpulan data, maka akan dilakukan analisis dan interpretasi terhadap data yang diperoleh.

1. Analisis Data

Tahapan sesudah pengumpulan data adalah analisis data. Walaupun data yang telah terkumpul lengkap valid, jika peneliti tidak mampu menganalisisnya maka datanya tidak akan memiliki nilai ilmiah yang dapat digunakan untuk perkembangan ilmu pengetahuan.

Analisis data dilakukan pada setiap akhir pelaksanaan pertemuan dengan cara merefleksi kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan. Adanya analisis data ini peneliti akan mendapatkan indikator ketercapaian, faktor pendukung dan penghambat dalam penelitian serta dampak dari tindakan yang dilakukan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Adapun pengolahan data untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase peningkatan: } \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

A : Banyak siswa yang memperoleh peningkatan

N : Jumlah keseluruhan siswa

2. Interpretasi Hasil Analisis

Interpretasi hasil analisis dilakukan oleh peneliti dan *observer*. Apabila semua indikator yang telah ditetapkan sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Murid (KKM) maka dapat diinterpretasikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan atau tidak. Kriteria hasil ketuntasan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4

Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar (KKM = 70)

Rentang Skor	Kriteria
≥ 70	Tuntas
< 70	Belum Tuntas

Jika terlihat peningkatan hasil belajar dalam tiap siklus dalam pembelajaran IPS, maka penelitian “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode *Role Playing* (Bermain Peran) di Kelas IV SDS Hang Tuah 6 Jakarta Utara” dikatakan berhasil.

Adapun untuk mengetahui hasil ketuntasan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing*, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5

Kriteria Ketuntasan Instrumen Pemantau Tindakan Guru dan Siswa

Rentang Skor	Kriteria
≥ 80	Tuntas
< 80	Belum Tuntas

J. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan

Teknik yang digunakan adalah teknis *tringulasi*, yaitu sebelum instrumen digunakan peneliti, terlebih dulu dikonsultasikan dengan teman sejawat dan *expert judgment* (penilai ahli) yang selanjutnya mendapat persetujuan. Setiap akhir siklus peneliti akan melakukan diskusi agar hasil penelitian objektif dan penelitian sesuai dengan yang direncanakan.