

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Memiliki Sikap Harga Diri pada siswa kelas III SD Negeri Wijaya Kusuma 03 Pagi Grogol Jakarta Barat melalui metode Bermain Peran (*Role Playing*).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di SDN Wijaya Kusuma 03 Pagi Grogol Jakarta Barat, di jalan Perdana Raya No.7 Rt.007 Rw.04, Kelurahan Wijaya Kusuma, Kecamatan Grogol Petamburan. Objek pada penelitian ini adalah siswa kelas III tahun ajaran 2013 – 2014. Siswa kelas III berjumlah 40 siswa, yang terdiri dari 27 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Siswa kelas III ini berusia antara 9 sampai 10 tahun.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Maret 2014 sampai dengan Mei 2014. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

C. Metode dan Disain Intervensi Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian

1). Metode Penelitian

Metode penelitian tindakan merupakan reflektif antara teori dengan praktek sehingga aplikasi dari hasil penelitian. Penelitian tindakan dapat diartikan sebagai suatu bentuk investigasi yang bersifat reflektif partisipatif, kolaboratif dengan model siklus, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode, proses, isi kompetensi, dan situasi.

Adapun proses penelitian tindakan dimulai dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, mengamati dan mengevaluasi, dan melakukan refleksi dan seterusnya sampai kepada perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan (*action research*). Dalam penelitian tindakan dua aktivitas yang dilakukan yaitu aktivitas tindakan (*action*) dan aktivitas penelitian (*research*). Mengingat penelitian tindakan ini dilakukan di dalam kelas maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *classroom action research* (PTK) yaitu suatu penelitian yang menempuh langkah-langkah yang dilakukan dalam siklus.

2). Desain Intervensi Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian maka desain yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model proses yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah model proses siklus (putaran spiral) yang mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart dengan target agar supaya proses dan hasil pembelajaran semakin meningkat.

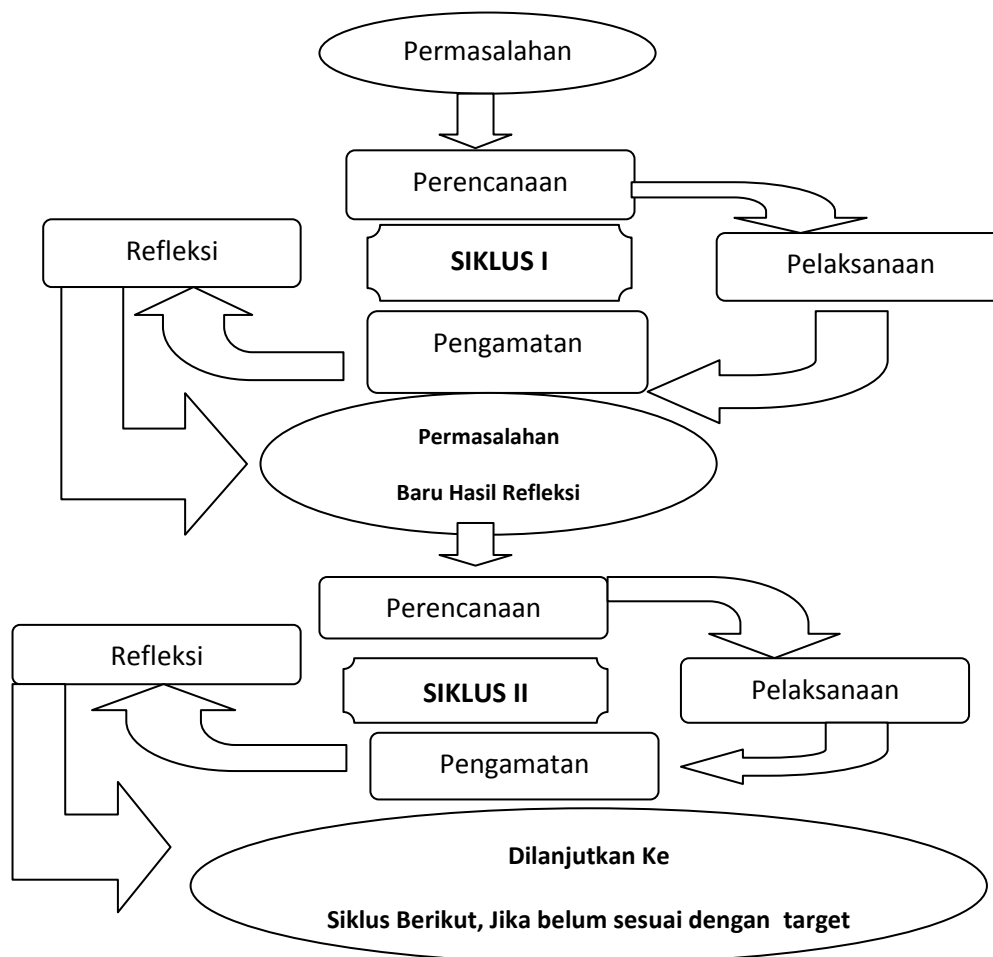
Menurut Kemmis dan Taggart seperti dikutip Kasbolah penelitian tindakan kelas digambarkan sebagai suatu proses yang dinamis dimana keempat aspek yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi bukan suatu langkah-langkah yang statis, terselesaikan dengan sendirinya, tetapi merupakan momen-momen dalam bentuk spiral yang menyangkut perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.¹

Disain Intervensi tindakan penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart, yang meliputi tahap-tahap.² 1) Perencanaan Tindakan (*plan*), 2) Pelaksanaan Tindakan (*action*), 3) Pengamatan Tindakan (*observe*), dan 4) Refleksi (*reflection*). Dalam penelitian ini tidak dibatasi oleh banyaknya siklus tetapi dilakukan sampai mencapai titik jenuh yaitu sudah mencapai indikator

¹ Kasbolah E. S, *Penelitian Tindakan Kelas* (Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1999), h. 14

² Iskandar. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h. 212

keberhasilan yang diharapkan. Keempat tahap tadi disebut satu siklus, jika siklus pertama belum menunjukkan hasil yang maksimal maka penelitian dilanjutkan dengan siklus kedua dengan tahapan yang sama seperti siklus satu, begitu seterusnya hingga tujuan dari penelitian tercapai. Dengan demikian aktifitas dalam penelitian tindakan ini dapat terlihat pada gambar :



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian³

³ Suharsini Arikunto, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.16

Keempat tahap tadi disebut satu siklus, jika siklus pertama belum menunjukkan hasil yang maksimal maka penelitian dilanjutkan dengan siklus kedua dengan tahapan yang sama seperti satu, begitu seterusnya hingga tujuan dari penelitian tercapai.

D. Subjek/ Partisipasi dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 03 Pagi Jakarta Barat yang berjumlah 40 siswa, yang terdiri dari 27 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Partisipan dalam penelitian ini yaitu guru kelas atau teman sejawat yang berperan sebagai observer bagi keberlangsungan pembelajaran. Dalam pelaksanaan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam rangka memberikan arahan, kritik berkolaborasi antara guru dan peneliti.

E. Peran dan Posisi peneliti dalam Penelitian

Peran peneliti dalam tindakan ini adalah sebagai peneliti yang berperan sebagai pemimpin perencanaan. Sebagai pelaku dalam proses penelitian tindakan kelas ini, peneliti dibantu oleh teman sejawat atau guru sebagai pengamat (kolaborator). Sebagai peneliti aktif, peneliti berperan penuh dalam menyusun instrumen, pengambilan data, pengumpulan data, dan membuat kesimpulan.

Adapun posisi peneliti dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai guru kelas III (Tiga). Tingkat keikutsertaan peneliti dalam kegiatan ini dikategorikan pada tingkat peran serta aktif, peneliti sebagai guru pelaksana dan pengamat. Peneliti sebagai guru dalam kegiatan pembelajaran berusaha mengumpulkan data sebanyak mungkin sesuai dengan fokus penelitian. Dengan keikutsertaan ini peneliti berusaha melihat dan mencari serta mempelajari perilaku subjek, sehingga dapat memperoleh data yang akurat.

F. Tahapan Intervensi Tindakan

Pada penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*. Penelitian dengan menggunakan PTK ini meliputi 2 siklus, yang terdiri dari a) perencanaan (*planning*), b) pelaksanaan (*action*), c) pengamatan (*observing*), d) refleksi (*reflecting*). Di bawah ini adalah tabel tahapan-tahapan Intervensi Tindakan :

Tabel 3.1
Perencanaan Pembelajaran Siklus I

Pertemuan	Tahap Kegiatan	Kegiatan
	Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merencanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (<i>role playing</i>). 2. Memilih atau menentukan materi pokok pada setiap pertemuan. 3. Menentukan waktu untuk melaksanakan proses pembelajaran waktu yang ditentukan yaitu 2 X 35 menit. 4. Menyipkan dan menjalankan instrumen pemantauan aktivitas guru dan siswa. 5. Menyiapkan media atau alat bantu dan sumber pembelajaran untuk pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran. 6. Menyiapkan evaluasi pembelajaran.
1	Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengatur posisi duduk siswa dan mengkondusifkan suasana kelas. 2. Menyajikan materi mengenai mengenal pentingnya harga diri. 3. Membagi siswa menjadi 8 kelompok yang terdiri dari 5 siswa. 4. Memperlihatkan video mengenai bentuk contoh harga diri, seperti menghargai diri sendiri, mengakui kelebihan dan kekurangan diri sendiri. 5. Setiap kelompok siswa diberi tugas untuk mengamati video tentang memiliki harga diri. 6. Memberikan tugas diskusi secara berkelompok. 7. Secara bergantian setiap kelompoknya membacakan hasil pengamatannya.
2.	Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengatur posisi duduk siswa dan mengkondusifkan suasana kelas. 2. Mengingat kembali kepada materi pertemuan I atau membahas kembali materi tentang memiliki harga diri. 3. Menyajikan materi tentang memiliki harga diri. 4. Membuat 8 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. 5. Siswa melakukan simulasi kegiatan memiliki harga diri bersama guru dengan menggunakan metode bermain peran (<i>role playing</i>). 6. Mendiskusikan masalah-masalah yang terdapat pada simulasi yang dimainkan oleh siswa, secara berkelompok. 7. Melaporkan hasil diskusi kepada kelompok lain.
	Pengamatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pengamatan melalui instrumen aktivitas kegiatan guru dan siswa. 2. Membuat dokumentasi sebagai bukti pengamatan di dalam kelas

	Refleksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran. 2. Berdiskusi dengan observer kekurangan yang terjadi saat proses pembelajaran. 3. Memperbaiki kekurangan yang terjadi pada saat proses pembelajaran di pertemuan berikutnya.
--	----------	--

Tabel 3.2
Perencanaan Pembelajaran Siklus II

Pertemuan	Tahap Kegiatan	Kegiatan
	Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merencanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (<i>role playing</i>). 2. Memilih atau menentukan materi pokok pada setiap pertemuan. 3. Menentukan waktu untuk melaksanakan proses pembelajaran waktu yang ditentukan yaitu 2 X 35 menit. 4. Menyiapkan dan menjalankan instrumen pemantauan aktivitas guru dan siswa. 5. Menyiapkan media atau alat bantu dan sumber pembelajaran untuk pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran. 6. Menyiapkan evaluasi pembelajaran.
1	Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengatur posisi duduk siswa dan mengkondusifkan suasana kelas. 2. Mengingatkan kembali tentang materi pada pertemuan sebelumnya. 3. Menyiapkan dan memberikan materi untuk dipelajari pada saat proses pembelajaran tentang mengenal pentingnya harga diri. 4. Membagi siswa menjadi 8 kelompok yang terdiri dari 5 siswa. 5. Melakukan simulasi tentang mengenal pentingnya harga diri yang telah diamati dan dilihat serta diperankan. 6. Mendiskusikan hasil simulasi yang telah diamati dan dilihat serta diperankan 7. Menjelaskan hasil diskusi kelompoknya kepada kelompok lain.
2.	Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengatur posisi duduk siswa dan mengkodusifkan suasana kelas. 2. Mengingatkan kembali pada materi pertemuan sebelumnya. 3. Menyiapkan dan memberikan materi untuk dipelajari pada saat proses pembelajaran tentang mengenal pentingnya harga diri. 4. Melakukan simulasi bermain peran tentang mengenal pentingnya harga diri. 5. Mendiskusikan secara berkelompok tentang pengamatan bermain peran. 6. Membacakan hasil pengamatan secara berdiskusi dengan teman sekelompok.
	Pengamatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pengamatan melalui instrumen aktivitas kegiatan guru dan siswa. 2. Membuat dokumentasi sebagai bukti pengamatan di dalam kelas

	Refleksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran. 2. Berdiskusi dengan observer kekurangan yang terjadi saat proses pembelajaran. 3. Memperbaiki kekurangan yang terjadi pada saat proses pembelajaran di pertemuan berikutnya.
--	----------	--

G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Hasil Intervensi yang diharapkan pada penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar PKn siswa melalui metode bermain peran (*role playing*) di kelas III SDN Wijaya Kusuma 03 Pagi Grogol Jakarta Barat. Hasil belajar ini dibatasi pada aspek kognitif.

Perubahan yang diharapkan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar PKn, sehingga siswa akan menguasai konsep-konsep PKn dan dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Tindakan dalam penelitian ini dianggap berhasil apabila pada akhir siklus sudah menunjukkan peningkatan kemampuan siswa pada materi Memiliki Sikap Harga Diri yang mencapai minimal 80% dari jumlah siswa kelas III SDN Wijaya Kusuma 03 Pagi Petamburan Jakarta Barat memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 70.

Adapun keberhasilan yang sudah didapat adalah: (1) guru sudah terbiasa dalam menerapkan metode bermain peran (*role playing*), (2) siswa sudah mulai aktif dan berani bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru, (3) siswa mulai mampu mendemonstrasikan hasil kerjanya di

depan kelas dengan baik, (4) pembelajaran dua arah sudah mulai dapat diterapkan, (5) alat peraga sudah intensif dalam penggunaannya.

Keberhasilan dalam pembelajaran menggunakan bermain peran (*role playing*) adalah adanya keterlibatan siswa aktif dalam proses pembelajaran tersebut mencapai 80% yang merupakan standar KKM (ketuntasan belajar minimal) yang ditetapkan di SDN Wijaya Kusuma 03 Pagi Grogol Jakarta Barat dengan nilai KKM 70.

H. Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua jenis, yaitu data pemantauan tindakan dan data penelitian. Data pemantauan merupakan data yang digunakan untuk memantau kesesuaian pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti dengan perencanaan (*planning*) yang dibuat sebelumnya. Sedangkan data penelitian merupakan data hasil tindakan yang dilakukan peneliti yang merupakan hasil belajar PKn siswa yang didapat dari tes pada tiap akhir siklus. Data yang diperoleh merupakan gambaran peningkatan penguasaan materi Memiliki Sikap Harga Diri dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas III SDN Wijaya Kusuma 03 Pagi Grogol Jakarta Barat.

Sumber data yang diambil dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu: 1) sumber data pemantauan tindakan, dan 2) sumber data penelitian. Sumber data pemantauan tindakan merupakan aktivitas yang dilakukan oleh guru sedangkan sumber data penelitian merupakan data hasil belajar siswa pada materi Memiliki Sikap Harga Diri di kelas III SDN Wijaya Kusuma 03 Pagi Grogol Jakarta Barat, adalah siswa kelas III yang berjumlah 40 siswa, yang terdiri dari 27 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian ini berkolaborasi antara guru dan peneliti.

1. Data Penelitian

1.1. Hasil Belajar PKn

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu tindakan dalam penerapan tindakan bermain peran (*role playing*) dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Memiliki Sikap Harga Diri di kelas III SD Negeri Wijaya Kusuma 03 Pagi Grogol Jakarta Barat, diperlukan data pendukung. Sumber data pendukung diperlukan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat keberhasilan dan pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung. Dalam hal ini dapat dilihat dari data hasil belajar dan proses selama pembelajaran berlangsung.

Data nilai hasil belajar didapat dari instrumen yang berupa lembar tes soal yang dibuat berdasarkan indikator yang diharapkan. Data proses didapat peneliti dari catatan observer yang dilakukan selama pelaksanaan proses

pembelajaran berlangsung pada setiap siklusnya dan juga dari hasil lembar kerja siswa yang siswa kerjakan.

I. Instrumen-Instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pemantauan tindakan pada dasarnya adalah instrumen yang digunakan untuk mengamati tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Instrumen ini berbentuk format atau pedoman pengamatan penelitian tindakan kelas dan catatan lapangan. Sementara instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian merupakan instrumen berbentuk tes. Tes hasil belajar dikembangkan mengacu pada mata pelajaran PKn. Tes hasil belajar PKn yang digunakan berbentuk pilihan ganda 20 soal dan diberi nilai pada jawaban yang benar, yang disesuaikan dengan kedalaman materi. Indikator dikembangkan sendiri oleh peneliti berdasarkan teori yang ada.

1. Variabel Hasil Belajar PKn

a. Definisi Konseptual

Hasil belajar PKn adalah suatu tolak ukur siswa yang telah mengalami perubahan perilaku yang dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotornya, namun dalam penelitian ini di batasi pada ranah kognitif yang meliputi beberapa kategori yaitu Ingatan (C1), Pemahaman (C2), Penerapan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), dan Mencipta (C6).

b. Definisi Operasional

Hasil belajar PKn adalah skor yang diperoleh dengan menggunakan instrumen yang berisi belajar mengajar guru dan siswa tentang memiliki sikap harga diri, meliputi Ingatan (C1), Pemahaman (C2), Penerapan (C3). Instrumen yang digunakan adalah berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal.

c. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar PKn

Instrumen hasil belajar PKn merupakan suatu tes yang menggunakan pilihan ganda dengan pilihan jawaban a, b, c dan d dengan 20 soal aspek-aspek yang diukur dalam instrumen ini meliputi Ingatan (C1), Pemahaman (C2), Penerapan (C3). Adapun kisi-kisi hasil belajar PKn tentang Memiliki Sikap Harga Diri di lingkungan rumah dan sekolah adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar PKn Siklus II

Kompetensi Dasar	Indikator	Soal			Jml	Keterangan
		C1	C2	C3		
3.1 Mengenal pentingnya harga diri.	1. Menjelaskan akibat tidak memiliki harga diri		15	4	2	Pilihan Ganda
	2. Menjelaskan kelebihan harga diri manusia dari makhluk lain		5,1 6		3	Pilihan Ganda
3.2 Memberi contoh bentuk harga diri, seperti menghargai diri sendiri, mengakui kelebihan dan kekurangan diri sendiri dan lain-lain.	3. Mengidentifikasi sikap perilaku yang menceritakan harga diri	1,1 8	13, 19	3,1 4	6	Pilihan Ganda
	4. Menjelaskan cara agar dihargai orang lain	20	2	11	3	Pilihan Ganda
	5. Memberi contoh sikap yang mencerminkan harga diri.	7,9, 10		12	4	Pilihan Ganda
	6. Menguraikan cara menjaga harga diri dalam hidup bermasyarakat	8		6,1 7	3	Pilihan Ganda

Keterangan:

C1 = Ingatan

C2 = Pemahaman

C3 = Penerapan

Butir soal tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda yang penskoran dengan memberi angka 1 (satu) bagi setiap butir jawaban yang benar dan angka 0 (nol) bagi jawaban yang salah. Jumlah skor yang diperoleh siswa dihitung dengan prosedur.

$$\text{Nilai diperoleh } Na = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Skor Total}} \times 100.$$

1. Definisi Konseptual dan Operasional Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

a. Definisi Konseptual

Metode bermain peran (*role playing*) merupakan metode belajar yang mengarah kepada pengembangan kemampuan-kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi. Dalam metode ini siswa diberikan kesempatan untuk merasakan suatu simulasi seperti kehidupan nyata atau melakukan sendiri simulasi dengan melakukan langkah-langkah menggunakan metode bermain peran (*role playing*) sebagai berikut: 1) guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2) guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario, 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5-6 orang, 4) Memberikan penjelasan kepada siswa tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) memanggil para siswa yang sudah di tunjuk untuk melakukan

skenario yang sudah dipersiapkan, 6) setiap siswa duduk di tempat kelompoknya, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan, 7) setelah selesai dipentaskan, setiap siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, 8) setiap kelompok menyampaikan kesimpulan, 9) guru memberi kesimpulan secara umum, 10) guru mengevaluasi kegiatan bermain peran (*role playing*), 11) guru menutup kegiatan pembelajaran.

b. Definisi Operasional

Metode Bermain Peran (*role playing*) adalah skor yang diberikan observer, setelah mengamati pembelajaran PKn melalui metode bermain peran (*role playing*) yang menekankan pada pembelajaran siswa aktif. Diharapkan dalam pembelajaran PKn dapat dicapai.

Melalui metode bermain peran (*role playing*) diupayakan dapat meningkatkan hasil belajar khususnya di kelas III. Peningkatan hasil belajar PKn dapat diperoleh dari hasil skor melalui tes. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan metode bermain peran (*role playing*) dalam upaya meningkatkan hasil belajar PKn.

Menggunakan lembar pengamatan observasi dengan menggunakan penelitian sebagai berikut 1= ya jika hasil pengamatan berhasil dan 0 = jika hasil pengamatan tidak.

c. Kisi-kisi Instrumen Bermain Peran (*Role Playing*)

Indikator penerapan metode bermain peran (*role playing*) yang akan diteliti berdasarkan teori instrumen dalam pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Pengevaluasian dilakukan selama terlaksananya proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung di SD Negeri Wijaya Kusuma 03 Pagi Grogol Jakarta Barat. Kisi-kisi yang akan digunakan sebagai instrumen bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Pembelajaran Tindakan Guru dalam Metode *Role Playing*

No	Komponen	Indikator	Nomor
			Butir Guru
1	Aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran	a. Kesiapan dalam belajar	
		b. Menjawab pertanyaan	
		c. Merumuskan masalah sementara	
		d. Aktif dalam diskusi kelompok	
		e. Kedisiplinan siswa dalam pembelajaran	
		f. Melaksanakan <i>role playing</i>	
		g. Melaporkan hasil <i>role playing</i>	
		h. Menyimpulkan hasil <i>role playing</i>	
		i. Mengajukan pertanyaan	

2	Keterampilan guru dalam pembelajaran	a. Mengemukakan tujuan pembelajaran	4
		b. Melakukan apersepsi	1, 2, 3
		c. Membimbing siswa merumuskan masalah	5, 6, 7
		d. Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	8, 9, 10, 11, 12
		e. Membimbing siswa dalam melakukan <i>role playing</i>	13, 14
		f. Membimbing siswa dalam melaporkan hasil <i>role playing</i>	15, 16, 17
		g. Melakukan evaluasi	18, 19, 20
		h. Menggunakan media secara efektif dan efisien	21, 22
		i. Mengolah waktu secara efisien	23
		j. Melakukan refleksi	24, 25
3	Pemahaman siswa terhadap materi	a. Ketepatan hasil diskusi / kerja kelompok	
		b. Kelancaran melaksanakan <i>role playing</i>	
		c. Kelancaran mencari sumber materi	
		d. Ketepatan menjawab materi	
Jumlah			25

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Pembelajaran Siswa dalam Metode *Role Playing*

No	Komponen	Indikator	Nomor Butir
			Siswa
1	Aktivitas siswa dalam pembelajaran	a. Kesiapan dalam belajar	1
		b. Menjawab pertanyaan	2, 3
		c. Merumuskan masalah sementara	4, 5
		d. Aktif dalam diskusi kelompok	6
		e. Kedisiplinan siswa dalam pembelajaran	7
		f. Melaksanakan <i>role playing</i>	8, 9, 10, 11
		g. Melaporkan hasil <i>role playing</i>	12, 13
		h. Menyimpulkan hasil <i>role playing</i>	14
		i. Mengajukan pertanyaan	15
2	Keterampilan guru dalam pembelajaran	a. Mengemukakan tujuan pembelajaran	
		b. Melakukan apersepsi	
		c. Membimbing siswa merumuskan masalah	
		d. Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	
		e. Membimbing siswa dalam melakukan <i>role playing</i>	
		f. Membimbing siswa dalam melaporkan hasil <i>role playing</i>	
		g. Melakukan evaluasi	
		h. Menggunakan media secara efektif	

		dan efisien	
		i. Mengolah waktu secara efisien	
		j. Melakukan refleksi	
3	Pemahaman siswa terhadap materi	a. Ketepatan hasil diskusi / kerja kelompok	16, 17, 18
		b. Kelancaran melaksanakan <i>role playing</i>	19, 20, 21
		c. Kelancaran mencari sumber materi	22, 23
		d. Ketepatan menjawab materi	24, 25
Jumlah			25

J. Tehnik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengambil data penelitian adalah data refleksi di ambil dengan menggunakan lembar observasi pada saat melakukan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*), pada saat siswa dan guru melakukan kegiatan pembelajaran yaitu menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

K. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan

Dalam penelitian ini pengujian kredibilitas data penelitian dilakukan dengan cara triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan cara triangulasi teknik, triangulasi sumber-sumber data, dan triangulasi waktu. Triangulasi teknik dilakukan dengan cara menanyakan hal yang sama dengan teknik yang berbeda, yaitu dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara menanyakan hal yang sama dengan sumber yang berbeda, dalam hal ini sumber datanya adalah siswa, rekan sejawat dan kepala sekolah. Dengan triangulasi dalam pengumpulan data tersebut maka diketahui apakah narasumber memberi data yang sama atau tidak.

L. Analisis Data Interpretasi Hasil Analisis.

1. Analisis data

Analisis data yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKn pada siswa kelas III dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Teknik menganalisis data pada siswa yaitu dengan melakukan pengamatan siswa dalam bermain peran (*role playing*) dan juga menganalisis data dilihat dari kemampuan siswa dalam menjawab tes evaluasi. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Peningkatan} = \frac{A}{N} \times 100$$

Keterangan :

A = Banyak siswa yang memperoleh peningkatan

N = Jumlah keseluruhan siswa

Sementara untuk menghitung pemantau tindakan peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimun}} \times 100 \%$$

2. Interpretasi Hasil Analisis

Setelah data dianalisis, peneliti dan observer menginterpretasi hasil analisis data yang dilakukan setelah tahapan tindakan selesai dilaksanakan. Hasil penelitian menunjukkan, data nilai hasil belajar siswa dan data dari penelitian tindakan guru dan siswa disajikan atau disediakan sudah dalam bentuk diagram batang dan kesimpulan hasil analisis.

M. Tindak Lanjut Pengembangan Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya adalah dengan melakukan siklus berikutnya menggunakan refleksi dari siklus I sebagai acuannya. Hal ini dilakukan jika terjadi perubahan yang signifikan pada hasil belajar PKn.