

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan proses yang perlu ditempuh individu untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam kehidupannya. Pendidikan juga merupakan suatu proses yang memiliki tujuan tertentu untuk mengembangkan potensi setiap individu. Tujuan dari pendidikan tidak hanya transfer ilmu saja, namun pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan karakter individu agar menjadi pribadi yang sesuai dengan karakter bangsa. Oleh karena itu, mengembangkan karakter siswa sejak dini dapat dilakukan melalui jenjang pendidikan.

Dalam pendidikan tentunya ada proses pembelajaran, proses pembelajaran dilakukan dengan adanya hubungan timbal balik antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, maupun guru dengan siswa. Hubungan timbal balik ini diperlukan agar terjadinya proses pembelajaran yang ideal. Proses pembelajaran yang ideal dapat dilakukan dengan adanya komunikasi. Komunikasi yang dilakukan tidak hanya komunikasi satu arah saja, namun komunikasi dalam pembelajaran perlu dilakukan dengan multi arah, artinya guru dan siswa maupun siswa dan siswa perlu terlibat dalam pembelajaran. Karena komunikasi bagian dari pembelajaran, oleh karenanya perlu dijalin komunikasi yang dapat menciptakan pembelajaran yang ideal dan dapat memfasilitasi aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Komunikasi tidak dapat terlepas dalam kehidupan manusia sehari-hari, termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Karena setiap individu pasti melakukan komunikasi dengan individu lainnya. Menurut Zuwirna (2016) menjelaskan bahwa komunikasi adalah proses pemberian suatu informasi berupa ide, pesan, atau berita kepada seseorang dengan tujuan agar terjadinya perubahan tingkah laku atau memberikan efek yang diinginkan pemberi informasi kepada penerima informasi. Komunikasi hendaknya dilakukan dengan menggunakan bahasa yang baik sehingga dapat memberikan dampak berupa hubungan sosial yang harmonis dan menyenangkan tanpa adanya rasa tidak nyaman bagi diri sendiri maupun orang lain.

Berkaitan dengan hal di atas, seperti yang kita ketahui bahwa bahasa merupakan alat atau media untuk berkomunikasi. Dalam berkomunikasi pentingnya penggunaan bahasa yang baik, sopan, dan santun. Penggunaan bahasa yang baik, sopan, dan santun menunjukkan nilai, karakter, keyakinan agama, dan kebudayaan (Zamzani, dkk. 2011). Seiring dengan perkembangan zaman, komunikasi yang dilakukan jauh dari penggunaan bahasa yang baik, sopan, dan santun. Banyaknya penggunaan bahasa gaul yang digunakan menjadikan bahasa yang baik, sopan, dan santun sudah jarang dipergunakan. Bahkan penggunaan bahasa gaul dipergunakan siswa pada saat di lingkungan sekolah, sehingga perilaku tersebut mencerminkan komunikasi yang tidak santun.

Globalisasi ditandai dengan berkembang pesatnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang berpengaruh pada terkikisnya nilai kesantunan dalam berkomunikasi terutama pada generasi alpha yang sejak lahir telah mengenal teknologi, sehingga penggunaan bahasa gaul maupun bahasa asing telah melekat pada diri. Permasalahan mengenai rendahnya komunikasi santun di kalangan masyarakat terutama remaja tercermin dari penggunaan bahasa di dunia maya sehingga terbawa dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi suatu kebiasaan. Komunikasi santun yang dilakukan siswa di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat masih terbilang minim. Sehingga pada saat berkomunikasi dengan orang tua, guru, maupun orang yang lebih dewasa, siswa kurang santun dalam bertutur bahkan dapat menyinggung perasaan orang yang menjadi lawan bicaranya.

Rendahnya kesantunan dalam berkomunikasi banyak terjadi di lingkungan masyarakat, khususnya anak usia sekolah dasar hingga menengah atas. Namun tidak menutup kemungkinan komunikasi kesantunan juga minim pada tingkat perguruan tinggi terutama dalam berkomunikasi dengan dosen melalui *handphone*. Menurut Andianto, dkk. (2020) mengemukakan bahwa kekurangan santunan dalam berkomunikasi dapat dilihat dari penggunaan kata-kata tertentu yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku dalam masyarakat, sehingga penggunaan kata tersebut dianggap tabu oleh masyarakat karena tidak sesuai jika digunakan dalam berkomunikasi. Permasalahan mengenai rendahnya komunikasi kesantunan terjadi akibat kebiasaan anak yang bisa mengakses informasi dengan

mudah, sehingga nilai-nilai budaya luar ditiru dan diterima oleh anak tanpa memfilternya. Sejalan dengan pendapat Andriyani, dkk (2021) yang mengemukakan bahwa kebebasan dan kemudahan dalam mengakses informasi akan menyebabkan kehidupan siswa mengalami kemerosotan moral dan kehilangan karakter.

Salah satu contoh perilaku yang melanggar etika sopan santun adalah menyela pembicaraan orang lain sehingga kurang mencerminkan kesantunan dalam berkomunikasi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Stevanie, dkk. (2020) bahwa masyarakat modern memiliki sifat individualis, sehingga banyak pribadi yang tidak menghormati dan tidak berkata sopan kepada orang yang lebih tua. Jika permasalahan tersebut tidak ditindaklanjuti maka anak-anak bangsa Indonesia terancam mengalami krisis kesantunan.

Berkaitan dengan hal diatas, perlunya tindak lanjut dalam menyelesaikan permasalahan tersebut karena anak bangsa yang notabnya adalah siswa merupakan agen perubahan bagi bangsa Indonesia yang perlu dibekali dengan nilai-nilai kesantunan terutama dalam berkomunikasi. Karena jika tidak, maka akan melahirkan generasi yang kasar, arogan, tanpa tersentuh nilai etika (Faiz, dkk., 2020). Setiap siswa berhak memperjuangkan nilai mana yang menurutnya baik dan sesuai dengan karakter diri, namun setiap siswa juga memiliki potensi untuk berkarakter negatif. Oleh karena itu, mengembangkan karakter siswa sejak dini dapat dilakukan melalui jenjang pendidikan. Pendidikan tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja, namun berupaya untuk mengembangkan seluruh aspek kemampuan siswa meliputi aspek spiritual, moral, emosional dan sosial.

Dalam hal ini pembelajaran inovatif perlu dikembangkan dalam pendidikan demi mewujudkan siswa yang beradab dan terampil yang dibekali dengan keterampilan abad-21 sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang

demokratis serta bertanggung jawab”. Dengan tujuan tersebut maka pembelajaran perlu menyentuh segala aspek yang terdapat dalam diri siswa, sehingga mampu menyiapkan generasi abad-21 yang cakap, beilmu, dan tentunya berakhlak mulia dan berkarakter.

Pendidikan dalam menciptakan siswa yang berkarakter dapat diwujudkan melalui kegiatan intrakurikuler dengan melakukan penguatan nilai-nilai karakter dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut berdasarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pasal 7 ayat (1) yang berbunyi “penyelenggaraan PPK dalam kegiatan intrakurikuler merupakan penguatan nilai-nilai karakter melalui kegiatan penguatan materi pembelajaran, metode pembelajaran sesuai dengan muatan kurikulum berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan”.Penguatan nilai-nilai karakter tersebut merupakan salah satu bentuk pelaksanaan kegiatan dalam pendidikan karakter.

Pendidikan karakter bertujuan untuk penanaman nilai, pembentukan kepribadian yang berkarakter sehingga siswa dapat bertindak sesuai dengan nilai-nilai yang telah menjadi suatu kepribadian. Dengan adanya pendidikan karakter di sekolah diharapkan siswa dapat mengembangkan nilai-nilai karakter untuk kemudian diwujudkan dalam perilaku dan menjadi suatu kebiasaan. Menurut Kemendiknas (dalam Harahap, 2018) 18 nilai karakter yang perlu dimiliki siswa diantaranya (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, (18) tanggung jawab. Dari beberapa nilai diatas, salah satu nilai yang perlu dimiliki siswa adalah bersahabat/komunikatif. Bersikap ramah dan sopan kepada teman, orang tua, guru, dan masyarakat merupakan wujud dari nilai karakter bersahabat dan komunikatif.

Bersahabat/ komunikatif pada siswa dapat tercermin dalam perilaku siswa seperti berkomunikasi dengan jelas dan mudah dipahami, tidak berbicara kasar kepada teman, meminta izin jika berangkat ke sekolah, meminta maaf jika berbuat salah, berbicara sopan kepada teman, guru, dan civitas akademik, mengucapkan

permintaan tolong jika memerlukan bantuan, mengucapkan terima kasih jika mendapatkan apapun dari orang lain, berteman dengan siapapun, dan lain sebagainya. Tripusat pendidikan meliputi orang tua, guru, dan masyarakat berperan penting dalam menumbuhkan nilai komunikatif pada siswa. Berdasarkan fakta di lapangan, komunikasi santun antara siswa dan guru maupun siswa dengan siswa masih terbilang minim. Hal tersebut dilihat dari hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri Percobaan, maka ditemukan beberapa permasalahan diantaranya (1) siswa sering memotong pembicaraan orang lain ataupun guru (2) bersikap seenaknya ketika guru sedang berada dikelas, (3) kurangnya rasa menghargai ketika menerima pemberian dari orang lain, (4) bersikap tidak acuh ketika berpapasan dengan guru, (5) berbicara menggunakan kata-kata kasar atau jorok, (6) suka menghina teman, (7) tidak meminta izin ketika meminjam barang teman.

Berdasarkan hasil temuan di atas, menunjukkan bahwa pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah kurang membuahkan hasil, sehingga nilai kesantunan yang tercermin dalam komunikasi santun kurang nampak dalam perilaku siswa sehari-hari di sekolah. Untuk mewujudkan pembelajaran yang inovatif, maka peneliti memilih untuk menggunakan model pembelajaran VCT yang menjadi solusi dari permasalahan tersebut, karena model VCT ini menurut Theofilus (2019) adalah teknik pembelajaran yang membantu siswa dalam mencari dan menentukan nilai yang dianggapnya baik dalam menghadapi suatu permasalahan melalui proses menganalisis nilai yang telah tertanam dalam diri siswa untuk kemudian diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan model VCT ini, semua aspek yang terdapat dalam diri siswa tersentuh karena dapat mendorong siswa menganalisis persoalan melalui penyelidikan kritis agar dapat meningkatkan pemikiran dan perasaan siswa.

Hal diatas didukung dengan beberapa keunggulan dari model pembelajaran VCT diantaranya sebagai berikut: (1) dapat membina dan menanamkan nilai moral, (2) dapat menggali dan mengungkapkan isi pesan materi yang disampaikan, (3) dapat mengklarifikasi nilai yang terdapat dalam diri siswa, (4) dapat melihat dan memahami nilai yang ada pada orang lain dalam kehidupan nyata, (5) dapat mengembangkan afektif siswa dengan belajar dari

pengalaman hidup, (6) Dapat memberikan gambaran mengenai nilai yang patut diterima oleh siswa dan memotivasi serta menuntun untuk hidup layak dan bermoral (Alfiana, dkk., 2019).

Berkaitan dengan hal di atas, bahwasanya agar pembelajaran dengan menggunakan model VCT lebih bermakna dan interaktif maka memerlukan media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan nilai yang bersifat abstrak. Media merupakan teknologi yang digunakan untuk mempermudah siswa memahami pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran salah satu upaya dalam mewujudkan pembelajaran inovatif berdasarkan pendekatan TPACK (*Technological Pedagogic Content Knowledge*) dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Media board game menjadi salah satu media yang dapat digunakan, karena media board game ini merupakan salah satu jenis permainan dengan cara memindahkan atau menggerakkan alat atau bagian permainan pada permukaan papan yang telah dibagi-bagi dengan disertai seperangkat aturan sehingga melibatkan aktivitas siswa ketika belajar (Elianta, dkk., 2018). Kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga memberikan kesan tidak membosankan dalam belajar.

Dalam pembelajaran IPS, media board game perlu dicoba untuk menanamkan nilai melalui permainan. Terlebih pembelajaran IPS di beberapa sekolah dasar masih dilakukan secara konvensional menggunakan metode ceramah dan media teks book, sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan diikutsertakannya media board game dalam penerapan model pembelajaran VCT, maka secara tidak langsung siswa telah berlatih menganalisis nilai yang terdapat dalam media board game untuk kemudian diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul penelitian “**PENERAPAN MODEL VCT BERBANTUAN BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI KESANTUNAN PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS II SD**”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan model VCT berbantuan board game untuk meningkatkan komunikasi kesantunan pada pembelajaran IPS siswa kelas II SD?
2. Bagaimana hasil penilaian komunikasi kesantunan siswa dengan menggunakan model VCT berbantuan board game pada pembelajaran IPS kelas II SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model VCT berbantuan board game untuk meningkatkan komunikasi kesantunan pada pembelajaran IPS siswa kelas II SD.
2. Untuk mengetahui hasil penilaian komunikasi kesantunan siswa dengan menggunakan model VCT berbantuan board game pada pembelajaran IPS kelas II SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama mengenai penanaman kesantunan dalam berkomunikasi pada pembelajaran IPS menggunakan model VCT dengan berbantuan board game.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa

Pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan melalui permainan serta mengembangkan komunikasi kesantunan pada siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan gambaran kepada guru seberapa efektifnya pengaruh penerapan model pembelajaran VCT terhadap pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan baru dalam mengembangkan komunikasi kesantunan pada pembelajaran IPS. Serta bagi peneliti lain diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi atau pedoman dalam penelitian selanjutnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur proposal terdiri dari BAB I sampai BAB III.

BAB I Pendahuluan, dalam bab ini menjabarkan mengenai pendahuluan yang mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II Kajian Pustaka, dalam bab ini memaparkan kajian pustaka mengenai teori yang melandasi penelitian yang akan dilakukan serta konsep yang menunjang bidang penelitian.

BAB III Metode Penelitian, dalam bab ini memaparkan metode penelitian yang akan digunakan dalam melaksanakan penelitian. Bab ini meliputi desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, pengumpulan data, analisis data dan validasi data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, berisi uraian hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta pembahasan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan hasil analisis temuan penelitian serta implikasi dan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian.