

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan mencermati dan memperhatikan tindakan selama proses pembelajaran. PTK digunakan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Menurut Kunandar (dalam Khairunisa, 2017) penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki mutu pembelajaran kelas dan perilaku siswa di kelas. Jadi dalam PTK ada tiga unsur atau konsep, yaitu sebagai berikut :

- a. Penelitian adalah aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan masalah.
- b. Tindakan adalah aktivitas yang sengaja dilakukan berbentuk siklus kegiatan yang bertujuan untuk memperbaiki atau memecahkan masalah dalam pembelajaran.
- c. Kelas adalah sekelompok siswa dalam waktu yang sama dan menerima pelajaran yang sama dari guru.

Penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian kualitatif, maka dari itu instrumen utama dalam pengumpulan data adalah peneliti itu sendiri (Sugiyono, 2015, hlm.305). Peneliti sebagai instrumen berfungsi untuk menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, pengumpulan data, analisis data, dan menafsirkan data serta membuat suatu kesimpulan. Adapun tujuan utama peneliti dalam penelitian tindakan kelas yaitu untuk meningkatkan komunikasi kesantunan dengan menggunakan model pembelajaran *Value Clarification Technique* berbantuan board game pada siswa kelas II SD dalam pembelajaran IPS.

Desain penelitian menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Taggart, karena dianggap mudah dalam prosedur tahapannya. Menurut Suyadi (2013) alur penelitian ini melalui empat tahapan diantaranya (1)

perencanaan (*plan*), (2) tindakan (*act*), (3) pengamatan (*observer*), dan (4) refleksi (*reflect*). Berikut pemaparan dari keempat tahapan tersebut:

1. Perencanaan (*plan*)

Pada tahap ini yaitu melakukan perizinan baik urusan surat menyurat dan lembaga maupun dari sekolah. Lalu peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan observasi ketika pembelajaran di kelas untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi. Setelah itu peneliti akan merencanakan serangkaian tindakan yang akan dilaksanakan. Rencana yang dibuat harus disesuaikan dengan objek penelitian dan masalah yang akan ditingkatkan.

Peneliti melakukan observasi di SD Negeri Percobaan Cibiru khususnya di kelas II. Kemudian peneliti menganalisis dan merumuskan permasalahan. Hal yang muncul dalam observasi ini yaitu kurangnya penggunaan bahasa yang sopan dan santun. Hal tersebut terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung masih ada siswa yang memotong pembicaraan guru, bertingkah seenaknya di hadapan guru, berkata kasar baik dengan ucapan maupun dengan bahasa tubuh, dan kurang menghargai orang lain. Hal tersebut mencerminkan karakter siswa yang kurang, terutama dalam komunikasi kesantunan. Dalam penyelesaian masalah tersebut, teguran telah dilakukan namun tidak membuahkan hasil. Oleh sebab itu, peneliti menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan model VCT berbantuan board game agar komunikasi kesantunan siswa dapat meningkat.

Berdasarkan hasil identifikasi dan analisis masalah dalam proses pembelajaran, maka peneliti melakukan tindakan-tindakan sebagai berikut:

- a) Peneliti bekerja sama dengan kepala sekolah dan guru kelas II untuk membicarakan rencana penelitian tindakan kelas sebagai upaya untuk meningkatkan komunikasi kesantunan siswa pada pembelajaran IPS dengan materi ungkapan permintaan maaf, tolong, terima kasih, permisi, dan ungkapan untuk meminta izin.
- b) Penyusunan rencana penelitian tindakan kelas dalam tiga siklus, dalam satu siklus terdapat dua tindakan dan dalam satu tindakan terdapat empat tahapan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Selain itu, peneliti menyusun instrumen penelitian yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), observasi penilaian komunikasi

kesantunan, lembar observasi guru, angket, lembar wawancara, dan catatan lapangan.

2. Tindakan (*act*)

Tindakan yang akan dilakukan disesuaikan dengan rencana yang telah disusun pada tahap awal. Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan untuk memecahkan masalah yang telah ditentukan dan sebagai pengimplementasian model VCT berbantuan board game. Pada penelitian tindakan kelas desain Kemmis dan Taggart ini, pelaksanaannya dibagi kedalam tiga siklus yaitu sebagai berikut:

a. Siklus I

Tindakan 1 : Ungkapan permintaan maaf

Tindakan 2 : Ungkapan terima kasih

b. Siklus II

Tindakan 1 : Ungkapan permisi

Tindakan 2 : Ungkapan permintaan tolong

c. Siklus III

Tindakan 1 : Ungkapan Permintaan izin

Tindakan 2 : Mengulas ungkapan permintaan maaf, terima kasih, permisi, tolong dan izin.

3. Pengamatan (*observer*)

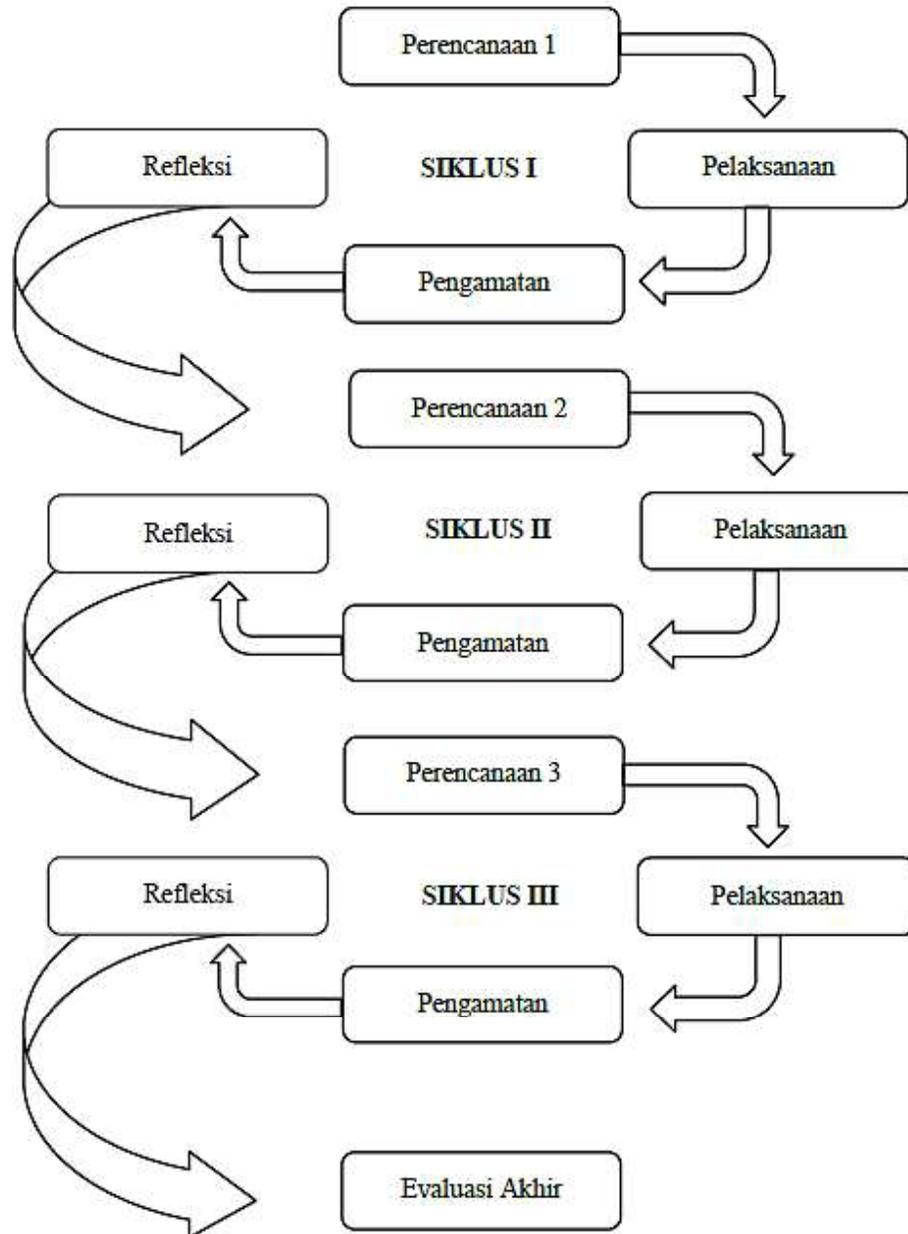
Observasi dilakukan berbarengan dengan pelaksanaan tindakan dengan mengamati secara langsung. Dalam melaksanakan observasi perlu dilakukan secara terbuka dan fleksibel serta mencatat semua gejala yang muncul baik yang diharapkan maupun tidak. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dan mencatat temuan-temuan selama proses pembelajaran dan melakukan pengamatan untuk menilai komunikasi kesantunan siswa ketika proses pembelajaran. Dalam tahap pengamatan, peneliti didampingi oleh observer dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disesuaikan dengan proses kegiatan pembelajaran.

4. Refleksi (*reflect*)

Refleksi merupakan kegiatan mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan pengaruh/dampak dari tindakan yang dilakukan. Refleksi dilakukan setelah

peneliti melaksanakan tindakan. Pada tahap ini dilakukan pengkajian dan mencari penyebab adanya permasalahan dan hambatan yang muncul serta menyusun rencana dari perbaikan sebelumnya untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya jika belum tuntas.

Berdasarkan uraian tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas di atas, maka dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Desain Penelitian PTK Menurut Kemmis dan Taggart

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di salah satu Sekolah Dasar dengan subjek penelitian adalah siswa kelas II B SD Negeri Percobaan Cibiru, Kabupaten Bandung dengan jumlah siswa 43 orang yang terdiri dari 25 laki-laki dan 18 perempuan. Alasan memilih SD Negeri Percobaan sebagai sumber data, karena siswa di sekolah tersebut kurang menghargai orang lain seperti memotong pembicaraan guru, bertingkah seenaknya di hadapan guru, berbicara kasar baik secara verbal maupun non verbal, kurang dalam mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta tolong, ungkapan permisi, dan meminta izin. Hal tersebut secara garis besar, berarti komunikasi kesantunan pada siswa masih rendah. Untuk itu peneliti melakukan upaya untuk meningkatkan komunikasi kesantunan dengan menggunakan model VCT berbantuan board game.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Instrumen berkaitan dengan alat-alat yang akan digunakan untuk memperoleh suatu data. Adapun instrumen-instrumen tersebut yaitu :

a. Instrumen Pokok

1) Peneliti

Menurut Sugiyono (2015) penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian kualitatif, maka dari itu instrumen utama dalam pengumpulan data adalah peneliti itu sendiri (*human instrument*). Sejalan dengan pendapat Creswell (dalam Sugiyono, 2015) peneliti merupakan instrumen kunci (*the researcher is the key instrument*), peneliti menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, pengumpulan data, analisis data, dan menafsirkan data serta membuat suatu kesimpulan.

2) Lembar Observasi Penilaian Komunikasi Kesantunan

Format penilaian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi. Tujuan dari penilaian ini yaitu untuk mengukur sejauh mana perkembangan komunikasi kesantunan pada siswa. Adapun indikator yang digunakan dalam lembar observasi ini yaitu : (a) Bahasa, (b) Nada suara, dan (c) Bahasa tubuh.

Tabel 3. 1 Format Penilaian Komunikasi Kesantunan

No	Nama Siswa	Komunikasi Kesantunan												Skor Total
		Bahasa				Nada Suara				Bahasa Tubuh				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
Jumlah														
Rata-rata														

Berdasarkan tabel diatas, adapun deskriptor dari indikator komunikasi kesantunan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Indikator Komunikasi Kesantunan

No	Indikator	Skor	Deskriptor
1	Bahasa	4	Mengungkapkan ungkapan santun (maaf, tolong, terima kasih, permisi dan izin), tidak mengobrol dengan teman, tidak menggunakan ungkapan kasar dan jorok.
		3	Siswa memenuhi 2 komunikasi kesantunan dalam aspek bahasa
		2	Siswa memenuhi 1 komunikasi kesantunan dalam aspek bahasa
		1	Siswa tidak memenuhi komunikasi kesantunan dalam aspek bahasa
2	Nada suara	4	Berbicara dengan jelas dan mudah dipahami, merespon pendapat teman dengan tenang, menggunakan nada suara yang tepat ketika berbicara
		3	Siswa memenuhi 2 komunikasi kesantunan dalam aspek nada suara
		2	Siswa memenuhi 1 komunikasi kesantunan dalam aspek nada suara
3	Bahasa tubuh	4	Melihat wajah dengan lawan bicara (eye contact) mendengarkan lawan bicara, sopan (menyapa dengan tersenyum, melambaikan tangan, atau mengangguk)
		3	Siswa memenuhi 2 komunikasi kesantunan dalam aspek bahasa tubuh
		2	Siswa memenuhi 1 komunikasi kesantunan dalam aspek bahasa tubuh
		1	Siswa tidak memenuhi komunikasi kesantunan dalam aspek bahasa tubuh

3) Pedoman Observasi

Penelitian ini menggunakan pedoman observasi untuk pengumpulan data penelitian tindakan kelas. Lembar observasi ditujukan untuk guru dan siswa. Lembar observasi siswa digunakan untuk mengukur sejauh mana komunikasi kesantunan tertanam dalam diri siswa. Sedangkan lembar observasi guru digunakan untuk mengetahui performansi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Peneliti akan dibantu oleh guru mitra yang akan melakukan pengamatan untuk memperoleh data performansi guru dan melakukan perbaikan untuk tindakan selanjutnya. Berikut kisi-kisi penilaian observasi yang peneliti gunakan untuk mengukur komunikasi kesantunan pada siswa:

Tabel 3. 3 Lembar Observasi Guru

Hari/Tanggal :

Siklus/Tindakan :

Materi :

No	Aspek yang diamati	Dilaksanakan		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan siswa secara fisik dan psikis 2. Mengajak siswa untuk berdo'a bersama sebelum pembelajaran 3. Mengecek kehadiran siswa 4. Menyampaikan apersepsi 5. Menyampaikan topik pembelajaran 6. Menjelaskan tujuan pembelajaran 7. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan 			
2	Kegiatan Inti (Tahap 1 : Kebebasan Memilih) <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi menjadi 10 kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. 2. Siswa bermain board game sebagai pemberian stimulus yang memuat nilai komunikasi kesantunan 3. Siswa mengidentifikasi nilai yang terdapat dalam board game 4. Siswa menganalisis nilai yang dapat dipilih atau diteladani 			

	<p>dalam board game</p> <p>(Tahap 2 : Menghargai)</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa dibimbing untuk menentukan pilihan individu mengenai nilai 6. Siswa dan guru melakukan dialog mengenai nilai yang dipilih beserta akibatnya 7. Siswa mengungkapkan argumen mengenai nilai yang menjadi pilihannya <p>(Tahap 3 : Berbuat)</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai sikap bagaimana saja yang harus dilakukan yang mencerminkan nilai (komunikasi santun) 9. Siswa diberikan penguatan mengenai materi yang berkaitan dengan nilai yang menjadi pilihan 			
3	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberikan lembar evaluasi pembelajaran 2. Siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari 3. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama 			

4) Angket

Angket merupakan alat untuk pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden (Sugiyono, 2015). Angket yang digunakan yaitu angket tertutup yang disajikan sedemikian rupa sehingga responden hanya memberikan tanda centang (✓). Peneliti menggunakan angket siswa untuk mengumpulkan data mengenai perkembangan perilaku atau komunikasi kesantunan pada siswa. Skala pengukuran yang digunakan merujuk pada skala Likert dengan tiga alternatif jawaban. Dalam skala ini terdapat pernyataan positif dan pernyataan negatif. Pernyataan tersebut dinamakan dengan pernyataan *favorable* dan *unfavorable*.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Komunikasi Kesantunan

Indikator	Deskriptor	Item		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
Bahasa	Mengungkapkan ungkapan santun (maaf, tolong, terima kasih, permisi dan izin), tidak mengobrol dengan teman, tidak menggunakan ungkapan kasar dan jorok.	1, 6	2, 9	4
Nada Suara	Berbicara dengan jelas dan mudah dipahami, merespon pendapat teman dengan tenang, menggunakan nada suara yang tepat ketika berbicara	7	8	2
Bahasa Tubuh	Melihat wajah dengan lawan bicara (eye contact) mendengarkan lawan bicara, sopan (menyapa dengan tersenyum, melambaikan tangan, atau mengangguk)	3, 4, 5	10	4
Jumlah		6	4	10

Dalam penelitian ini, skor jawaban antara pernyataan positif (*favorable*) dan pernyataan negatif (*unfavorable*) dibedakan. *Favorable* diartikan sebagai pernyataan yang mendukung aspek variabel, sedangkan *unfavorable* adalah pernyataan yang tidak mendukung aspek variabel. Berikut tabel skor alternatif jawaban dari variabel komunikasi kesantunan.

Tabel 3. 5 Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Nomor Pernyataan	
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Selalu	3	1
Kadang-kadang	2	2
Tidak pernah	1	3

a) Catatan Lapangan

Menurut Bogdan dan Biklen (dalam Soeriadiredja, 2016) mengungkapkan bahwa catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang peneliti dengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif. Dari

pernyataan tersebut catatan lapangan digunakan untuk mencatat berbagai hasil pengamatan tentang berbagai aspek pembelajaran di kelas, pengelolaan kelas, interaksi dengan guru maupun siswa dan lainnya sebagai sumber data PTK.

b. Instrumen Penunjang

1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran adalah rancangan pembelajaran dalam satu pertemuan atau lebih yang akan diterapkan guru pada pembelajaran di kelas (Mawardi, 2019). Selain itu, Majid (2014) mengungkapkan bahwa RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan telah dijabarkan dalam silabus. Dalam penelitian ini, RPP digunakan sebagai pedoman atau panduan untuk melaksanakan proses pembelajaran.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Peneliti akan melakukan observasi sebagai salah satu teknik pengumpul data. Menurut Anggito (2018) observasi adalah kegiatan pengamatan yang melibatkan panca indra pendengaran, penglihatan, perasa, dan sentuhan berdasarkan fakta dalam peristiwa empiris. Observasi yang digunakan yaitu jenis observasi partisipatif, dimana peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari bersama orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai nilai komunikasi kesantunan pada siswa dalam kegiatan pembelajaran dan pelaksanaan penerapan model VCT berbantuan board game yang dilakukan oleh guru wali kelas sebagai observer.

b. Angket

Menurut Sugiyono (2015) angket merupakan alat untuk pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Teknik pengumpulan data berupa angket ini dilakukan setelah pembelajaran selesai. Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai perkembangan komunikasi kesantunan pada siswa setelah dilakukannya kegiatan pembelajaran.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang dapat berbentuk gambar, tulisan atau karya-karya. Peneliti menggunakan studi dokumentasi untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran melalui kamera untuk memperoleh foto, video atau rekaman suara mengenai kegiatan pembelajaran di kelas pada saat penelitian tindakan berlangsung.

3.5 Prosedur Penelitian

Sesuai dengan tahap penelitian Kemmis dan Taggart, mula-mula peneliti melakukan rencana dengan melakukan observasi di salah satu sekolah dasar untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada. Pada tahap rencana ini peneliti melakukan perizinan terlebih dahulu kepada kepala sekolah. Kemudian peneliti akan melakukan observasi pada kelas II dan melakukan wawancara kepada guru kelas untuk mengetahui permasalahan apa saja yang terdapat dalam proses pembelajaran. Selanjutnya hasil dari observasi dan wawancara dijadikan sebagai bahan penelitian untuk kemudian disusun rencana penelitian sebagai alternatif dalam menyelesaikan permasalahan.

Rencana yang disusun disertai dengan kajian teori yang mendukung, sehingga peneliti memutuskan untuk menggunakan model VCT berbantuan board game untuk melihat bagaimana peningkatan komunikasi kesantunan. Selain itu peneliti juga menentukan waktu pelaksanaan penelitian bersama guru dan kepala sekolah, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menyusun instrumen observasi untuk mengukur keberhasilan penelitian, dan menyusun skenario pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan untuk menanamkan nilai komunikasi santun pada siswa.

Setelah menyusun perencanaan, peneliti melaksanakan siklus I dengan melakukan empat tahap yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observer*), dan refleksi (*reflect*). Pada tahap refleksi dilakukan pengkajian dan perbaikan dari penelitian yang telah dilakukan dan melakukan perencanaan selanjutnya untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

3.6 Teknik Analisis Data

Pada teknik analisis data peneliti menggunakan teknik kualitatif deskriptif. Teknik analisis data menggunakan model Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2015) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data yakni memilih, merangkum, dan memfokuskan hal-hal yang penting, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas bagi peneliti. Reduksi data berbentuk analisis, ringkas, terfokus, dan membuang data yang tidak penting. Dalam reduksi data diperlukannya proses berpikir kritis, kecerdasan, dan wawasan yang tinggi.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, selanjutnya yaitu penyajian data yang dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan lainnya. Dalam penelitian ini penyajian data yang digunakan berbentuk teks naratif meliputi informasi keadaan fisik di kelas, siswa, guru, informasi mengenai proses pembelajaran sebelum dan sesudah menerapkan model VCT berbantuan *board game* serta aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.

c. *Concluding Drawing/ Verification*

Langkah ketiga yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan hanya bersifat sementara, sehingga penarikan kesimpulan pada tahap ini diharapkan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

Seperti yang telah dipaparkan di atas, bahwa peneliti menggunakan lembar observasi untuk memperoleh data yaitu lembar observasi komunikasi kesantunan siswa, lembar aktivitas guru yang diisi oleh observer (guru mitra) dan angket. Data yang diperoleh tersebut berupa data kuantitatif, untuk mencari rata-rata skor tersebut yang nantinya berupa persentase, maka peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3. 6 Penafsiran Rata-rata Persentase

Rata-rata Skor	Kategori
80% – 100%	Membudaya
70% – 79%	Mulai Membudaya
60% – 69%	Mulai Terlihat
< 60%	Belum Tampak

Untuk menentukan indikator keberhasilan dalam menerapkan model VCT berbantuan board game yaitu jika komunikasi kesantunan siswa mengalami peningkatan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah tempat peneliti melaksanakan penelitian yaitu 75

3.7 Validasi Data

Validasi data yang dilakukan pada penelitian ini berdasarkan teknik validasi yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015) yaitu dengan melakukan triangulasi dan *member check*. Berikut kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam validasi data :

a. Triangulasi

Triangulasi merupakan pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Triangulasi dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teknik pengumpulan data. Triangulasi teknik ini dilakukan untuk mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Teknik yang digunakan yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Jika setelah pengecekan mendapatkan hasil yang berbeda-beda, maka peneliti akan berdiskusi lebih lanjut dengan sumber data lainnya untuk memastikan kebenaran data tersebut.

b. *Member Check*

Member check merupakan pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. *Member check* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana data yang diperoleh peneliti sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Apabila data tersebut disetujui, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut valid, jika tidak maka peneliti akan melakukan diskusi dengan pemberi data untuk mencapai kesepakatan.