

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian bertujuan untuk membuktikan data secara empiris tentang metode permainan bahasa Cerita Berantai untuk meningkatkan keterampilan berbahasa lisan khususnya bercerita siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, yang sudah menggunakan kurikulum 2013.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, yang beralamat di Jalan Komplek Departemen Agama Kampung Kalimati RT 007/03 Kelurahan Kedaung Kaliangke, Kecamatan Cengkareng, Jakarta Barat yang akan dilaksanakan sebanyak dua siklus.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester II bulan Maret-Mei 2015 tahun ajaran 2014/2015 sebanyak dua siklus dalam 3 tahap yaitu :

- a. Pra Penelitian
- b. Pelaksanaan Penelitian
- c. Pasca Penelitian

Pada tahap ini peneliti melakukan penulisan laporan.

C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian

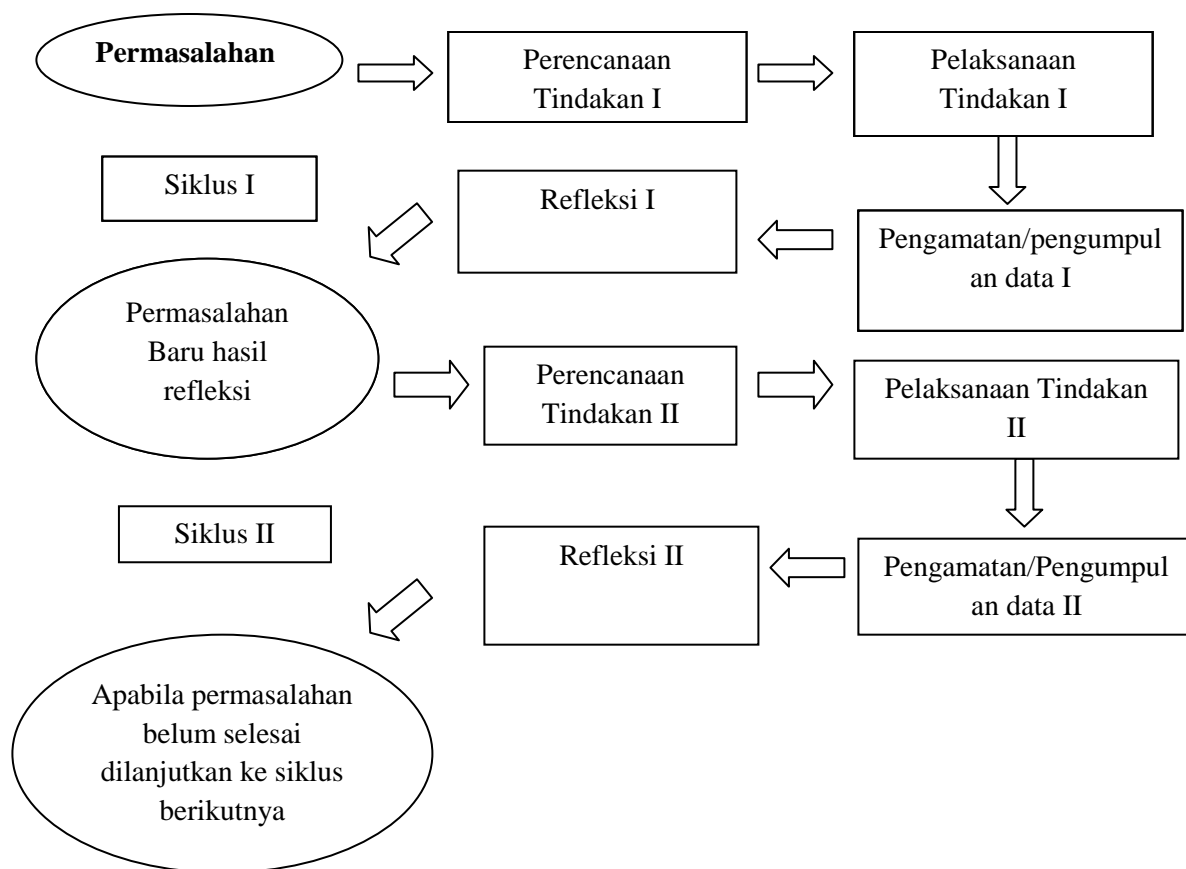
1. Metode Penelitian

Metode penelitian ini dilaksanakan sebagai usaha yang dipilih peneliti untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada saat proses belajar mengajar dan memperbaiki kesalahan yang terjadi saat proses pembelajaran, melalui penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*).

Penelitian ini ditujukan untuk perbaikan meningkatkan pembelajaran keterampilan berbahasa lisan di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi Cengkareng, Jakarta Barat.

2. Desain Intervensi Tindakan

Desain Intervensi Tindakan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan mengikuti langkah-langkah model Kemmis dan Taggart seperti gambar yang terdapat di bawah ini:



Gambar 3.1

Alur Pelaksanaan Tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas Model Stephen Kemmis Taggart yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto.¹

Sesuai dengan alur di atas maka penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui empat tahap yaitu:

- 1) Perencanaan Tindakan (Planning)

Pada tahap perencanaan ini peneliti: (1) menganalisis kurikulum 2013 untuk menentukan tema dan subtema yang akan dilaksanakan; (2) membuat

¹ Suharsimi Arikunto dkk., *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 74.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar; (3) mempersiapkan media pembelajaran berupa teks cerita; (4) peneliti membuat instrumen yang digunakan dalam tindakan siklus, meliputi instrumen keterampilan berbicara dan instrumen penilaian proses metode permainan bahasa Cerita Berantai siswa berupa lembar pengamatan yang berisi butir-butir kegiatan yang berkaitan dengan aktivitas guru dan siswa, serta (5) menyiapkan dokumentasi berupa kamera dan buku catatan lapangan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti bersama guru kelas melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bercerita dengan menggunakan metode permainan bahasa Cerita Berantai. Untuk lebih jelasnya, rencana umum tindakan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Rencana Umum Tindakan Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Metode Permainan Bahasa “Cerita Berantai”

No	Masalah	Aktivitas	Keterangan
1.	Bagaimana meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan metode permainan bahasa Cerita Berantai ?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan tema dan subtema yang akan dipelajari 2. Guru menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari (eksplorasi) 3. Guru menjelaskan materi yang dipelajari dengan mengaitkannya kedalam kehidupan sehari-hari 4. Guru memperlihatkan sebuah gambar : <div style="text-align: center;">  </div> 5. Siswa dibantu guru menyebutkan manfaat yang dapat digunakan dari gambar tersebut 6. Siswa dipimpin guru untuk membentuk kelompok dengan cara berhitung 7. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tata cara bercerita melalui metode permainan bahasa Cerita Berantai 	<ul style="list-style-type: none"> • Berkelompok dan setiap kelompok beranggotakan 4- 5 siswa serta menentukan ketua dan sekretaris dalam kelompok • Metode Permainan Bahasa Cerita Berantai • Seluruh

No	Masalah	Aktivitas	Keterangan
		<p>♦ Siklus Pertama</p> <p>8. Guru memberikan sebuah teks cerita yang berhubungan dengan manfaat minuman sehat</p> <p>9. Siswa diberikan waktu 5 menit untuk membaca teks cerita tersebut bersama teman kelompok</p> <p>10. Guru mengundi urutan kelompok mana yang terlebih dahulu maju untuk menceritakan teks cerita yang diberikan guru melalui metode permainan bahasa cerita berantai</p> <p>11. Kelompok yang mendapat undian pertama menceritakan kembali isi teks cerita tersebut dengan menggunakan metode permainan bahasa Cerita Berantai</p> <p>12. Setiap siswa di dalam kelompok tersebut harus menceritakan teks cerita yang kemudian siswa ke-dua melanjutkan cerita dari siswa yang pertama, sampai cerita tersebut selesai dan runtut.</p> <p>13. Kelompok lain memperhatikan jalan cerita yang diceritakan apakah sudah runtut ataukah</p>	<p>anggota kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seluruh anggota kelompok • Perwakilan anggota kelompok • Metode Permainan bahasa Cerita Berantai • Seluruh anggota kelompok

No	Masalah	Aktivitas	Keterangan
		<p>belum.</p> <p>14. Guru memberikan tes lisan dari manfaat makanan dan minuman sehat</p>	

3) Pengamatan Tindakan

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti bersama guru kelas melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran bercerita menggunakan metode permainan bahasa Cerita Berantai, dengan menggunakan lembar penilaian proses aktivitas guru dan siswa.

4) Refleksi

Refleksi merupakan upaya evaluasi dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peneliti bersama guru kelas menganalisis, mengevaluasi, mendiskusikan masalah tindakan, dan mengidentifikasi dampak dari intervensi tindakan terhadap pembelajaran secara keseluruhan. Berdasarkan masalah-masalah yang muncul pada hasil perlakuan tindakan pada siklus pertama, maka akan ditentukan oleh peneliti apakah tindakan yang dilakukan sebagai jalan pemecahan masalah sudah mencapai hasil dan tujuan yang diharapkan ataukah belum. Melalui refleksi inilah peneliti dapat mengambil keputusan

untuk melanjutkan siklus lanjutan atau berhenti karena masalah sudah ditemukan pemecahan masalahnya.

D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi Cengkareng Jakarta Barat dengan jumlah 44 siswa, dengan komposisi perempuan 24 siswa dan laki-laki 20 siswa tahun pelajaran 2014/2015. Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilakukan tidak langsung oleh peneliti dan dilakukan langsung oleh guru kelas sebagai partisipan kolaborator, serta diketahui oleh Kepala Sekolah.

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pemimpin perencanaan yang merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Posisi peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pengamat yang mengamati dan merefleksi pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbahasa lisan dengan metode permainan bahasa “Cerita Berantai” di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat.

F. Hasil Tindakan yang Diharapkan

Keberhasilan yang dicapai pada setiap siklusnya terkait pembelajaran Keterampilan Bercerita pada siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi Cengkareng Jakarta Barat dalam metode permainan bahasa cerita berantai

diharapkannya terdapat perubahan dalam diri siswa yaitu cakap dalam kegiatan menuturkan pengalaman, kejadian, atau peristiwa baik secara fakta (kejadian yang benar adanya), ataupun secara fiktif belaka (rekaan pikiran imajinatif seseorang) yang bertujuan untuk menginformasikan ataupun menghibur orang lain dengan memperhatikan 2 aspek terkait komunikasi, yaitu yaitu (1) faktor kebahasaan, dan (2) faktor nonkebahasaan. Aspek kebahasaan yang meliputi: a) Lafal, b) Intonasi, c) Pilihan Kata dan d) Ritme sedangkan indikator aspek non kebahasaan yang meliputi: a) Kenyaringan Suara, b) Kelancaran Bicara, c) Gerak dan mimik, d) Etika bicara e) Penguasaan topik. Dan siswa dapat tampil percaya diri, tampil berani, serta tanggap dan responsif dalam bercerita.

Penelitian Tindakan Kelas ini dianggap berhasil apabila terjadi peningkatan kualitas pembelajaran dan peningkatan keterampilan berbahasa lisan berbicara yaitu bercerita siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi Cengkareng, Jakarta Barat. Perbaikan pembelajaran dianggap berhasil bila 90% aktivitas pembelajaran berlangsung sesuai dengan aktivitas guru dan siswa yang diharapkan. Peningkatan keterampilan berbicara dianggap berhasil bila 80% dari seluruh siswa, mencapai nilai hasil belajar berbicara 67-100.

G. Data dan Sumber Data

1. Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data proses dan data hasil penelitian: a) data proses tindakan (*action*), merupakan data yang digunakan untuk mengontrol kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana yang telah disusun. Data proses berupa lembar penilaian proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bahasa Cerita Berantai; b) Data hasil penelitian (*research*) merupakan data hasil tes lisan yang berguna untuk melihat gambaran tentang peningkatan keterampilan bercerita siswa melalui metode permainan bahasa Cerita Berantai; c) Dokumentasi yang menggambarkan kegiatan proses pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan metode permainan bahasa Cerita Berantai.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini ada tiga macam, yaitu: 1) siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat; 2) pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara dengan metode permainan bahasa “Cerita Berantai” dan 3) Dokumen berupa foto.

H. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dikumpulkan dengan 2 teknik, yaitu:

1. Teknik pengamatan/observasi digunakan untuk pengumpulan data tentang tindakan metode permainan bahasa dalam pembelajaran keterampilan berbicara yaitu bercerita di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat.
2. Teknik tes digunakan untuk pengumpulan data tentang hasil belajar keterampilan berbicara yaitu bercerita siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat selama dan setelah pembelajaran bahasa Indonesia lisan yaitu bercerita dengan menggunakan metode permainan cerita berantai.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti akan menggunakan kisi-kisi sebagai berikut:

1. Keterampilan Berbicara (Bercerita)

a. Definisi Konseptual

Keterampilan berbicara khususnya bercerita adalah kecakapan dalam kegiatan menuturkan pengalaman, kejadian, atau peristiwa baik secara fakta (kejadian yang benar adanya), ataupun secara fiktif belaka (rekaan pikiran imajinatif seseorang) yang bertujuan untuk menginformasikan ataupun

menghibur orang lain dengan memperhatikan 2 aspek terkait komunikasi dalam kegiatan berbicara yaitu aspek kebahasaan dan non kebahasaan.

Keterampilan berbicara khususnya bercerita dapat diukur mengacu pada teori dengan memperhatikan Aspek kebahasaan yang meliputi: a) Lafal, b) Intonasi, c) Pilihan Kata dan d) Ritme sedangkan indikator aspek non kebahasaan yang meliputi: a) Kenyaringan Suara, b) Kelancaran Bicara, c) Gerak dan mimik, d) Etika bicara e) Penguasaan Topik.

b. Definisi Operasional

Keterampilan berbicara adalah skor yang dicapai oleh siswa kelas IV SD setelah mengikuti Tes Keterampilan Berbicara yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran dengan indikator aspek kebahasaan yang meliputi: a) lafal, b) Intonasi, c) Pilihan Kata dan d) Ritme sedangkan indikator aspek non kebahasaan yang meliputi: a) Kenyaringan Suara, b) Kelancaran Bicara, c) Gerak dan mimik, d) Etika bicara e) Penguasaan Topik dengan rentang skor penilaian 1-3.

**c. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Keterampilan Berbicara
(Bercerita)**

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Keterampilan Berbicara
(Bercerita)

No	Dimensi	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir	Skala Penilaian
1	Kebahasaan	Lafal	Melafalkan huruf vokal, dan konsonan pada kata dengan tepat	1	1	1-3
		Intonasi	Menerapkan jeda, naik, dan turun kalimat dengan tepat	2	1	1-3
		Pilihan Kata	Menggunakan kata yang tepat, jelas, bervariasi, dan mudah dipahami dengan tepat	3	1	1-3
		Ritme	Menerapkan cepat dan lambatnya bunyi kalimat	4	1	1-3
2	Non Kebahasaan	Kenyaringan Suara	Ketegasan dan kelantangan berbicara	5	1	1-3
		Kelancaran bicara	Tidak terputus-putus saat bicara	6	1	1-3
		Gerak dan mimik bicara	Ketepatan gerak tubuh dan raut wajah dengan isi pembicaraan	7	1	1-3
		Etika Bicara	Menggunakan bahasa yang santun ketika bicara dengan baik	8	1	1-3
		Penguasaan	Menguasai isi topik	9,10	2	1-3

No	Dimensi	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir	Skala Penilaian
		Topik	pembicaraan dengan baik			
Jumlah					10	100
Jumlah Skor Total = $\frac{Jumlah\ Skor}{30} \times 100$						

2. Pembelajaran dengan Metode Permainan Bahasa “Cerita Berantai”

a. Definisi Konseptual

Pembelajaran dengan metode permainan bahasa Cerita Berantai adalah rangkaian kegiatan belajar tematik terpadu di kelas IV SD yang mencakupi kegiatan meneruskan cerita yang telah diceritakan oleh teman anggota kelompok sebelumnya, sehingga menjadi sebuah cerita yang runtut dan tidak boleh selesai sampai semua anggota kelompok mendapatkan giliran untuk meneruskan kembali cerita anggota kelompoknya dengan menggunakan bahasa pemikiran sendiri secara jelas. Metode permainan bahasa Cerita Berantai mengikuti langkah pelaksanaan sebagai berikut: a) Penyajian kelas, b) Bekerjasama dalam kelompok, c) Melakukan Metode Permainan Bahasa Cerita Berantai d) Meluruskan/Mengklarifikasi e) Memberikan reward atau penghargaan kelompok dengan Metode Permainan Bahasa “Cerita Berantai”.

b. Definisi Operasional

Pembelajaran dengan metode permainan bahasa Cerita Berantai adalah persentase kesesuaian aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan butir pengamatan yang diharapkan dalam lembar pengamatan meliputi komponen yaitu: a) Penyajian kelas, b) Bekerjasama dalam kelompok, c) Melakukan Metode Permainan Bahasa Cerita Berantai d) Meluruskan/Mengklarifikasi e) Memberikan reward atau penghargaan kelompok dengan Metode Permainan Bahasa “Cerita Berantai”.

3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Pembelajaran dengan Metode Permainan Bahasa “Cerita Berantai”

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Pembelajaran dengan Metode Permainan Bahasa “Cerita Berantai”

Komponen	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
		Guru	Siswa	
Penyajian Kelas	a. Menunjukkan sikap siap dalam belajar	1	16	2
	b. Memotivasi siswa sebelum dimulainya pembelajaran	2	17	2
	c. Menyampaikan tema dan subtema serta materi yang akan dipelajari	3	18	2
	d. Menyebutkan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari dengan baik	4	19	2

Komponen	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
		Guru	Siswa	
	e. Menyampaikan informasi secara verbal dengan baik	5	20	2
Bekerjasama dalam kelompok	a. Membentuk kelompok dalam membaca/ membuat/ teks cerita/dan menonton video	6	21	2
	b. Melakukan diskusi kelompok dalam membaca/ membuat/ teks cerita/dan menonton video	7,8	22,23	4
Melakukan Metode Permainan Bahasa Cerita Berantai	a. melaksanakan permainan cerita berantai bersama kelompok sesuai dengan tema yang telah ditentukan		24	1
Meluruskan/ Mengklarifikasi	a. memberikan pendapat atau komentar permainan cerita berantai siswa yang dilakukan secara berkelompok	9, 10,13	25,28	5
	b. menyimpulkan semua pembelajaran yang berlangsung	14	29	2
	c. memberikan evaluasi kepada siswa berupa tes lisan berbicara dalam bercerita setelah melakukan permainan bahasa Cerita Berantai	11	26	2
	d. Memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah	15	30	2
Memberikan reward/ penghargaan	a. Memberikan penghargaan terhadap siswa	12	27	2

Komponen	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
		Guru	Siswa	
kelompok				
Jumlah		15	15	30

I. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis

1. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV melalui metode permainan bahasa Cerita Berantai oleh peneliti dan guru, maka teknik analisis yang digunakan dalam menganalisa data yang telah terkumpul dilakukan dengan perhitungan skor keterampilan berbicara siswa dalam bercerita dengan melakukan permainan bahasa Cerita Berantai.

Analisis data pada penelitian menggunakan metode permainan Cerita Berantai ini diperoleh dari praktek keterampilan berbicara siswa menggunakan instrumen berupa format dengan rentang skor 1-3 untuk penilaian berbicara. Data penelitian pengamatan metode permainan bahasa Cerita Berantai yang menggambarkan tahap kegiatan guru dan siswa pada proses pembelajaran diberi skor 1 apabila pernyataan tersebut dilaksanakan, sedangkan jika pernyataan itu tidak dilaksanakan maka mendapatkan skor 0.

Untuk menghitung penilaian keterampilan berbicara siswa peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Keterampilan berbicara} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Sementara itu untuk menghitung hasil presentase kegiatan dalam penelitian keterampilan berbicara siswa, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

A= Banyaknya siswa yang telah mencapai target penilaian

N= Jumlah keseluruhan

Sedangkan untuk menghitung persentase pemantauan tindakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bahasa Certa Berantai dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase pemantauan tindakan} = \frac{B}{K} \times 100\%$$

Keterangan :

B = Banyaknya kegiatan yang telah terlaksana

K = Jumlah keseluruhan kegiatan

2. Interpretasi Hasil Analisis

Pada penelitian ini jika tindakan siklus I belum mencapai target, maka akan dilakukan dengan pelaksanaan tindakan siklus II sampai target yang telah ditentukan tercapai, tetapi jika keterampilan berbicara siswa telah mencapai nilai yang diinginkan, yaitu 80% dari jumlah seluruh siswa kelas IV mencapai target penilaian keterampilan berbicara yaitu 67-100, maka dapat diinterpretasikan bahwa penelitian ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu melaksanakan siklus berikutnya.