

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Khusus Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk membuktikan data empiris tentang penggunaan metode permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbahasa tulis (membaca) siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat yang sudah menggunakan kurikulum SD 2013.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi beralamat di Jalan Komplek Departemen Agama Kp. Kalimati RT 007 RW 03 Kedaung Kaliangke Cengkareng, Jakarta Barat.

2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2014/2015 yang dimulai pada bulan April sampai Mei 2015.

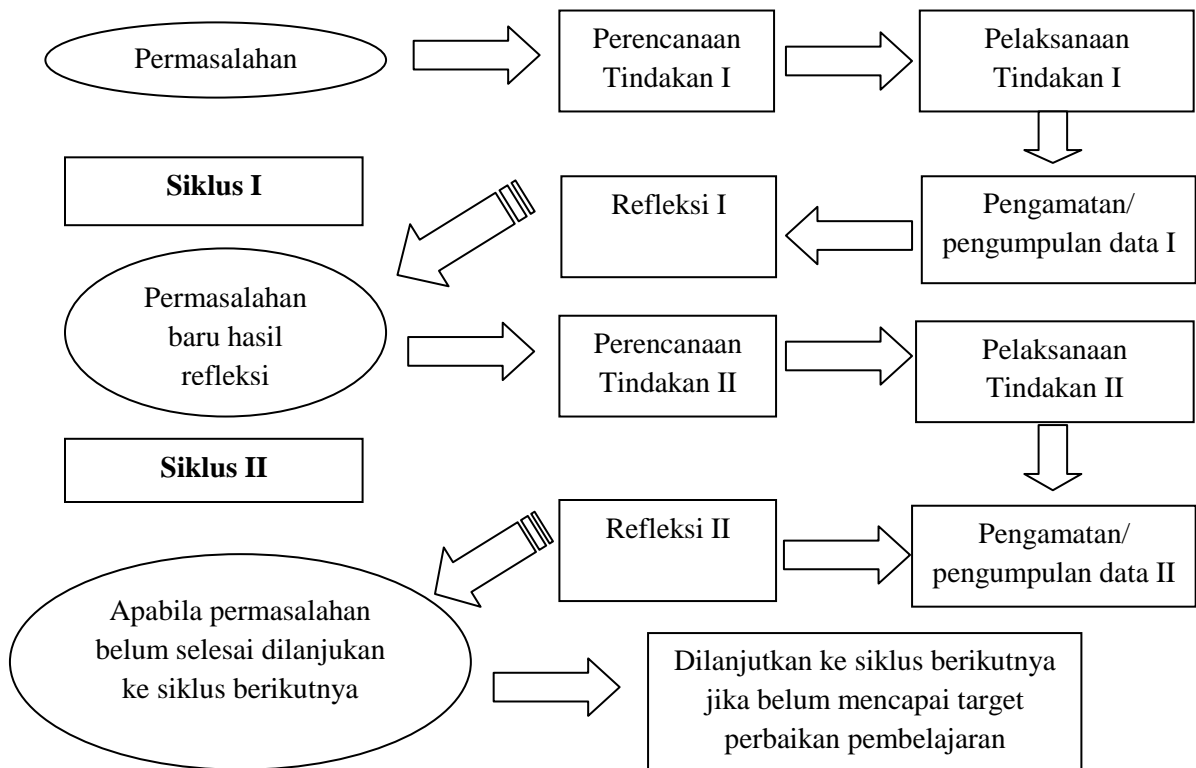
C. Metode dan Desain Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian ini dilaksanakan sebagai usaha yang dipilih peneliti untuk mengatasi permasalahan dan memperbaiki kesalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini ditujukan untuk perbaikan meningkatkan pembelajaran keterampilan berbahasa tulis siswa di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi Cengkareng, Jakarta Barat sesuai kurikulum SD 2013.

2. Desain Intervensi Tindakan

Desain intervensi tindakan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan mengikuti langkah-langkah model Kemmis dan Taggart yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto seperti gambar yang terdapat di bawah ini:



Gambar 3.1.

Alur Pelaksanaan Tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas

Model Stephen Kemmis dan Taggart yang dikembangkan oleh Suharsimi

Arikunto¹

Sesuai dengan alur di atas maka penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui empat tahap pada tiap siklusnya, 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 pembelajaran; (3) mempersiapkan media pembelajaran berupa teks; (4) peneliti membuat instrumen yang digunakan dalam tindakan siklus, meliputi instrumen keterampilan membaca nyaring dan instrumen pemantau tindakan metode permainan bahasa Baca Lakukan 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 kolaborator (guru pamong) melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran membaca nyaring dengan menggunakan metode permainan bahasa Baca Lakukan. Untuk lebih jelasnya, rencana umum tindakan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rencana Umum Tindakan Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Melalui Metode Permainan Bahasa Baca Lakukan

No.	Masalah	Aktivitas	Keterangan
1.	Bagaimana meningkatkan keterampilan membaca	1. Guru menyampaikan tema dan subtema yang akan dipelajari 2. Guru menghubungkan	

No.	Masalah	Aktivitas	Keterangan
	<p>nyaring siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tematik terpadu sesuai kurikulum 2013 menggunakan metode permainan bahasa Baca Lakukan?</p>	<p>pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari (eksplorasi)</p> <p>3. Guru menjelaskan materi yang dipelajari dengan mengaitkannya ke dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4. Guru memperlihatkan sebuah gambar:</p>  <p>5. Siswa dibantu guru untuk menyebutkan manfaat yang terdapat dalam gambar tersebut</p> <p>6. Siswa dipimpin guru untuk membentuk kelompok secara acak</p> <p>7. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang cara membaca melalui metode permainan bahasa Baca Lakukan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siklus Pertama <p>8. Guru memberikan kartu yang berisi teks yang berhubungan dengan makanan sehat dan bergizi</p> <p>9. Guru mengundi urutan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Berkelompok dan setiap kelompok menentukan ketua dalam kelompok • Metode permainan bahasa Baca Lakukan • Seluruh anggota kelompok • Ketua

No.	Masalah	Aktivitas	Keterangan
		<p>kelompok mana yang terlebih dahulu melakukan permainan bahasa Baca Lakukan</p> <p>10. Siswa diberikan waktu untuk berlatih membaca terlebih dahulu</p> <p>11. Setiap siswa dalam kelompok tersebut yang tidak membaca melakukan gerakan sesuai dengan kalimat atau instruksi yang dibacakan</p> <p>12. Kelompok lain memperhatikan gerakan apakah sudah sesuai dengan kalimat/instruksi yang dibaca ataukah belum.</p> <p>13. Guru memberikan tes membaca nyaring</p> <p>• Siklus Kedua</p> <p>14. Tindak lanjut yang akan dilakukan sesuai dengan hasil refleksi dalam pengamatan siklus I</p>	<p>kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salah satu anggota • Seluruh anggota kelompok kecuali yang membaca teks

3) Pengamatan Tindakan

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti bersama kolaborator (guru pamong) melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran membaca nyaring menggunakan metode permainan bahasa

Baca Lakukan dengan menggunakan lembar pemantau aktivitas tindakan guru dan siswa.

4) Refleksi

Refleksi merupakan upaya evaluasi dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peneliti bersama kolaborator (guru pamong) 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

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi Cengkareng, Jakarta Barat, tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 44 siswa dengan komposisi perempuan 24 siswa dan laki-laki 20 siswa. Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilakukan tidak langsung oleh

peneliti dan dilakukan langsung oleh guru kelas yang berperan 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 dan posisi peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pengamat yang mengamati, dan merefleksi pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbahasa tulis dengan metode permainan bahasa Baca Lakukan di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat, sesuai kurikulum SD 2013.

F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Penelitian Tindakan Kelas ini dianggap berhasil apabila terjadi peningkatan kualitas pembelajaran dan peningkatan keterampilan berbahasa tulis (membaca nyaring) siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi Cengkareng, Jakarta Barat. Perbaikan pembelajaran dianggap berhasil bila 90% aktivitas pembelajaran terlaksana sesuai dengan aktivitas guru dan siswa yang diharapkan dalam lembar pemantauan pembelajaran. Peningkatan keterampilan berbahasa tulis dianggap signifikan bila 80% dari seluruh siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng,

Jakarta Barat, mencapai 67-100 untuk nilai hasil/proses belajar keterampilan membaca nyaring.

G. Data dan Sumber Data

1. Data

Data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini berupa data pemantauan aktivitas guru dan siswa selama tindakan pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa dan data proses/hasil belajar siswa. Data pemantauan tindakan merupakan data tentang kesesuaian aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dengan tindakan yang sudah direncanakan dalam RPP.

Data penelitian adalah data tentang variabel fokus penelitian yaitu: proses/hasil belajar keterampilan membaca nyaring siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi Cengkareng, Jakarta Barat setelah mengikuti pembelajaran dengan metode permainan bahasa sesuai kurikulum SD 2013. Data ini diperoleh dari penilaian proses/hasil belajar yang dilakukan oleh peneliti bersama partisipan kolaborator setelah menyelesaikan pelaksanaan RPP dalam II siklus.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu: (1) siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi Cengkareng, Jakarta Barat, dan

(2) pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca dengan metode permainan bahasa “Baca Lakukan”.

H. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Teknik pengamatan/observasi;

Teknik pengamatan/observasi digunakan untuk pengumpulan data tentang tindakan metode permainan bahasa “Baca Lakukan” dalam pembelajaran keterampilan membaca di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi Cengkareng, Jakarta Barat sesuai kurikulum 2013 menggunakan metode permainan bahasa “Baca Lakukan”.

2. Teknik tes;

Teknik tes digunakan untuk pengumpulan data tentang proses/hasil belajar keterampilan membaca nyaring siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat selama dan setelah pembelajaran Bahasa Indonesia tulis (membaca nyaring) menggunakan metode permainan bahasa “Baca Lakukan”.

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

1. Keterampilan Membaca Nyaring

a. Definisi Konseptual

Keterampilan membaca nyaring adalah kemampuan mengubah simbol-simbol tulis menjadi simbol-simbol bunyi yang bermakna sehingga dipahami oleh pembaca dan pendengar yang dapat membangun pengetahuan dan keterampilan berbahasa siswa serta mendapatkan sebuah informasi dengan memperhatikan pelafalan, intonasi, dan jeda sehingga dipahami oleh pembaca dan pendengar.

b. Definisi Operasional

Keterampilan membaca nyaring adalah skor yang diperoleh tiap siswa kelas IV SD dari hasil penilaian, berupa tes dengan menggunakan lembar penilaian keterampilan membaca nyaring yang di dalamnya terdapat skor dari tiap-tiap aspek yang dinilai. Skor ini menggambarkan tentang keterampilan membaca nyaring yang dimiliki siswa. Penilaian siswa akan dilakukan menggunakan suatu format instrumen penilaian keterampilan membaca nyaring dengan rentang skor antara 1-3.

c. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Keterampilan Membaca Nyaring

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Keterampilan Membaca Nyaring

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Pelafalan	Ketepatan dalam membaca kata dalam teks	1	1
Intonasi	Tinggi rendah nada serta keras lembut tekanan pada kalimat	2	1
Jeda	Hentian sementara pada ujaran	3	1
Jumlah		3	3

2. Pembelajaran dengan Metode Permainan Bahasa Baca Lakukan

a. Definisi Konseptual

Pembelajaran dengan metode permainan bahasa Baca Lakukan adalah rencana kegiatan menyeluruh yang terdiri atas melihat dan memahami isi bacaan serta mengerjakan/menjalankan dengan melibatkan aktivitas fisik dan dapat menimbulkan kegembiraan yang terdiri dari empat langkah yaitu 1) penyajian kelas, 2) pelaksanaan metode permainan bahasa Baca Lakukan, 3) mengklarifikasi, 4) memberi penghargaan kepada siswa

b. Definisi Operasional

Pembelajaran dengan metode permainan bahasa Baca Lakukan adalah skor yang diperoleh melalui observasi dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia secara tematik terpadu dengan menggunakan format pengamatan kegiatan guru dan siswa dengan

menggunakan metode permainan bahasa Baca Lakukan. Instrumen berbentuk lembar pengamatan yang didalamnya terdapat beberapa pernyataan serta pilihan jawaban “ya” apabila diterapkan dalam proses pembelajaran dan diberi skor 1, sedangkan jawaban “tidak” apabila tidak diterapkan dalam proses pembelajaran dan diberi skor 0.

c. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Pembelajaran dengan Metode Permainan Bahasa “Baca Lakukan”

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Pembelajaran dengan Metode Permainan Bahasa “Baca Lakukan”

Komponen	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
		Guru	Siswa	
Penyajian Kelas	a. Menunjukkan sikap siap untuk memulai pembelajaran	1	16	2
	b. Memotivasi siswa untuk memulai pembelajaran	2	17	2
	c. Menyampaikan tema dan subtema yang akan dipelajari	3	18	2
	d. Menyebutkan tujuan pembelajaran dengan baik	4	19	2
	e. Menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran	5	20	2
	f. Menyampaikan materi dan kegiatan yang akan dilaksanakan menggunakan metode permainan bahasa baca lakukan	6, 7	21,22	4
Pelaksanaan permainan Bahasa Baca Lakukan	a. Melibatkan siswa dalam aktivitas bermain	8, 9	23, 24	4
	b. Membentuk kelompok bermain	10	25	2
	c. Menentukan ketua dalam kelompok bermain		26	1

Komponen	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
		Guru	Siswa	
	d. Latihan membaca nyaring menggunakan metode permainan bahasa baca lakukan		27	1
	e. Mengatur ketertiban saat siswa membaca	11		1
Mengklarifikasi	a. Memberikan pendapat tentang pelaksanaan permainan bahasa baca lakukan	12	28	2
	b. Menyimpulkan semua kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung	13	29	2
	c. Melakukan tes membaca nyaring secara individu	14	30	2
Memberi penghargaan kepada siswa	a. Memberikan penilaian dan penghargaan	15		1
Jumlah		15	15	30

I. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis untuk menguji hipotesis tindakan. Seluruh data yang diperoleh melalui pemantauan/ pengamatan dan tes dianalisis dengan teknik statistik sederhana kemudian disajikan dalam bentuk tabel atau grafik. Untuk menentukan peningkatan kualitas pembelajaran akan dimintakan pertimbangan pakar pendidikan dan pakar bahasa Indonesia untuk menghitung data tentang aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran berbahasa Indonesia tulis akan digunakan rumus di bawah ini.

$$P = \frac{f}{t} \times 100\%$$

Dimana:

P = probabilitas akan terjadi peristiwa

f = besar kemungkinan suatu peristiwa

t = total kemungkinan suatu peristiwa

100% = prosentase keseluruhan peristiwa

Untuk menghitung data tentang keterampilan membaca akan digunakan rumus di bawah ini.

$$NM = \frac{st}{si} \times 100$$

Dimana:

NM = nilai keterampilan membaca

st = skor keterampilan membaca yang dicapai oleh siswa

si = skor keterampilan membaca yang mungkin dicapai oleh siswa

100 = jumlah pembulat