

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, yang merupakan pendekatan untuk mengetahui korelasi antara dua faktor yang sengaja diinduksi dengan menyisihkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi. Menurut Arikunto (2019: 9), penelitian eksperimen adalah usaha untuk mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi terkontrol. Dalam pandangan Darmadi (2014: 17), penelitian eksperimen adalah upaya untuk meneliti pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain dengan mengatur kondisi yang terkontrol.

Penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen, di mana metode ini mengandung unsur manipulasi, yaitu mengubah keadaan dari kondisi biasa menjadi kondisi tertentu, dengan tetap mengawasi dan mengontrol variabel luar yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengujicobakan penerapan teknik permainan *Undercover* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII. Dengan demikian, penelitian ini akan mencari pengaruh dari penggunaan teknik permainan *Undercover* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa dalam kondisi yang dikendalikan dan diawasi secara cermat. Dengan menggunakan desain quasi eksperimen, penelitian ini berusaha untuk menyelidiki efek dari penerapan teknik permainan *Undercover* sebagai metode pembelajaran, dan membandingkannya dengan metode pembelajaran terlangsung.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas pembandingan. Pada desain ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan tertentu, sementara kelas pembandingan tidak menerima perlakuan. Tujuan dari desain ini adalah untuk mengukur dampak dari perlakuan yang diberikan terhadap peningkatan keterampilan siswa.

Tahap awal dalam desain penelitian ini adalah memberikan prates kepada kedua kelas, baik eksperimen maupun pembanding, untuk menilai kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, kelas pembanding akan menerima pembelajaran seperti biasa tanpa ada perlakuan khusus, sementara kelas eksperimen akan menerima pembelajaran dengan penerapan perlakuan yang telah ditentukan. Setelah periode pembelajaran selesai, langkah terakhir adalah memberikan postes kepada kedua kelas, baik eksperimen maupun pembanding, untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan dalam keterampilan siswa setelah diberikan perlakuan. Berikut ini adalah tabel 3.1 yang menggambarkan secara rinci desain penelitian *non-equivalent control group*.

Tabel 3.1
Perlakuan di Kelas Eksperimen dan Kelas Pembanding

KELAS	PRATES	PERLAKUAN	PASCATES
E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃	C	O ₄

(Sumber: Sugiyono, 2019:120)

Keterangan

- E : Kelas eksperimen (kelas yang diberi perlakuan)
- K : Kelas pembanding (kelas yang tidak diberi perlakuan)
- O₁ : Prates kelas eksperimen
- O₂ : Pascates kelas eksperimen
- O₃ : Prates kelas pembanding
- O₄ : Postes kelas pembanding
- X : Penerapan teknik permainan *Undercover*
- C : Penerapan model pembelajaran dan media terlangsung

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merujuk pada wilayah generalisasi yang mencakup semua objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang telah ditentukan oleh peneliti dan akan menjadi fokus studi, serta digunakan untuk menarik kesimpulan. Pada penelitian ini, populasi yang ditetapkan adalah seluruh siswa yang berada di kelas VII di SMP Negeri 1 Cihampelas. Penelitian ini memilih kelas VII sebagai objek penelitian karena dalam kurikulum 2013, materi pembelajaran teks deskripsi dipelajari di tingkat kelas VII. Oleh karena itu, siswa-siswa di kelas ini menjadi target utama penelitian ini karena diharapkan memiliki pemahaman dan kemampuan terkait materi tersebut. Dalam proses penelitian, peneliti akan fokus pada seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Cihampelas sebagai populasi yang akan dipelajari untuk mencapai tujuan penelitian dan menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari sampel yang diambil dari populasi ini.

3.3.2 Sampel

Pada penelitian ini, sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan. Pengambilan sampel dilakukan dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas pembanding, dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik antara anggota sampel dan populasi. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*, di mana sampel dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019: 133).

Peneliti memilih kelas VII-2 dengan jumlah siswa 38 orang sebagai kelas eksperimen, dan kelas VII-3 dengan jumlah siswa 36 orang sebagai kelas pembanding. Pengambilan sampel ini dilakukan berdasarkan hasil nilai rapor kedua kelas yang tidak terlalu berbeda. Oleh karena itu, kedua kelas tersebut dianggap mewakili karakteristik populasi dan dapat dijadikan sampel dalam penelitian ini. Berikut ini adalah tabel 3.2 yang menampilkan sampel siswa dari kelas VII-2 dan kelas VII-3 di SMPN 1 Cihampelas.

Tabel 3.2
Sampel Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Pembanding

Kelas Eksperimen (VII-2)		Kelas Pembanding (VII-3)	
Laki-laki	19 orang	Laki-laki	18 orang
Perempuan	19 orang	Perempuan	18 orang
Jumlah 38 orang		Jumlah 36 orang	

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Tes Kemampuan

Dalam penelitian ini, tes kemampuan dilaksanakan untuk mengidentifikasi dan memperoleh data mengenai kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi. Tes kemampuan ini terdiri dari dua tahap, yaitu tes awal (prates) dan tes akhir (pascates). Tes awal bertujuan untuk menilai kemampuan awal siswa baik di kelas eksperimen maupun kelas pembanding sebelum menerapkan teknik permainan *Undercover*. Sementara itu, tes akhir digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas pembanding setelah menerima perlakuan tersebut.

3.4.2 Angket

Angket merupakan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini, angket digunakan untuk mencari data pendukung selain data primer. Angket berisikan pernyataan terkait pengalaman belajar siswa setelah diberi perlakuan penerapan teknik permainan *Undercover* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat pengukur yang digunakan untuk mengukur fenomena yang sedang diamati. Tujuan utamanya adalah untuk memperoleh data kuantitatif yang akurat dan dapat dianalisis dengan menggunakan skala tertentu (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, terdapat beberapa instrumen yang digunakan, yaitu tes kemampuan menulis teks deskripsi dan angket.

Tes kemampuan menulis teks deskripsi digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan. Sementara itu, angket atau kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan persepsi siswa terhadap teknik permainan *Undercover* dalam pembelajaran teks

deskripsi. Penting bagi peneliti untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum diterapkan pada responden atau subjek penelitian. Adapun beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.5.1 Instrumen Perlakuan

Pada penelitian ini, digunakan instrumen perlakuan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang terdiri atas RPP untuk kelas eksperimen dan kelas pembanding. RPP untuk kelas eksperimen berisikan langkah-langkah dan metode pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti. Sementara itu, RPP untuk kelas pembanding menggunakan metode pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas VII di SMPN 1 Cihampelas (RPP terdapat pada lampiran).

3.5.2 Instrumen Tes

Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi, baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Tes Kemampuan

Soal Tes Kemampuan Menulis Teks Deskripsi

Tuliskan sebuah teks deskripsi mengenai salah satu tempat yang ada di bawah ini!

1. Kota atau desa yang diketahui dengan baik
2. Tempat wisata yang pernah dikunjungi
3. Tempat bersejarah yang pernah dikunjungi
4. Tempat favorit di area sekolah
5. Pementasan seni yang pernah didatangi

2) Pedoman Penilaian Teks Deskripsi

Tabel 3.3
Pedoman Penilaian Teks Deskripsi

No	Aspek	Kriteria	Skor	Bobot
1.	Judul	Sangat baik: judul relevan, sesuai dengan isi teks, mengungkapkan objek khusus, dan sangat menarik perhatian.	5	5
		Baik: judul cukup relevan, cukup sesuai dengan isi teks, mengungkapkan objek khusus, dan cukup menarik perhatian.	4	
		Cukup: judul kurang relevan, kurang sesuai dengan isi teks, kurang merujuk pada objek khusus, dan kurang menarik perhatian.	3	
		Kurang: judul tidak relevan, tidak sesuai dengan isi teks, tidak merujuk pada objek khusus, dan tidak menarik perhatian.	2	
2.	Isi	Sangat baik: mendeskripsikan objek tertentu dengan sangat jelas, informasi yang dijabarkan rinci dan lengkap, terdapat pengembangan ide, bagian deskripsi terdiri atas lebih dari satu paragraf.	27-30	30
		Baik: mendeskripsikan objek tertentu dengan cukup jelas, informasi mengenai objek cukup rinci namun terbatas, pengembangan ide terbatas, deskripsi hanya terdiri atas satu paragraf.	22-26	
		Cukup: mendeskripsikan objek tertentu namun terbatas, informasi mengenai objek kurang rinci dan kurang lengkap, serta penjabaran objek kurang dari empat kalimat.	17-21	
		Kurang: deskripsi objek tidak jelas, informasi yang dijabarkan tidak menggambarkan objek, dan deskripsi kurang dari empat kalimat.	13-16	

3.	Struktur	Sangat baik: teks memuat tiga struktur yang terdiri atas identifikasi, deskripsi bagian, dan simpulan/kesan secara lengkap dan berurutan.	18-20	20
		Baik: teks memuat tiga struktur yang terdiri atas identifikasi, deskripsi bagian, dan simpulan/kesan tetapi terbatas atau tidak berurutan.	14-17	
		Cukup: teks hanya memuat dua struktur (misalnya hanya identifikasi dan deskripsi bagian saja).	10-13	
		Kurang: teks hanya memuat satu struktur (misalnya hanya deskripsi bagian saja).	7-9	
4.	Penggunaan Bahasa	Sangat baik: menggunakan kalimat yang efektif, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, terdapat kalimat perincian, terdapat kata atau frasa yang bermakna kata sifat atau keadaan, serta melibatkan panca indera.	27-30	30
		Baik: menggunakan kalimat yang cukup efektif, menggunakan bahasa yang cukup mudah dimengerti, penggunaan kalimat perincian terbatas, terdapat kata atau frasa yang bermakna kata sifat atau keadaan, serta terdapat salah satu penggunaan kalimat yang melibatkan panca indera.	22-26	
		Cukup: menggunakan kalimat yang kurang efektif, penggunaan bahasa kurang bisa dimengerti, tidak terdapat kalimat perincian, penggunaan kata sifat dan keadaan terbatas, serta keterlibatan panca indera terbatas.	17-21	
		Kurang: menggunakan kalimat yang tidak efektif, menggunakan bahasa yang sulit dimengerti, tidak terdapat kalimat perincian, tidak terdapat kata atau frasa yang bermakna kata sifat atau keadaan, serta tidak ada keterlibatan panca	13-16	

		indera.		
5.	Ejaan dan Tata Tulis	Sangat baik: menguasai aturan penulisan dan hanya terdapat beberapa kesalahan ejaan.	13-15	15
		Baik: kadang-kadang terjadi kesalahan penggunaan tanda baca dan kesalahan ejaan, tetapi tidak mengaburkan makna.	10-12	
		Cukup: sering terjadi kesalahan ejaan dan penggunaan tanda baca kurang tepat sehingga membuat makna menjadi membingungkan atau kabur.	6-9	
		Kurang: tidak menguasai aturan penulisan dan terdapat banyak kesalahan ejaan.	3-5	
Jumlah skor maksimal			100	

(Diadaptasi dari Nurgiyantoro, 2016)

3) Kategori Penilaian

Tabel 3.4
Kategori Penilaian

No	Nilai	Kategori
1.	85 – 100	Sangat Baik
2.	75 – 84	Baik
3.	60 – 74	Cukup
4.	40 – 59	Kurang

(Diadaptasi dari Nurgiyantoro, 2016)

4) Angket

Lembar Angket Siswa

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

Berikut ini disajikan beberapa pernyataan mengenai pengalaman siswa. Mohon berikan respon dengan memberi tanda centang (√) pada jawaban yang menurut Anda sesuai dengan pengalaman yang dialami.

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama dan berikan tanda centang (√) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan pengalaman pribadi.
2. Tidak ada jawaban yang salah, karena jawaban yang benar adalah yang sesuai dengan pengalaman sebenarnya.

No	Pernyataan	SS	S	RG	TS	STS
1.	Permainan <i>Undercover</i> membuat semangat belajar saya dalam pembelajaran menulis teks deskripsi meningkat.					
2.	Permainan <i>Undercover</i> meningkatkan kemampuan saya untuk mendeskripsikan sesuatu.					
3.	Setelah bermain <i>Undercover</i> saya menjadi lebih mudah untuk menulis teks deskripsi.					
4.	Permainan <i>Undercover</i> membuat saya menjadi lebih memahami materi deskripsi.					
5.	Permainan <i>Undercover</i> membuat pembelajaran menulis teks deskripsi menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.					

Keterangan:

- SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 RG = Ragu-ragu
 TS = Tidak Setuju
 TST = Sangat Tidak Setuju

3.6 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti tiga tahapan prosedur penelitian yang telah dirinci sebagai berikut.

3.6.1 Tahap Persiapan

- 1) Peneliti melakukan persiapan dengan menyusun instrumen penelitian dan bahan ajar yang akan digunakan dalam penelitian ini.
- 2) Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian diperiksa dan dievaluasi untuk memastikan keakuratan dan konsistensi data yang akan dikumpulkan.

- 3) Sampel untuk kelas eksperimen dan kelas pembanding ditentukan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang hampir sama agar hasil penelitian dapat lebih representatif.

3.6.2 Tahap Pelaksanaan

- 1) Tes awal (prates) diberikan kepada siswa di kelas eksperimen dan kelas pembanding untuk mengukur kemampuan awal mereka sebelum mendapatkan perlakuan.
- 2) Proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan teknik permainan *Undercover* pada kelas eksperimen, sementara kelas pembanding menggunakan metode dan media pembelajaran biasa.
- 3) Tes akhir (pascates) dilaksanakan pada siswa di kelas eksperimen dan kelas pembanding setelah perlakuan diberikan untuk mengevaluasi hasil belajar mereka.

3.6.3 Tahap Akhir

- 1) Data hasil penelitian dari semua tahap dikumpulkan untuk diolah dan dianalisis.
- 2) Analisis data dilakukan untuk mencari hubungan antara variabel yang diteliti dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.
- 3) Berdasarkan hasil analisis, peneliti membuat simpulan mengenai efektivitas teknik permainan "Undercover" dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- 4) Hasil penelitian disusun dalam bentuk laporan yang mencakup rangkuman dari seluruh proses penelitian, temuan, dan kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini.

3.7 Teknik Pengolahan Data

Proses pengolahan data merupakan langkah krusial dalam penelitian, terutama ketika data hasil tes menulis teks deskripsi telah terkumpul. Pengolahan data bertujuan untuk menyusun data menjadi bentuk yang lebih terstruktur dan dapat diinterpretasikan dengan baik untuk menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah. Berikut adalah proses pengolahan data yang dilakukan oleh peneliti.

3.7.1 Uji Prasyarat

Proses pengolahan data merupakan uji prasyarat yang dilakukan untuk menentukan hasil tes awal (prates) dan tes akhir (pascates) pada kelas eksperimen dan kelas pembanding. Data dari hasil tes awal dan tes akhir akan dinilai oleh tiga penimbang yang menggunakan rubrik dan lembar penilaian yang telah disiapkan sebelumnya. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam pengolahan data ini.

1. Memeriksa dan menganalisis hasil tes awal dan tes akhir. Data hasil tes awal dan tes akhir yang dikumpulkan dari siswa di kelas eksperimen dan kelas pembanding akan diperiksa dan dianalisis oleh penimbang. Hal ini dilakukan untuk memastikan kelengkapan data dan kualitasnya sebelum dilanjutkan ke tahap selanjutnya.
2. Menentukan nilai rata-rata dari hasil penilaian yang dilakukan oleh tiga penimbang. Setelah data dianalisis, penimbang akan memberikan penilaian terhadap hasil tes awal dan tes akhir berdasarkan rubrik dan lembar penilaian yang telah disiapkan sebelumnya. Selanjutnya, nilai-nilai yang diberikan oleh ketiga penimbang akan dihitung dan dirata-ratakan untuk setiap siswa.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{P1+P2+P3}{3}$$

Langkah-langkah di atas akan membantu dalam mengumpulkan dan menyusun data hasil tes awal dan tes akhir dengan cara yang sistematis dan objektif. Dengan nilai rata-rata yang telah ditentukan, peneliti dapat menggunakan data ini sebagai dasar untuk analisis lebih lanjut dan menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Dengan melakukan uji reliabilitas, peneliti dapat memastikan bahwa penilaian dari masing-masing penimbang memiliki tingkat kesepakatan yang tinggi, sehingga hasil penelitian menjadi lebih dapat diandalkan dan objektif. Hal ini menjadi penting karena keberadaan penimbang yang berbeda dapat menghasilkan variasi dalam penilaian, dan uji reliabilitas membantu mengkuantifikasi tingkat kesepakatan di antara mereka.

Dengan melakukan uji reliabilitas, peneliti dapat memastikan bahwa penilaian dari masing-masing penimbang memiliki tingkat kesepakatan yang tinggi, sehingga hasil penelitian menjadi lebih dapat diandalkan dan objektif. Hal ini menjadi penting karena keberadaan penimbang yang berbeda dapat menghasilkan variasi dalam penilaian, dan uji reliabilitas membantu mengkuantifikasi tingkat kesepakatan di antara mereka.

3.7.3 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah penting dalam analisis data untuk mengetahui apakah data yang sedang diolah memiliki distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap data hasil tes awal (prates) dan tes akhir (pascates) pada kelas eksperimen dan kelas pembanding. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 100.

Uji Shapiro-Wilk adalah salah satu uji statistik untuk menguji normalitas data. Dalam uji ini, hipotesis nol menyatakan bahwa data berasal dari populasi dengan distribusi normal. Jika nilai signifikansi (p-value) yang dihasilkan dari uji Shapiro-Wilk lebih kecil dari 0,05 ($\alpha = 0,05$), maka hipotesis nol ditolak, dan data dianggap tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai p-value lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol diterima, dan data dianggap berdistribusi normal.

3.7.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji statistik yang bertujuan untuk mengetahui apakah varians dari sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama adalah seragam (homogen) atau tidak (heterogen). Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan terhadap varians rata-rata hasil tes awal (prates) dan tes akhir (pascates) pada kelas eksperimen dan kelas pembanding.

Uji homogenitas ini penting karena perbedaan dalam varians dapat mempengaruhi hasil analisis statistik yang akan digunakan. Jika varians dari dua atau lebih kelompok data tidak seragam, maka metode analisis statistik

yang berbasis pada asumsi homogenitas varians, seperti uji-t atau analisis varians (ANOVA), tidak dapat diandalkan. Sebagai gantinya, metode analisis yang robust terhadap perbedaan varians seperti uji-t berpasangan (paired t-test) atau uji-t tidak berpasangan (unpaired t-test) dengan koreksi Welch atau uji non-parametrik seperti uji Mann-Whitney mungkin lebih sesuai untuk digunakan.

3.7.5 Uji Hipotesis

Uji hipotesis berfungsi untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan setelah dilakukan penerapan teknik permainan *Undercover* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi pada siswa kelas eksperimen dan kelas pembanding. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks deskripsi pada kelas eksperimen yang menggunakan teknik permainan *Undercover* dengan kemampuan menulis teks deskripsi pada kelas pembanding yang menggunakan pembelajaran terlangsung.

H_o : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks deskripsi pada kelas eksperimen yang menggunakan teknik permainan *Undercover* dengan kemampuan menulis teks deskripsi pada kelas pembanding yang menggunakan pembelajaran terlangsung.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statistic* dengan kriteria pengujian yang digunakan sebagai berikut.

Jika nilai Asymtip signifikansi (Asymp. Sig.) > 0.05 , ($t_{hitung} < t_{tabel}$) maka H_o diterima. Jika nilai Asymtip signifikansi (Asymp. Sig.) < 0.05 , ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka H_o ditolak.

