

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan bentuk metode *Quasi Experimental Design*. Bentuk metode *Quasi Experimental Design* merupakan salah satu dari berbagai desain penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2015), menyebutkan bahwa metode eksperimen merupakan metode penelitian, digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variable dari suatu *treatment/tindakan/perlakuan* atau variabel independen terhadap hasil atau variabel dependen dalam kondisi yang terkendalikan. Sejalan dengan pandangan tersebut Hastjarjo, T. D. (2019), menyebutkan bahwa metode *Quasi Experimental Design* merupakan suatu eksperimen penyimpanan unit terkecil eksperimen pada kelompok eksperimen dan kontrol tidak dilakukan dengan secara acak atau *non-random assignment*.

Jadi dalam metode eksperimen ini dilakukan pengontrolan pada variabel penelitian dengan adanya perlakuan terhadap kelompok eksperimen. Cara dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan dua sampel, terdiri dari dua kelompok atau dua kelas yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan yang akan di uji akibatnya (perlakuan khusus). Sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan konvensional. Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Desain ini dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

O1 : Pengukuran awal kelompok eksperimen

O2 : Pengukuran akhir kelompok eksperimen

- O3 : Pengukuran awal kelompok kontrol
 O4 : Pengukuran akhir kelompok kontrol
 X : Penggunaan media pembelajarab berbasis PPT interaktif

Model penelitian ini melalui tiga langkah yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan *pretest* guna mengukur variabel dependen (terikat) sebelum perlakuan
2. Melakukan perlakuan kepada kelas subjek dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia
3. Melakukan *posttest* guna mengukur variabel dependen (terikat) setelah perlakuan.

3.2 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas atau independen (X) media *powerpoint* interaktif dan variabel terikat atau dependen (Y) keterampilan menulis pantun. Berdasarkan rumusan variabel penelitian, maka penelitian ini disusun beberapa definisi operasional sebagai berikut:

1. Media *powerpoint* interaktif didefinisikan sebagai serangkaian aktivitas berupa slide interaktif yang dapat berisi materi pembelajaran pantun sehingga bisa dimanfaatkan sebagai media dalam proses tahapan penulisan yaitu pramenulis, penulisan dan pascamenulis.
2. Pantun didefinisikan sebagai produk kegiatan peserta didik dalam menghasilkan tulisan dengan memperhatikan kaidah-kaidah dalam penulisan pantun yaitu:
 - a. Setiap bait terdiri atas empat baris (larik)
 - b. Setiap baris (larik) terdiri dari 3 sampai 5 kata
 - c. Setiap baris (larik) terdiri dari 8 sampai 12 suku kata
 - d. Bersajak silang dengan rumus a-b-a-b
 - e. Setengah jumlah baris awal (baris 1 dan 2) merupakan sampiran
 - f. Setengah jumlah baris berikutnya (baris 3 dan 4) merupakan isi.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Mekarwangi, RT 05/ Rw 06, Kelurahan Leuwiliang, Kecamatan Kawalu, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat. Sekolah ini terakreditasi B.

3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, disesuaikan dengan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.5.1 Populasi Penelitian

Populasi pada penelitian untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik di jenjang pendidikan sekolah dasar. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian yaitu kelas V SDN Mekarwangi, kecamatan Kawalu, kota Tasikmalaya.

3.5.2 Sampel Penelitian

Sampel pada penelitian ini kelas V SDN Mekarwangi yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol dengan jumlah 59 orang siswa. Peneliti menggunakan teknik *non probability sampling* dengan bentuk *purposive sampling*. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Adapun pertimbangan untuk pengambilan data yaitu, peserta didik hadir dan mengikuti *pretest*, *treatment 1*, *treatment 2*, dan *posttest*.

3.6 Prosedur Penelitian

3.6.1 Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan observasi ke sekolah untuk meminta izin penelitian kepada kepala sekolah SDN Mekarwangi. Setelah itu, peneliti mulai menyiapkan instrument penelitian, merancang RPP, mengembangkan media pembelajaran dan menyusun rubrik penilaian.

3.6.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan implementasi media yang telah dikembangkan kepada peserta didik dan memberikan penugasan berupa menulis pantun. Peserta didik diberikan penugasan sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media, jadi jumlah penugasan yang diberikan yaitu sebanyak dua kali.

3.6.3 Tahap Pelaporan

Pada tahap pelaporan, peneliti melakukan pengolahan data berdasarkan data yang telah diperoleh dari tahapan pelaksanaan. Adapun susunan tahap pelaporannya yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan penilaian terhadap hasil *pretest* dan *posttest* sehingga diperoleh skor.
2. Melakukan analisis data berdasarkan skor yang telah didapatkan
3. Menarik kesimpulan.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Tes

1. Memberikan *pretest* kepada peserta didik guna mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan berupa penugasan menulis pantun.
2. Memberikan perlakuan setelah mengerjakan *pretest* kepada kelas eksperimen dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif dalam keterampilan menulis pantun, pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Memberikan *posttest* guna mengetahui hasil dari perlakuan yang telah diberikan serta melakukan perbandingan sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

3.8 Instrumen dan Rubrik Penilaian

3.8.1 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan instrument berupa lembar penugasan untuk membuat pantun melalui pemanfaatan media *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran dengan bantuan rubrik penilaian. Dalam rubrik penilaian ini, terdapat kriteria penilaian menulis pantun melalui pemanfaatan media *powerpoint*

interaktif, untuk melihat keterampilan menulis pantun tersebut maka harus memperhatikan kaidah-kaidah dalam penulisan pantun. Pelaksanaannya terdiri dari dua tahapan yakni *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) dan *posttest* (setelah diberikan perlakuan). Selain itu, peneliti juga membuat format penilaian yang berisi rubrik penilaian sebagai instrument. Kemudian, hasil dari tulisan pantun tersebut dianalisis dan dinilai untuk melihat pengaruh dan perbedaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan media *powerpoint* interaktif.

3.8.2 Rubrik Penilaian

Penilaian hasil/produk keterampilan menulis pantun peserta didik termuat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Pantun

No	Indikator	Aspek		Nilai (1-0)	
				Ya	Tidak
1.	Isi Tulisan	1	Kesesuaian topik dengan tema		
		2	Kesesuaian isi dengan maksud		
		3	Kesesuaian isi dengan tujuan		
		4	Kesesuaian isi dengan sasaran pembaca		
2.	Struktur Pantun	1	Terdapat bait dengan 4 baris		
		2	Terdapat 2 baris sampiran		
		3	Terdapat 2 baris isi		
		4	Pantun bersajak a-b-a-b		
3	Kebahasaan	1	Menggunakan bahasa Indonesia		
		2	Kelengkapan lambang huruf dalam penulisan kata		
		3	Kerapihan tulisan		
		4	Keutuhan struktur		
Skor Maksimal				12	

Tabel tersebut menunjukkan kriteria penilaian aspek yang dinilai dalam keterampilan menulis pantun melalui tes non objektif (uraian) dengan kategori

penilaian instrument pada jawaban benar memiliki nilai 1 sedangkan pada jawaban yang salah memiliki nilai 0. Tabel tersebut diadaptasi berdasarkan teori menulis pantun oleh Latifah, A., & Setyaningsih, N. H. (2015) dan Sugiarto (dalam Amar C. 2017) berdasarkan teori ini terdapat indicator yang di kurangi dan ditambahkan dikarenakan disesuaikan dengan kebutuhan dalam penelitian. Sedangkan jumlah skor maksimal dalam penilaian adalah 12.

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu RPP, media *powerpoint* interaktif dan lembar penugasan berupa tes non objektif (uraian) keterampilan menulis pantun divalidasi dengan meminta pendapat dari ahli (*Expert Judgement*) atau kepada dosen pembimbing peneliti.

3.9 Analisis Data

Dalam analisis data peneliti melakukan uji statistik deskriptif dan analisis inferensial yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis statistik dengan menggunakan uji T dan Uji N Gain

3.9.1 Uji Statistik Deskriptif

Pengujian ini dilakukan untuk mendeskripsikan data perolehan *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu nilai rata-rata (*mean*), simpangan baku (*standard deviation*) serta nilai maksimum dan minimum. Pengujian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan bantuan SPSS.

3.9.2 Analisis Inferensial

Analisis ini dilakukan guna menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu.

3.9.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menurut Biu, Nwakuya & Wonu (dalam Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E, 2023) menjelaskan bahwa Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk pengujian bersampel besar yakni lebih dari 4. Sedangkan uji normalitas dengan Shapiro-Wilk digunakan untuk pengujian bersampel kecil yakni tidak lebih dari 40. Uji normalitas ini dilakukan dengan bantuan SPSS. Sedangkan, syarat suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal jika signifikansi atau nilai sig. (*2-tailed*) $> 0,05$. Namun jika nilai signifikansinya atau nilai sig. (*2-tailed*) $< 0,05$ maka sebaran data tersebut tidak berdistribusi normal.

3.9.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan ketika sampel berdistribusi normal. Hal guna mengetahui kedua kelompok atau beberapa bagian sampel yang diambil dari varian populasi memiliki tingkat varian data yang sama atau tidak. Jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa varian tersebut homogen. Namun, jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka varian tersebut tidak homogen (heterogen). Pengujian ini menggunakan program berbantuan SPSS.

3.9.2.3 Uji Hipotesis (Uji T)

Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian ini digunakan untuk menguji nilai rata-rata hasil *posttest* dari kedua kelas atau dari kelas eksperimen yang diberikan perlakuan media *powerpoint* (*PPT*) interaktif dalam menulis pantun dengan yang tidak menggunakan media *powerpoint* interaktif dalam menulis pantun. Yakni, guna untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *powerpoint* (*PPT*) interaktif terhadap keterampilan menulis pantun. Analisis data ini dilakukan dengan bantuan program SPSS dengan uji *T-Test* yakni *independent samples Test*. Kriteria pengujian ini dengan taraf signifikansi 0,05. Jika (*2-tailed*) $> 0,05$ maka hipotesis ditolak, artinya H_0 diterima yakni tidak ada pengaruh penggunaan media *powerpoint* (*PPT*) interaktif

terhadap keterampilan menulis pantun. Sedangkan, jika signifikansi (*2-tailed*) < 0,05 maka hipotesis diterima, artinya H_0 ditolak atau terima H_1 yakni terdapat pengaruh penggunaan media *powerpoint* (PPT) interaktif terhadap keterampilan menulis pantun. Berikut hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian:

$$H_0 = \mu_1 > \mu_2$$

$$H_1 = \mu_1 < \mu_2$$

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *powerpoint* (PPT) interaktif terhadap keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V SDN Mekarwangi.

H_1 = Terdapat pengaruh penggunaan media *powerpoint* (PPT) interaktif terhadap keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V SDN Mekarwangi.

μ_1 = Nilai rata-rata keterampilan menulis pantun sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

μ_2 = Nilai rata-rata keterampilan menulis pantun sesudah diberikan perlakuan (*posttest*). Fahrizah, M. (2014).

a. Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemajuan hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut bertujuan untuk melihat efektifitas penggunaan suatu media dalam penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian ini dapat di uji melalui bantuan program SPSS dengan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Posttest - Pretest}{\text{Nilai maksimal} - Pretest}$$