

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang diambil adalah SDN Cilingga Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya. Alasan peneliti memilih SDN 1 Cilingga untuk dijadikan lokasi penelitian karena belum ada yang melakukan penelitian di SDN 1 Cilingga tentang pengaruh penggunaan media film kartun terhadap penguasaan kosakata siswa padapembelajaranBahasaInggris di sekolah dasar.

2. Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiyono (2013, hlm. 117) mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisas yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah bagian dari jmlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari popualasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu, sampel yang diambil dari populasi harus representatif (mewakili).

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk mengambil sampel yaitu dengan menggunakan teknik *sampling* jenuh. Teknik *sampling* jenuh, adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2013, hlm. 124). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Cilingga Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya. Dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Cilingga Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya.

Daftar sampel penelitian di SDN Cilingga adalah sebagai berikut :

Tabel3.1
Daftar Sampel Penelitian

No	Siswa Kelas V SDN Cilingga	
	Jenis kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	9
2	Perempuan	16
Jumlah		25 siswa

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design*.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

O₁ X O₂

Keterangan:

O₁ : Nilai tes awal (*pretest*)

O₂ : Nilai tes akhir (*posttest*)

X : Perlakuan dengan media audio visual film kartun

(Sumber: Sugiyono, (2013, hlm. 111)

Pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosa katabahasa Inggris, kemudian diberikan perlakuan,

dan terakhir diberikan *Posttest* untuk mengetahui penguasaan kosa kata bahasa Inggris setelah diberi perlakuan. Selanjutnya hasil dari *pretest* dan *posttest* tersebut diolah dan dianalisis

C. Metode Penelitian

Sugiyono (2013, hlm. 3) mengemukakan bahwa “metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis”.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dan metode yang digunakan adalah metode eksperimen. “Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu” (Sugiyono, 2013, hlm. 11).

D. Definisi Operasional

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media film kartun berbahasa Inggris. Media berasal dari kata “*medius*” yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Bovee (dalam Rusman dkk, 2012, hlm. 60) mengemukakan bahwa, media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Rusman dkk (2012, hlm. 63) mengemukakan bahwa media audio visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang dengar. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter yang sama dengan objek aslinya. Contoh dari media audio visual adalah video, program televisi, film, dan program slide suara (*sound slide*). Film kartun dapat disebut juga sebagai film animasi. Film kartun adalah bentuk dari gambar animasi dua dimensi (2D). Istilah animasi berasal dari bahasa Yunani *anima*, yang artinya jiwa atau hidup. Kata animasi dapat juga berarti memberikan hidup sebuah objek dengan cara menggerakkan objek gambar dengan waktu tertentu sebagaimana dikemukakan oleh Sibero (dalam Herdiannada, 2010, hlm. 16).

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata. Harimurti Kridalaksana (dalam Herdiannada, hlm. 10) mengemukakan bahwa kosakata adalah kekayaan atau perberdahaaran kata yang dimiliki oleh seseorang. Kekayaan kosakata itu berada dalam ingatannya, yang segera akan menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes berupa pertanyaan/soal tertulis dalam bentuk uraian. Instrumen tes pada penelitian ini akan menggunakan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang penguasaan kosakata bahasa Inggris. Sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris setelah diberikan *treatment* dengan film kartun.

Peneliti menggunakan soal penugasan secara tertulis bagi siswa. Soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa yaitu sebanyak 10 soal uraian.

Adapun rumusan Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikatornya adalah sebagai berikut:

Standar Kompetensi

4.1 Mengeja dan menyalin kalimat sangat sederhana dalam konteks sekolah

Kompetensi Dasar

4.2 Menyalin dan menulis kalimat sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan tanda baca yang tepat seperti : ucapan selamat, ucapan terima kasih, dan undangan.

Indikator

- Mengingat kosakata tentang aktivitas pada film kartun *Dora the Explorer* : *Music and Dance*

- Menuliskan kata tentang aktivitas pada film kartun *Dora the Explorer : Music and Dance*

Untuk penskoran, soal uraian dari nomor 1 sampai dengan sepuluh, masing-masing butir soal memperoleh skor 2.

Tabel 3.2

Kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest*

SK	KD	Indikator	No. Soal
4.1 Mengeja dan menyalin kalimat sangat sederhana dalam konteks sekolah	4. 2 Menyalin dan menulis kalimat sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan tanda baca yang tepat seperti : ucapan selamat, ucapan terima kasih, dan undangan	- Mengingat kosakata tentang aktivitas pada film kartun <i>Dora the Explorer : Music and Dance</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
		- Menuliskan kata tentang aktivitas pada film kartun <i>Dora the Explorer : Music and Dance</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

F. Pengembangan Instrumen Penelitian

Setelah pembuatan instrumen selesai, langkah selanjutnya adalah pengujian instrumen penelitian. Pengujian instrumen ini bertujuan untuk mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel, sehingga layak digunakan dalam penelitian. "Suatu alat penilai dikatakan mempunyai kualitas yang baik apabila alat tersebut memiliki atau memenuhi dua hal, yakni ketepatan atau validitasnya dan ketetapan atau keajegannya atau reliabilitasnya" (Sudjana, 2006, hlm. 12).

1. Uji Validitas Instrumen Penelitian

Uji validitas dilakukan untuk mendapatkan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2006, hlm. 168) bahwa "Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud."

Untuk menguji tingkat validitas instrumen, peneliti melakukan konsultasi kepada beberapa ahli.

Pendapat beberapa ahli dianggap sebagai dasar utama untuk melakukan uji coba instrumen

penelitian. Setelah mendapatkan masukan dari beberapa ahli, kemudian dilakukan uji validitas dengan mengujicobakan instrumen tersebut diluar sampel penelitian yakni pada 20 orang siswa kelas V SDN Gunungpereng 1, Kecamatan Cihideung, Kota Tasikmalaya, apabila data yang di dapat dari uji coba ini sudah sesuai dengan seharusnya, maka dapat dikatakan bahwa instrumennya sudah valid.

Kriteria pengujian validitas adalah dengan membandingkan antara t-tabel dengan (t-hitung). Kriterianya: "jika t-hitung > dari t-tabel, maka instrumen valid, sebaliknya jika t-hitung < t-tabel maka instrumen tidak valid" (Sugiyono, 20013). Pada perhitungan uji validitas dilakukan dengan bantuan komputer pada program *Microsoft excel*.

Untuk mengetahui nilai validitas soal dapat menggunakan koefisien produk momen (r_{xy}). Nilai r_{xy} yang diperoleh dapat diinterpretasikan untuk menentukan validitas butir soal dengan menggunakan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Klasifikasi Validitas Butir Soal

Nilai r_{xy}	Kriteria
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Arikunto (2006)

Berikut hasil validitas instrumen yang dilaksanakan di kelas V SDN Gunungpereng 1, Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya.

Tabel 3.4
Validitas Instrumen Soal

Nomor Soal	Nilai r_{xy}	t- hitung	t- tabel	Keterangan
1	0,27	2,38	2,08	Valid/Rendah
2	0,60	3,89	2,08	Valid/Tinggi
3	0,57	3,73	2,08	Valid/Cukup
4	0,25	2,31	2,08	Valid/Rendah

Lanjutan tabel 3.4				
5	0,32	2,61	2,08	Valid/Rendah
6	0,38	2,89	2,08	Valid/Rendah
7	0,46	3,25	2,08	Valid/Cukup
8	0,63	2,79	2,08	Valid/Tinggi
9	0,42	3,05	2,08	Valid/Cukup
10	0,47	3,27	2,08	Valid/Cukup

2. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Uji reliabilitas dilakukan untuk mendapatkan ketepatan(keajegan) alat pengumpul data (instrumen yang digunakan). Sebagaimana yang diungkapkan oleh Arikunto (2006, hlm. 178) bahwa “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen itu sudah baik”.

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan SPSS.16. Pengujian reliabilitas dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach*. Berikut hasil perhitungan reliabilitas dengan menggunakan uji *cronbach alpha* dalam program SPSS 16.0, yaitu:

Tabel 3.5
Reliability Statistics

Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.462	10

Diketahui nilai Cronbach Alpha adalah 0,462. Menurut Sekaran (dalam Duwi Priyatno, hlm. 172), reliabilitas dari 0,06 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima, dan di atas 0,8 adalah baik. Karena nilai kurang dari 0,6 maka hasil kurang reliabel. Sedangkan jumlah item (N) adalah 10 item pertanyaan.

Tabel 3.6

Item-Total Statistics

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL1	7.3000	15.695	.026	.490
SOAL2	7.7000	13.168	.426	.354
SOAL3	7.3000	13.168	.368	.369
SOAL4	7.6000	15.832	.022	.489
SOAL5	7.3000	15.274	.079	.473
SOAL6	7.7000	14.853	.168	.442
SOAL7	7.6000	14.147	.252	.414
SOAL8	7.6000	14.989	.133	.453
SOAL9	7.3000	14.432	.189	.435
SOAL10	7.3000	14.011	.247	.414

Pada tabel hasil uji reliabilitas instrument soal, soal dinyatakan reliabel. Akan tetapi reliabilitas soal tersebut terbilang rendah, karena *Cronbach's Alpha* hanya sebesar 0,462. Sesuai dengan kriteria berikut ini:

Tabel 3.7
Kriteria Reliabilitas

0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

3. Tingkat Kesukaran Soal

Arikunto (2006, hlm. 214) mengemukakan bahwa “Tarf kesukaran suatu butir soal ialah perbandingan jumlah jawaban yang benar dari *testee* untuk suatu item dengan jumlah peserta *testee*”. Tingkat kesukaran menurut Rukmana (2006, hal. 99) dihitung dengan rumus:

$$TK = \frac{\sum B}{N}$$

Gambar 3. 1
Rumus Tingkat Kesukaran

Keterangan:

- TK : Tingkat Kesukaran
 $\sum B$: jumlah Jawaban Benar
 N : Jumlah Siswa

Kriteria Indeks Kesukaran soal dalam Rukmana (2006, hlm. 99) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8
Indeks Kesukaran

Indeks	Tingkat Kesukaran
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Berdasarkan indeks kesukaran pada tabel, dapat dijelaskan bahwa sebuah soal dikatakan sukar apabila perolehan indeks tingkat kesukarannya semakin kecil, sebaliknya sebuah soal dikatakan mudah apabila perolehan indeks tingkat kesukarannya semakin besar.

Tabel 3.9
Tingkat Kesukaran Soal

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	
	Indeks	Kualitas
1	1	MUDAH
2	0,6	SEDANG
3	1	MUDAH
4	0,7	SEDANG
5	1	MUDAH
6	0,6	SEDANG
7	0,7	SEDANG
8	0,7	SEDANG

Lanjutan Tabel 3.9		
9	1	MUDAH
10	1	MUDAH

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah melalui tes. Tes yang dilakukan adalah tes prestasi, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. “Tes prestasi diberikan sesudah orang yang dimaksud mempelajari hal-hal yang sesuai dengan yang akan diteskan”, sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto (dlm Wahyuningsih, 2011. Hlm 46). Tes prestasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*.

1. Pemberian *Pretest*

Peneliti membagikan soal *pretest* yang berisi 10 soal uraian kepada setiap siswa. Soal ini dibagikan sebelum perlakuan diberikan. Perlakuan yang dimaksud adalah pembelajaran dengan menggunakan media audio visual film kartun. Pembagian soal ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa mengenai kosakata. Setelah siswa selesai mengerjakan soal *pretest*, selanjutnya diadakan perlakuan atau pembelajaran dengan menggunakan media audio visual film kartun.

2. Pelaksanaan proses pembelajaran

Pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media audio visual film kartun dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media audio visual film kartun ini, pada awalnya peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai kosakata pada tema *activity*. Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan, yaitu pemutaran film kartun yang berhubungan dengan tema *activity*. Peneliti memberikan instruksi kepada siswa untuk

menyimak dengan baik film yang sedang diputarkan. Setelah pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media audio visual film kartun dilakukan, peneliti membagikan soal *posttest*.

3. Pemberian *Posttest*

Setelah dilakukan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media audio visual film kartun, peneliti membagikan soal *posttest* kepada siswa kelas V SDN Cilingga. Pemberian soal *posttest* ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media audio visual film kartun.

H. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 207) “Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”. Teknik analisis statistik deskriptif ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 17.

Adapun teknik analisis data hasil penelitian penggunaan media audio visual film kartun terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SDN Cilingga Kecamatan Mangkubumi, adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Adapun hipotesis untuk uji normalitasnya sebagai berikut :

H_0 : Data tidak berdistribusi normal

H_a : Data berdistribusi normal

Uji normalitas data dalam penelitian dilakukan dengan bantuan program SPSS. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada *Test of Normality* dengan menggunakan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05.

Kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi > 0.05 maka H_0 ditolak, sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 diterima.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varian data sama atau homogen. Uji homogenitas ini berdasarkan cara *One Way Anova*.

Kriteria pengujiannya, yaitu jika signifikansi $< 0,05$, maka varian kelompok data tidak sama, sebaliknya, jika signifikansi $> 0,05$, maka varian kelompok data adalah sama.

c. Uji t

Uji t dilakukan untuk mengetahui beda rata-rata antara nilai antara sebelum dan setelah diberikan *treatment* penggunaan media audio visual film kartun pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05.

a) Merumuskan hipotesis

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata skor antara sebelum dan setelah perlakuan

H_a : Ada perbedaan rata-rata skor antara sebelum dan setelah perlakuan

b) Menentukan t hitung dan signifikansi

c) Menentukan t tabel

Tabel dapat dilihat pada tabel statistik pada signifikansi $0,05 : 2 = 0,025$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-1 = 24$

d) Kriteria pengujian

- Jika $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima
- Jika $-t_{\text{hitung}} < -t_{\text{tabel}}$ atau t_{hitung} lebih dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak.

e) Membuat kesimpulan

d. Uji N Gain

Untuk keperluan analisis hasil pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media film kartun terhadap penguasaan kosakata siswa, maka dilakukan perhitungan normal gain terhadap perbedaan antara nilai *pre-test* dan

nilai *post-test* yang diperoleh siswa di kelas V SDN Cilingga Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya. Rumus normal gain (N_{gain}) menurut Meltzer (2002) sebagai berikut.

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{SkorPosttest} - \text{SkorPretest}}{\text{SkorIdeal} - \text{SkorPretest}}$$