

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis atau Desain Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen diterapkan untuk mengidentifikasi dampak *treatment* tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2017). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa angka-angka yang dianalisis menggunakan statistik untuk mengevaluasi sampel atau populasi tertentu. Pengumpulan data melibatkan instrumen penelitian yang difokuskan pada tes keterampilan menulis ulang cerita, dan analisis data bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design*, dimana terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak dan diberi *pre-test* untuk mengevaluasi perbedaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini melibatkan kelas eksperimen serta kelas kontrol untuk mengamati pengaruh media *channel youtube* Riri Cerita Anak Interaktif dan pendekatan pembelajaran EMRED terhadap keterampilan menulis kembali cerita siswa kelas III SDN Utan Kayu Selatan 05. Dengan menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*.

Tabel 3. 1 Desain *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Ket :

O₁ : *Pre-test* kelas eksperimen

X : *Treatment* berupa penggunaan media youtube Riri Cerita Anak Interaktif dengan pendekatan EMRED

O₂ : *Post-test* kelas eksperimen

Erwina Dwi Destianingsih

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CHANNEL YOUTUBE RIRI CERITA ANAK INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN KEMBALI III CERITA DENGAN PENDEKATAN EMRED PADA SISWA KELAS III SDN UTAN KAYU SELATAN 05

O₃ : *Pre-test* kelas kontrol

O₄ : *Post-test* kelas kontrol

B. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Utan Kayu Selatan 05 yang berada di Jl. Kramat Asem No.64, RT.11/RW.5, Kel. Utan Kayu Selatan, Kec. Matraman, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta 13120. SDN Utan Kayu Selatan 05 Jakarta memiliki sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran yang terdiri dari 21 ruang kelas, lapangan sekolah, perpustakaan, serta beberapa fasilitas elektronik yang dimiliki yaitu komputer, proyektor dan speaker.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Merupakan seluruh unit yang mempunyai karakteristik yang akan diteliti, dan hasil penelitian akan digeneralisasi ke seluruh unit dalam populasi tersebut. Menurut Sugiyono (2013), populasi terdiri dari objek atau subjek yang memiliki karakteristik khusus yang dipilih oleh peneliti untuk diselidiki. Pada penelitian ini, populasinya yaitu semua siswa kelas III di SDN Utan Kayu Selatan 05 yang berjumlah 65 siswa.

2. Sampel

Penelitian ini menggunakan sampel yang diperoleh melalui teknik *simple random sampling*. Teknik tersebut merupakan metode pengambilan sampel acak yang berarti setiap unit dalam populasi memiliki peluang sama untuk menjadi sampel, tanpa memperhatikan strata. Fenti (2020) menganggap *simple random sampling* sebagai cara yang adil untuk memilih sampel dari populasi yang lebih besar karena setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih. Peneliti secara acak memilih 2 kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen di SDN Utan Kayu Selatan 05. Sampel terdiri dari 21 siswa dari kelas III A yang merupakan kelas eksperimen, dan 21 siswa dari kelas III B merupakan kelas kontrol.

Erwina Dwi Destianingsih

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CHANNEL YOUTUBE RIRI CERITA ANAK INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN KEMBALI III CERITA DENGAN PENDEKATAN EMRED PADA SISWA KELAS III SDN UTAN KAYU SELATAN 05

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen (X)

Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi atau menjadi penyebab perubahan pada variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel X yang menjadi faktor penentu adalah penggunaan media Youtube Riri Cerita Anak Interaktif dengan pendekatan EMRED. Penggunaan media Youtube dan pendekatan pembelajaran EMRED akan menjadi penyebab perubahan pada variabel terikat.

2. Variabel Dependen (Y)

Variabel terikat, juga dikenal sebagai variabel dependen, adalah variabel yang mengalami perubahan atau dipengaruhi oleh variabel bebas (X). Dalam penelitian ini, variabel Y merupakan keterampilan menulis kembali isi cerita. Variabel ini akan mengalami perubahan sebagai akibat dari pengaruh variabel bebas.

E. Teknik dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, digunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu tes dan angket.

a. Tes

Tes adalah metode yang berguna untuk mengukur kemampuan, kecerdasan, kecakapan, atau bakat perorangan serta kelompok. Penelitian ini menggunakan tes uraian pada *pre-test* dan *post-test*. Tes ini digunakan untuk mengukur keterampilan menulis ulang cerita siswa sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran dengan media *channel youtube* Riri Cerita Anak Interaktif dan pendekatan EMRED.

b. Angket atau kuesioner

Angket atau kuesioner berguna untuk mengumpulkan data melalui pernyataan tertulis kepada responden. Peneliti menggunakan angket

respon siswa untuk mengumpulkan data. Angket ini mencakup lima aspek, yaitu *Emmersion, Modelling, Repetition, Exploration, dan Demonstration*. Angket ini digunakan untuk menilai pendapat siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media *channel youtube Riri Cerita Anak Interaktif*. Terdapat lima pernyataan positif dalam angket yang menggambarkan pandangan siswa tentang proses pembelajaran yang mereka ikuti.

Dengan menggunakan kedua teknik pengumpulan data ini, diharapkan dapat diperoleh informasi yang komprehensif tentang keterampilan menulis ulang cerita siswa dan respon siswa pada pembelajaran dengan media interaktif yang diterapkan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Instrumen Tes

Menurut Arifin (2016), tes ialah suatu metode yang dipergunakan untuk melakukan pengukuran, yang melibatkan serangkaian pertanyaan atau tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa untuk mengevaluasi berbagai aspek perilaku mereka. Dalam konteks penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui tes. Jenis tes yang digunakan terdiri dari *pre-test* dan *post-test* yang terdiri 3 pertanyaan uraian atau esai. Tes tersebut digunakan untuk melihat perbandingan hasil antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Sebelum instrumen tes dalam bentuk esai diberikan kepada siswa, peneliti menjalankan dua tahap validasi, yaitu validitas konstruk yang melibatkan dosen Bahasa dan guru kelas III. Berikut kisi-kisi instrumen soal esai :

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Tes

Indikator Keterampilan Menulis Kembali	Indikator Soal	Ranah	Tingkat Kesukaran Soal
1. Kecocokan judul dengan konten	3.8.1 Menemukan hal-hal pokok cerita yang ditonton	C4	Sedang

Erwina Dwi Destianingsih

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CHANNEL YOUTUBE RIRI CERITA ANAK INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN KEMBALI III CERITA DENGAN PENDEKATAN EMRED PADA SISWA KELAS III SDN UTAN KAYU SELATAN 05

2. Penerapan pengejaan dan tanda baca yang sesuai	3.8.3 Menyimpulkan isi cerita dalam beberapa kalimat	C4	Sedang
3. Menggunakan kalimat yang jelas dan efektif	3.8.4 Menuliskan kembali isi cerita dengan pilihan kata yang tepat	C6	Sukar

b. Angket Respon Siswa

Angket atau kuesioner digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan informasi dari responden tentang diri mereka sendiri maupun sesuatu yang ingin diketahui dalam konteks penelitian ini (Fenti, 2020). Angket respon siswa mencakup lima aspek yang digunakan untuk menilai pendapat siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media *channel youtube* Riri Cerita Anak Interaktif. Aspek-aspek dalam angket ini mencakup *Emmersion, Modelling, Repetition, Exploration, dan Demonstration*. Angket respon siswa terdiri dari lima pernyataan positif yang digunakan untuk menggambarkan pandangan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran tersebut. Berikut kisi-kisi angket respon siswa :

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Indikator	Deskripsi	Jumlah
Emmersion	Bagaimana siswa dapat termotivasi dengan media ajar dalam proses pembelajaran yang disajikan oleh guru	8
Modelling	Dapat mengukur keberhasilan guru dalam mencontohkan terkait materi pembelajaran dengan menggunakan media yang dipilih.	5
Repetition	Apakah siswa melakukan mengulangan dalam menggunakan media atau mengamati langsung media yang berkaitan dengan proses pembelajara	5
Exploration	Bagaimana siswa melakukan pengamatan terhadap materi yang dipelajari dari media pembelajaran	4

Erwina Dwi Destianingsih

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CHANNEL YOUTUBE RIRI CERITA ANAK INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN KEMBALI III CERITA DENGAN PENDEKATAN EMRED PADA SISWA KELAS III SDN UTAN KAYU SELATAN 05

Demonstration	Bagaimana siswa menunjukkan keterampilan mereka di dalam kelas atau saat proses pembelajaran berlangsung	3
---------------	--	---

4. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Uji validitas berfungsi untuk mengetahui suatu alat ukur yang digunakan valid (sahih) atau tidak valid. Validitas menjamin keabsahan dari suatu instrumen penelitian. Suatu instrumen dapat dikatakan valid (sahih) apabila instrumen dapat dipakai untuk mengukur apa yang ingin diukur oleh peneliti.

Instrumen esai yang telah disusun selanjutnya dilakukan tahap pengujian validitas menggunakan uji *Gregory* dengan penguji 2 *expert judgment* yaitu ahli kognitif dan guru. Pada penelitian ini, peneliti meminta bantuan pada guru kelas III di SDN Utan Kayu Selatan 05 yaitu Ibu Huswatun Hasanah, S.Pd dan dosen bahasa UPI Kampus Serang yaitu Bapak Farid Rizqi Maulana, M.Pd dalam uji validitas ini. Adapun kriteria validitas uji *Gregory* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 4 Interpretasi Hasil Perhitungan Uji Gregory

Koefisien	Validitas
0,8 – 1	Validitas Sangat Tinggi
0,6 – 0,79	Validitas Tinggi
0,4 – 0,59	Validitas Sedang
0,2 – 0,39	Validitas Rendah
0 – 0,19	Validitas Sangat Rendah

Pengujian validitas instrumen tes esai keterampilan menulis kembali isi cerita diuji menggunakan uji validitas *Gregory*. Cara uji validitas ini dengan cara menyilangkan penilaian dari 2 validator yaitu satu ahli instrumen dan satu guru. Rumus yang digunakan dalam uji validitas *Gregory* (dalam Retnawati, 2016: 33) yaitu sebagai berikut:

$$\text{Validitas Isi} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Adapun matriks dalam pengujian ini sebagai berikut:

Erwina Dwi Destianingsih

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CHANNEL YOUTUBE RIRI CERITA ANAK INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN KEMBALI III CERITA DENGAN PENDEKATAN EMRED PADA SISWA KELAS III SDN UTAN KAYU SELATAN 05

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3. 5 Tabulasi Uji Validitas Gregory

Matriks 2x2		Rater 1	
		Kurang Relevan (Skor 1-2)	Sangat Relevan (Skor 3-4)
Rater 2	Kurang Relevan (Skor 1-2)	A	B
	Sangat Relevan (Skor 3-4)	C	D

Keterangan:

A : Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh kedua rater

B : Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh rater 2

C : Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh rater 1

D : Jumlah butir dengan penilaian relevan oleh kedua rater

Dengan mengacu pada tabel 3.5, nilai setiap item dari 2 validator yaitu ahli instrumen, guru disilangkan. Hasil penyilangan nilai tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 6 Skor Validasi Instrumen Tes Esai

No.	Indikator	Butir					
		1		2		3	
		V1	V2	V1	V2	V1	V2
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk esai)	3	4	4	4	4	3
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi	4	4	4	4	4	4
3.	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan tingkat kelas	3	4	4	4	3	4
4.	Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban esai	4	4	4	4	4	4
5.	Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal	3	4	3	3	3	3
6.	Ada pedoman penskorannya	4	4	4	4	4	4

Erwina Dwi Destianingsih

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CHANNEL YOUTUBE RIRI CERITA ANAK INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN KEMBALI III CERITA DENGAN PENDEKATAN EMRED PADA SISWA KELAS III SDN UTAN KAYU SELATAN 05

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

7.	Butir soal menggunakan Bahasa Indonesia yang baku	4	3	4	3	4	4
8.	Tidak menggunakan kata atau ungkapan yang menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian	4	4	4	4	4	4
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	3	3	3	3	3
Rata-rata		3,5	3,7	3,7	3,6	3,6	3,6
Tabulasi		D		D		D	

Tabel 3. 7 Input Data Skor Penilaian Instrumen Tes Menggunakan Matriks *Grogery*

Matriks 2X2		Validator 1	
		Relevan	Tidak Relevan
Validator 2	Relevan	0	0
	Tidak Relevan	0	3

$$\text{Rumus Validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$= \frac{3}{0+0+0+3} = \frac{3}{3} = 1$$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus uji validitas *Gregory* diperoleh nilai koefisien sebesar 1. Dengan mengacu pada tabel 3.4 maka hasil perhitungan tersebut mendapat kriteria “Validitas Sangat Tinggi”.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk menunjukkan seberapa konsisten sebuah instrumen. Rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas adalah rumus *Alpha Cronbach*, seperti yang dijelaskan oleh Sudijono (2011). Rumus ini digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik instrumen tersebut dalam mengukur suatu konstruk atau variabel yang sama.

$$r = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

Keterangan:

r : koefisien reliabilitas

Erwina Dwi Destianingsih

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CHANNEL YOUTUBE RIRI CERITA ANAK INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN KEMBALI III CERITA DENGAN PENDEKATAN EMRED PADA SISWA KELAS III SDN UTAN KAYU SELATAN 05

- n : jumlah item butir
 $\sum Si^2$: jumlah varians tiap soal
 St^2 : varians total

Tabel 3. 8 Interpretasi Reliabilitas Tes

Nilai Alpha	Interpretasi
$0,90 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,70 < r \leq 0,90$	Tinggi
$0,40 < r \leq 0,70$	Cukup
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$r \leq 0,20$	Sangat Rendah

Setelah melakukan perhitungan, hasilnya akan dibandingkan dengan nilai tabel t pada taraf signifikansi 5%. Jika nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel, maka instrumen dianggap reliabel. Sebaliknya, jika nilai t hitung lebih kecil dari nilai t tabel, maka instrumen dianggap tidak reliabel. Untuk mempermudah analisis reliabilitas, peneliti menggunakan perangkat lunak *SPSS Versi 20 for windows*.

Tabel 3. 9 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,627	3

Berdasarkan hasil dari perhitungan *Cronbach Alpha* dengan menggunakan software SPSS versi 20, diperoleh hasil *Cronbach Alpha* sebesar $0,627 > 0,6$ sehingga 3 butir soal yang akan dipakai dalam pelaksanaan *pre-test post-test* dinyatakan reliabel.

1. Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

Erwina Dwi Destianingsih

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CHANNEL YOUTUBE RIRI CERITA ANAK INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN KEMBALI III CERITA DENGAN PENDEKATAN EMRED PADA SISWA KELAS III SDN UTAN KAYU SELATAN 05

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menurut Umar (2011), uji normalitas digunakan untuk menilai apakah variabel dependen, independen, atau keduanya memiliki distribusi yang mendekati normal.

$$X^2 = \sum \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

Keterangan:

X^2 : nilai Chi kuadrat

fo : Frekuensi yang diperoleh atau diamati

fe : Frekuensi yang diharapkan

Uji normalitas yang digunakan memakai rumus *Saphiro-Wilk* dengan perangkat lunak *SPSS for Windows*. Jika hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi (sig.) lebih besar (>) dari 0,05, maka data dianggap memiliki distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memastikan bahwa data yang diukur benar-benar berasal dari populasi yang homogen (sama). Menurut Widhiarso (2011), pengujian homogenitas dilakukan ketika ingin membandingkan varians antara dua kelompok populasi.

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Krikterian pengujian:

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka varians homogen

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka varians tidak homogen

Penelitian ini menggunakan uji homogenitas varians berdasarkan uji Levene dengan bantuan *software SPSS 20 for Windows*. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

c. Uji Hipotesis

Arikunto (2019) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban temporer suatu permasalahan penelitian yang masih harus dibuktikan melalui data yang terkumpul. Uji hipotesis memiliki dua pendekatan, yaitu parametrik dan non-parametrik. Penggunaan salah satu pendekatan tergantung pada distribusi dan homogenitas data.

Erwina Dwi Destianingsih

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CHANNEL YOUTUBE RIRI CERITA ANAK INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN KEMBALI III CERITA DENGAN PENDEKATAN EMRED PADA SISWA KELAS III SDN UTAN KAYU SELATAN 05

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini menggunakan jenis uji hipotesis yang bila $n_1 \neq n_2$ dan varians homogen. Menggunakan rumus test “t” dengan *pooled varians* harga t tabel di gunakan $dk = n_1 + n_2 - 2$

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left(\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + \left(\frac{1}{n_2^2}\right)} \right) \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

- \bar{x}_1 : Mean Kelas Eksperimen
- \bar{x}_2 : Mean kelas kontrol
- S_1^2 : Varians Kelas Eksperimen
- S_2^2 : Varians Kelas Kontrol
- n_1 : sampel kelas eksperimen
- n_2 : sampel kelas control

F. Prosedur Penelitian

Peneliti melakukan pengamatan di SDN Utan Kayu Selatan 05 untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang situasi di sekolah, termasuk kurikulum yang diterapkan, jumlah kelas yang ada, karakteristik siswa, dan metode pengajaran yang digunakan oleh para guru. Setelah mengidentifikasi adanya kendala dalam proses pembelajaran, peneliti kemudian menentukan permasalahan yang ada dan subjek yang akan diteliti. Untuk memperoleh landasan teoritis yang kuat, peneliti melakukan tinjauan pustaka terhadap variabel-variabel yang akan diteliti, yaitu penggunaan media *channel youtube* Riri Cerita Anak Interaktif dengan pendekatan EMRED dan keterampilan menulis kembali isi cerita siswa.

Hasil dari tinjauan pustaka dan rencana penelitian yang disusun oleh peneliti kemudian diintegrasikan ke dalam proposal penelitian yang diajukan dalam seminar proposal. Selanjutnya, peneliti mempersiapkan berbagai instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini, dengan bimbingan dan konsultasi dari para ahli di bidang terkait. Instrumen-instrumen tersebut kemudian diuji kelayakan melalui uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan di luar sampel penelitian.

Dalam tahap pelaksanaan penelitian, peneliti merencanakan dengan cermat proses pembelajaran yang akan dilakukan, menggunakan rencana yang telah disusun sebelumnya. Sebagai langkah awal, kedua kelompok kelas menjalani tes

Erwina Dwi Destianingsih

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CHANNEL YOUTUBE RIRI CERITA ANAK INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN KEMBALI III CERITA DENGAN PENDEKATAN EMRED PADA SISWA KELAS III SDN UTAN KAYU SELATAN 05

awal (*pre-test*) yang bertujuan untuk mengukur keterampilan awal siswa dalam menulis kembali isi cerita. Setelah itu, peneliti memberikan perlakuan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Selama proses pembelajaran, peneliti mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya, dengan menggunakan buku siswa dan bahan ajar dari sumber referensi lain yang relevan.

Setelah perlakuan diberikan, peneliti melakukan tes akhir (*post-test*) kepada kedua kelompok kelas menggunakan lembar soal uraian yang sama, dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh perbedaan media pembelajaran yang diberikan terhadap keterampilan menulis kembali isi cerita siswa. Selain itu, peneliti juga menggunakan angket respon siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Channel YouTube Riri Cerita Anak Interaktif* dengan pendekatan EMRED untuk mendukung hasil penelitian.

Setelah selesai mengumpulkan data, peneliti melakukan pengolahan, penyajian, dan analisis terhadap data tersebut. Data yang dikumpulkan meliputi hasil pre-test dan post-test keterampilan menulis kembali isi cerita siswa, angket skala kecerdasan interpersonal siswa setelah perlakuan, serta angket respon siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Channel YouTube Riri Cerita Anak Interaktif* dengan pendekatan EMRED.

Tahap terakhir adalah tahap penarikan kesimpulan, di mana peneliti menyusun ringkasan dari semua temuan yang telah diperoleh dari penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah penelitian dan membuat kesimpulan berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.