

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen dengan melalui desain pendekatan *The Matching-Only Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian kuasi eksperimen ini juga merupakan penelitian yang melakukan pengujian terhadap hipotesis dengan mengandalkan pengaruh variabel pemanfaatan aplikasi KBM App dengan variabel yang dipengaruhi yaitu variabel meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek di kelas V. Menurut Fauziah (2019) metode eksperimen dalam penelitian yaitu digunakan dalam mencari pengaruh perilaku serta menguji secara benar hipotesis yang berkaitan dengan hubungan sebab-akibat dalam kondisi yang terkendali.

Kuasi eksperimen ini nantinya tidak akan mencakup penugasan secara acak akan tetapi menggunakan teknik lain agar mampu mengendalikan suatu kekeliruan dalam perhitungannya kelak (Fraenkel et al., 2023). Maka dari itu melalui kuasi eksperimen dengan desain pendekatan *the matching-only pre-test post-test control group design* nantinya diharapkan mampu melakukan perlakuan penelitian dengan dipilih dengan *matching* terlebih dahulu melalui beberapa persamaan antara kelas eksperimen/kelas treatment dengan kelas kontrol diantaranya melalui persamaan waktu, konten, kurikulum sekolah, prestasi serta materi. Rancangan penelitiannya menggunakan desain pendekatan *The Matching Only Pre-test Post-test Control Group Design*. Pendekatan ini untuk memeriksa bagaimana dampak dari suatu perlakuan serta membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut ini merupakan desain penelitian yang akan dilaksanakan:

Tabel 3.1
Desain Penelitian

<i>Treatment group</i>	<i>M</i>	<i>O</i>	<i>X</i>	<i>O</i>
<i>Control group</i>	<i>M</i>	<i>O</i>	<i>C</i>	<i>O</i>

(Fraenkel et al., 2023)

Keterangan:

M : Matching, persamaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol

O : *Pre-test post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol

X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan KBM App

C : Perlakuan pada kelas control dengan menggunakan *google document*

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi merupakan seluruh objek penelitian yang akan diteliti. Populasi di dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Sekolah Dasar yang berada di Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung. Adapun seluruh jumlah siswa kelas V ada 83 siswa, yang diketahui setelah dilaksanakannya prapenelitian melalui observasi dan wawancara.

3.2.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi. Metode pemilihan sampel yang digunakan adalah dengan *purposive sampling*. *Purposive sampling* ini merupakan pengambilan sampel yang berdasarkan pertimbangan serta ditentukan dengan sengaja, sehingga tidak melalui pemilihan data secara acak (Iyan, 2024). Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari dua kelas yaitu kelas VB sebagai kelas kontrol dan kelas VA sebagai kelas eksperimen pada pemanfaatan aplikasi KBM App dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek di kelas V. Adapun rincian jumlah siswanya adalah kelas VA sebanyak 20 siswa, kelas VB sebanyak 20 siswa, kelas VC sebanyak 21 siswa, serta kelas VD sebanyak 22 siswa. Alasan memilih kelas VA dan VB sebagai kelas eksperimen dan kelas

kontrol karena kedua kelas yang ada sama-sama menggunakan kurikulum Merdeka, dengan jumlah siswa yang sama, memahami konsep dasar dalam menulis cerita pendek serta kelasnya yang diizinkan pihak sekolah adalah kedua kelas tersebut untuk dilaksanakan penelitiannya.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini dalam mengumpulkan data adalah melalui lembar test berupa *pre-test* dan *post-test* yang akan diisi oleh siswa. *Pre-test* dan *post-test* ini akan dikembangkan dalam mengetahui apakah terdapat peningkatan dan perubahan kemampuan menulis cerita pendek bagi siswa kelas V setelah pemanfaatan aplikasi KBM App. Beberapa indikator yang direkomendasikan dari penelitian sebelumnya terkait menulis cerita pendek diantaranya adalah penggunaan susunan kalimat yang tepat, penggunaan tata bahasa Indonesia yang baik dan benar, kosa kata yang tepat, serta ejaan dalam penulisannya yang tepat (Saraswati & Wini Tarmini, 2022). Selain itu juga, karena disesuaikan dengan kurikulum merdeka serta unsur-unsur dalam menulis cerita pendek maka indikator tambahannya diantaranya mengenai penggunaan judul yang menarik, penyajian awal cerita yang mencakup sebagian unsur intrinsik, penyajian konflik yang tepat, penyajian akhir cerita, sudut pandang, dan alur cerita (Cahyanto, 2022).

Berdasarkan beberapa indikator yang ada di atas, maka peneliti akan menggunakan indikator-indikator tersebut yang nantinya akan digunakan sebagai test. Soal yang akan diberikan kepada siswa baik saat *pre-test* dan *post-test* adalah menulis cerita pendek dengan tema tertentu. Mengenai test yang akan dilakukan adalah menulis cerita pendek dengan kemampuan yang mereka ketahui terlebih dahulu tanpa adanya perlakuan sebagai *pre-test*. Adapun *post-test* yang akan dilakukan setelah intervensi sebanyak dua kali pemanfaatan aplikasi KBM App kepada kelas eksperimen dan *post-test* yang akan dilakukan kepada kelas kontrol sebagai *post-test* setelah adanya perlakuan sebanyak dua kali pemanfaatan aplikasi *google document*. Adapun rubrik penilaian berdasarkan indikator-indikator dalam

menulis cerita pendek diantaranya sebagai berikut.

Tabel 3.2

Rubrik Penilaian *Pre-test Post-Test*

Aspek yang Dinilai	Skor	Kriteria
Keaslian penulisan	3	Tinggi: pokok permasalahan, sudut pandang, gaya bahasa yang digunakan dibuat oleh penulis tanpa menjiplak karya milik orang lain.
	2	Sedang: sudut pandang serta gaya bahasa saja yang dibuat oleh penulis sedangkan pokok permasalahannya mengikuti tulisan milik orang lain.
	1	Kurang: pokok permasalahan, sudut pandang, serta gaya bahasa yang digunakan dibuat oleh penulis dengan menjiplak karya milik orang lain.
Kesesuaian isi dengan judul	3	Tinggi: unsur-unsur yang terdapat pada tulisan di sesuaikan dengan judul tulisan.
	2	Sedang: ada unsur-unsur yang terdapat pada tulisan yang tidak berkaitan dengan judul tulisan.
	1	Kurang: unsur-unsur dalam tulisan tidak disesuaikan dengan judul tulisan.
Keruntunan teks (alur/ <i>plot</i>)	3	Tinggi: isi tulisan runtut dimulai dari pembukaan, pengenalan tokoh, konflik, klimaks, serta penutup (adanya amanat).
	2	Sedang: isi tulisan runtut dimulai dari pembukaan, pengenalan tokoh, dan konflik, namun klimaks serta penutupnya (amanatnya) tidak ada.
	1	Kurang: isi tulisan tidak runtut, penyelesaian konflik lebih dulu di ceritakan sebelum adanya konflik.
Kelancaran	3	Tinggi: menggunakan lebih dari 100 kata

menulis (jumlah kata)	2	Sedang: menggunakan 60-99 kata
	1	Kurang: menggunakan kurang dari 60 kata
Pilihan Tema	3	Tinggi: penyampaian pesan, ide dan maknanya pada tulisan tersampaikan dengan baik.
	2	Sedang: penyampaian pesan dan ide pada tulisan tersampaikan namun maknanya tidak ada
	1	Kurang: tidak menyampaikan pesan, ide dan maknanya pada tulisan.
Pilihan Tokoh dan Karakterisasi	3	Tinggi: tokoh memiliki karakterisasi/watak yang memiliki kepribadian, motivasi, dan perkembangan yang konsisten sepanjang cerita.
	2	Sedang: tokoh memiliki karakterisasi/watak yang memiliki kepribadian dan motivasi, namun perkembangan sepanjang cerita belum konsisten.
	1	Kurang: tokoh tidak memiliki karakterisasi/watak yang memiliki kepribadian, motivasi, dan perkembangan yang konsisten sepanjang cerita.
Pilihan Latar/ <i>setting</i>	3	Tinggi: latar tempat, waktu dan suasana mudah dibayangkan serta menambah atmosfer pada cerita.
	2	Sedang: latar tempat, waktu dan suasana mudah dibayangkan namun belum dapat menambah atmosfer pada cerita.
	1	Kurang: latar tempat, waktu dan suasana sulit dibayangkan serta tidak menambah atmosfer pada cerita.
Pilihan Sudut pandang/ <i>point of view</i>	3	Tinggi: sudut pandang yang digunakan dinamis, konsisten, menarik, serta membuat pembaca terhubung dengan cerita.
	2	Sedang: sudut pandang yang digunakan dinamis,

		konsisten dan menarik, namun belum membuat pembaca terhubung dengan cerita.
	1	Kurang: sudut pandang yang digunakan monoton, tidak konsisten, kurang menarik, serta tidak membuat pembaca terhubung dengan cerita.
Pilihan kosa kata	3	Tinggi: kosa kata yang dipilih menjadikan tulisan enak di baca dan tidak membosankan.
	2	Sedang: kosa kata yang dipilih menjadikan tulisan enak di baca namun masih sedikit membosankan.
	1	Kurang: kosa kata yang dipilih menjadikan tulisan tidak enak dibaca dan sangat membosankan.
Pilihan tata bahasa	3	Tinggi: tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa baku bahasa Indonesia.
	2	Sedang: tata bahasa yang digunakan tidak perpedoman pada kaidah bahasa baku bahasa Indonesia.
	1	Kurang: tata bahasa yang digunakan sesuai dengan keinginan penulis sendiri tanpa memperhatikan aturan tata bahasa sebenarnya.
TOTAL SKOR MAKSIMAL		30

(Maulina et al., 2021; Pratiwi et al., 2024; Yasa & Chrisyarani, 2020)

3.4 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian eksperimen untuk melihat pemanfaatan aplikasi KBM App dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek di kelas V yaitu dengan cara sebagai berikut:

1. Persiapan
 - a. Mempersiapkan perencanaan pembelajaran mulai dari bahan ajar yang berkaitan dengan cerita pendek serta PPT terkait Langkah-langkah penggunaan aplikasi KBM App serta *Google Document*.

- b. Menyiapkan alat penelitian.
- c. Pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- d. Melaksanakan pengukuran awal atau *pre-test*.

2. Pelaksanaan

Secara umum siswa kelas V disuatu sekolah yang berada di Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung mendapatkan penjelasan singkat dari prapelaksanaan sebelum penelitian dimulai. Untuk mengetahui hasil dari meningkatnya kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek nantinya akan diberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen, di mana mereka dalam pembelajaran materi cerita pendek akan diberikan perlakuan berupa pemanfaatan aplikasi KBM App untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek mereka. Sedangkan untuk kelompok kontrol sendiri nantinya akan diberikan perlakuan berupa penggunaan aplikasi *google document*. Setelah dilakukan kedua perlakuan tersebut, nantinya akan dilaksanakan *post-test* sebagai pengukuran apakah ada peningkatan kemampuan menulis cerita pendek setelah laksanakannya perlakuan maupun penelitian yang sudah dilaksanakan melalui perlakuan terhadap dua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3. Analisis Data

Adapun untuk analisis data nantinya seluruh skor ataupun nilai yang terdapat pada kegiatan *pre-test* maupun *post-test* akan diolah melalui uji-T dan uji N-Gain. Di mana nantinya akan melihat apakah sebelum dan sesudah pelaksanaan perlakuan pada dua kelompok yang berbeda serta apakah terdapat peningkatan atau tidak ada peningkatan yang signifikan.

4. Penarikan Kesimpulan

Setelah dilaksanakan seluruh rangkaian penelitian barulah peneliti akan menarik kesimpulan sebagai hasil dari penelitian tersebut

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menurut Millalı et al., (2023) merupakan salah satu

proses penelitian yang dilakukan setelah semua informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah yang diteliti yang perlu dijawab, teknik analisis data dilakukan setelah data selesai diambil. Pada penelitian ini teknik analisis data yang dilaksanakan adalah dengan menggunakan analisis data kuantitatif. Data yang ada merupakan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol akan dihitung serta dianalisis dengan bantuan *software IBM SPSS Statistic 26*. Tahapan analisis data yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

- a. Memeriksa serta memberikan skor yang diperoleh oleh peserta didik pada saat *pre-test* serta *post-test* pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol yang sesuai pedoman penskoran yang telah dibuat sebelumnya.
- b. Skor yang diperoleh oleh siswa dijumlahkan, selanjutnya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

Gambar 3.1

Rumus Skor Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

(Sumber: adaptasi dari Trisanti et al., (2021))

- c. Melaksanakan pengelolaan data hasil *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki masing-masing kelas. Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji perbedaan rerata data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Melakukan perhitungan nilai N-Gain. Perhitungan nilai N-Gain ternormalisasi untuk memperoleh data perubahan yang dialami kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam nilai *pre-test* dan *post-test*. Uji N-Gain pada penelitian ini menggunakan program *software IBM SPSS Statistic 26*, adapun rumus yang digunakan untuk menghitung nilai N-Gain menu Meltzer (dalam Oktavia & Prasasty, 2019) adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3
Rumus Menghitung N-Gain

N-Gain =	$\frac{\text{Skor Pretest} - \text{Skor Posttest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Posttest}}$

(Sukarelawan et al., 2024)

Adapun kriteria gain ternormalisasi (Sukarelawan et al., 2024), seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.4 Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Kategori
$0.70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0.30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$g < 0,00$	Terjadi penurunan

(Sukarelawan et al., 2024)

- e. Data perolehan N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol diolah untuk mengetahui ada atau tidak adanya peningkatan pemahaman konsep matematis peserta didik dengan dihitung menggunakan uji perbedaan rerata. Setelah semua data berhasil diperoleh dilakukan analisis data untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis melalui uji-T dan uji N-Gain. Adapun penjelasan terkait uji prasyarat dan uji hipotesisnya adalah sebagai berikut ini:

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui populasi data terdistribusi secara teratur ataupun tidak. Karena sampel penelitian berjumlah kurang dari 100, maka dari itu uji normalitas dilakukan dengan SPSS dengan menggunakan metode Shapiro-Wilk, dengan ketentuan

sebagai berikut:

- 1) H_0 diterima jika probabilitas (sig) 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal
- 2) H_0 ditolak jika probabilitas (sig) 0,05, maka data sebaliknya tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Kelompok eksperimen serta kelompok kontrol merupakan dua kelompok yang menjadi data dalam penelitian ini. Maka diperlukan untuk melakukan uji homogenitas, yang mana uji ini digunakan dalam menunjukkan adanya variasi data atau tidak.

2. Uji Hipotesis

a. Uji-T (Hipotesis)

Proses pengambilan keputusan dan penelitian ini dilakukan melalui uji T, yang berfokus pada pengaruh dan peningkatan kemampuan menulis cerita pendek pada siswa. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

- 1) H_0 diterima jika nilai signifikansi 0,05 yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hipotesis yang telah diajukan.
- 2) H_0 ditolak yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada hipotesis yang telah diajukan.

b. Uji N-Gain

Proses pengambilan keputusan dan penelitian ini juga dilakukan melalui uji nilai N-Gain, yang berfokus pada seberapa efektif dari pengaruh dan peningkatan kemampuan menulis cerita pendek pada siswa. Nilai N-Gain yang dianalisis melalui bantuan *software IBM SPSS version 26 for windows* berdasarkan nilai *mean* pada *descriptive statistic*. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

(Sukarelawan et al., 2024)