

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dipaparkan tentang metode dan desain penelitian, lokasi, populasi, dan sampel penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, analisis instrumen, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

A. Metode dan Desain penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh-perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2012, hlm. 114). Adapun bentuk desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi atau eksperimen semu dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. (Sugiyono, 2012, hlm. 116). Penelitian ini digunakan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran bahasa Indonesia melalui teknik *communication games* berbantuan media film terhadap keterampilan menulis teks narasi dan pemahaman unsur intrinsik cerita.

Desain penelitian eksperimen kuasi bentuk *nonequivalent control group design*. (Sugiyono, 2009, hlm. 116) digambarkan sebagai berikut :

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
A	O ₁	X	O ₂



Gambar 3.1.
Desain Penelitian *Nonequivalent Groups Pretest-Posttests*

Keterangan:

- A = Kelompok Eksperimen
- B = Kelompok Kontrol
- O₁ = *Pretest* kelompok eksperimen
- O₂ = *Posttest* kelompok eksperimen
- O₃ = *Pretest* kelompok kontrol
- O₄ = *Posttest* kelompok kontrol
- X = Perlakuan (*treatment*) melalui teknik *communication games* berbantuan media film

B. Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Interaktif Gemilang Mutafannin tepatnya di Jl.Raya Gadobangkong No.167B desa Ngamprah kecamatan Padalarang kabupaten Bandung Barat provinsi Jawa Barat. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Interaktif Gemilang Mutafannin Padalarang Bandung. Sampel dari populasi adalah dua kelompok siswa yaitu kelas IVB sebagai kelompok eksperimen dan IVA sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran melalui teknik *communication games* berbantuan media film dan kelompok kontrol yang tidak diberikan pembelajaran melalui teknik *communication games* berbantuan media film. Adapun kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) melalui teknik *communication games* berbantuan media film adalah kelompok kelas B,

Arifin Ahmad, 2014

KEEFEKTIFAN TEKNIK COMMUNICATION GAMES BERBANTUAN MEDIA FILM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN UNSUR INTRINSIK CERITA DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI

sedangkan kelompok kontrol adalah kelas A. Kedua kelompok ini akan diberikan *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan instrumen yang sama. Pemilihan kelompok dilakukan tidak secara random namun dengan cara purposive.

Sekolah dan kelas ini dipilih sebagai tempat penelitian dilatarbelakangi oleh hal-hal sebagai berikut:

1. SD tempat penelitian merupakan sekolah swasta yang sedang berkembang sehingga memerlukan bahan untuk digunakan sebagai model pembelajaran yang mampu memberikan solusi-solusi terbaik.
2. SD tempat penelitian sedang menerapkan kurikulum 2013 sehingga dapat memberikan kesempatan kepada peneliti untuk membantu dalam pelaksanaannya.
3. Fasilitas yang dimiliki SD ini sudah cukup memadai, meskipun belum teroptimalkan.
4. Kondisi kelas tersebut sarana dan prasarananya dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian.
5. Guru bahasa Indonesia di kelas tersebut ingin mengembangkan model pembelajaran.

C. Definisi Operasional Variabel

Judul penelitian ini adalah “Keefektifan Teknik *Communication Games* Berbantuan Media Film untuk Meningkatkan Pemahaman Unsur Intrinsik Cerita dan Keterampilan Menulis Teks Narasi”. Dalam judul tersebut terdapat tiga variabel, untuk menghindari kesalahan penafsiran tentang istilah-istilah dalam penelitian ini, maka dilakukan pendefinisian secara operasional ketiga variabel tersebut sebagai berikut.

1. Teknik *communication games* berbantuan media film

Teknik *communication games* berbantuan media film adalah serangkaian teknik permainan dalam kegiatan pembelajaran yang mengembangkan kreatifitas,

Arifin Ahmad, 2014

KEEFEKTIFAN TEKNIK COMMUNICATION GAMES BERBANTUAN MEDIA FILM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN UNSUR INTRINSIK CERITA DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI

kefasihan berbahasa dan mengetahui struktur bahasa yang benar dengan cara dan aturan yang menyenangkan dengan dibantu media film.

2. Pemahaman Unsur Intrinsik Cerita

Pemahaman unsur intrinsik cerita adalah kemampuan dalam memahami unsur-unsur di dalam cerita yang secara alami membangun sebuah karya sastra.

3. Keterampilan Menulis teks narasi

Keterampilan menulis teks narasi adalah suatu keahlian dalam menyampaikan ide atau buah pikiran dalam bentuk tulisan yang menggambarkan suatu kejadian atau peristiwa dengan jelas..

D. Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini maka digunakan instrumen yang terjamin validitas dan reliabilitasnya. Untuk itu sebelum digunakan maka instrumen diujicobakan terlebih dahulu. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Tes pemahaman unsur intrinsik cerita

Instrumen yang digunakan dalam mengukur tingkat pemahaman unsur intrinsik cerita adalah tes objektif berbentuk soal pilihan ganda yang digunakan untuk menjaring data kuantitatif atau informasi berkenaan dengan pemahaman unsur intrinsik cerita sehingga diketahui peningkatan pemahaman unsur intrinsik cerita siswa pada saat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Tes ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu di awal/ tes awal (*Pretest*) dan di akhir/ tes akhir (*Posttest*). Soal yang digunakan dalam menilai pemahaman unsur intrinsik cerita siswa berkaitan dengan unsur intrinsik tokoh, watak, latar, amanat, dan tema. (bentuk tes terlampir pada lampiran B.1.).

2. Tes keterampilan menulis teks narasi

Instrumen yang digunakan dalam mengukur keterampilan menulis teks narasi adalah lembar soal atau tes tulis. Tes tulis digunakan untuk mengetahui

Arifin Ahmad, 2014

KEEFEKTIFAN TEKNIK COMMUNICATION GAMES BERBANTUAN MEDIA FILM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN UNSUR INTRINSIK CERITA DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI

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

keterampilan menulis teks narasi. Kemampuan siswa dalam menulis teks narasi tersebut akan dites dengan bentuk penilaian berupa unjuk kerja.

Tes ini diberikan untuk mengetahui keterampilan menulis teks narasi yang dikuasai siswa pada saat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*), (bentuk tes terlampir pada lampiran B.2.). Untuk menilai hasil karya siswa dalam menulis teks narasi selanjutnya dikembangkan rubrik penilaian menulis teks narasi. (bentuk tes terlampir pada lampiran B.3.).

E. Analisis Instrumen

Analisis instrumen meliputi reliabilitas tes, validitas tes, daya pembeda dan tingkat kesukaran.

1. Validitas tes

Sebelum instrumen digunakan maka dilakukan uji validitas, pengujian validitas dilakukan dengan cara meminta pertimbangan (*judgement*) oleh ahli setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori yang sesuai, para ahli diminta memberikan tanggapan pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Para ahli memberikan pendapat: instrumen yang telah disusun, adapun tanggapan yang akan muncul antara lain disusun tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total. Pengujian validitas isi dilakukan dengan melihat kesesuaian antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang diajarkan.

Judgement dari para ahli diperoleh kesimpulan bahwa instrumen yang disusun sudah memenuhi validitas isi dan dapat digunakan untuk keperluan penelitian setelah melewati beberapa kali perbaikan. Selengkapnya dapat dilihat pada lembar pengesahan *judgement* oleh ahli pada halaman C.1.

2. Reliabilitas tes

Arifin Ahmad, 2014

KEEFEKTIFAN TEKNIK COMMUNICATION GAMES BERBANTUAN MEDIA FILM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN UNSUR INTRINSIK CERITA DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI

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

Sebelum instrumen digunakan maka dilakukan uji realibilitas, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi tes tersebut. Sebuah tes dikatakan reliabel jika tes itu menghasilkan skor yang konsisten jika pengukurannya diberikan kepada subjek yang sama meskipun dilakukan oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, tempat yang berbeda pula. Reliabilitas diukur dari koefisien korelasi antara percobaan pertama dengan yang berikutnya. Bila koefisien korelasi positif dan signifikan maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel (Sugiyono, 2013, hlm. 183). Reliabilitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dimodifikasi dari Sugiyono (2014, hlm. 356). Setelah koefisien reliabilitas dihitung, selanjutnya dilihat apakah instrumen ini mempunyai reliabilitas yang tinggi, sedang atau rendah.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{XY} = koefisien korelasi
- X = skor rata-rata tes pertama (kelas XI 5)
- Y = skor rata-rata tes kedua (kelas XI 6)
- N = jumlah subyek

Kriteria:

Tabel 3.1.
Klasifikasi Reliabilitas Tes

Interval	Kategori
$0,80 < r_{11} < 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} < 0,79$	Tinggi
$0,40 < r_{11} < 0,59$	Cukup
$0,20 < r_{11} < 0,39$	Rendah
$r_{11} < 0,19$	Sangat rendah

Berdasarkan hasil perhitungan maka diperoleh koefisien reliabilitas keseluruhan tes hasil pemahaman unsur intrinsik cerita berbentuk tes tertulis jenis

Arifin Ahmad, 2014

KEEFEKTIFAN TEKNIK COMMUNICATION GAMES BERBANTUAN MEDIA FILM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN UNSUR INTRINSIK CERITA DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI

pilihan ganda diperoleh r_{xy} sebesar 0,917. Kemudian r_{xy} dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada tabel 3.1. berada diantara rentang $0,80 < r_{11} < 1,00$ sehingga didapatkan instrumen penelitian tersebut memiliki reliabilitas pada kategori sangat tinggi. Perhitungan reliabilitas untuk tes hasil pemahaman unsur intrinsik cerita selengkapny dapat dilihat pada lampiran D.1. dan D.2.

3. Daya pembeda soal

Sebelum instrumen digunakan maka dilakukan uji daya pembeda soal, daya pembeda sebuah soal adalah kemampuan soal tersebut untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Untuk menghitung daya pembeda instrumen dengan menghitung selisih rata-rata siswa kelompok atas dengan kelompok bawah dan dibagi dengan skor maksimal ideal dengan interpretasi yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013, hlm. 257).

Penghitungan daya pembeda setiap butir soal menggunakan rumus berikut:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

J = jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah menjawab soal itu benar

P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

Arifin Ahmad, 2014

KEEFEKTIFAN TEKNIK COMMUNICATION GAMES BERBANTUAN MEDIA FILM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN UNSUR INTRINSIK CERITA DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI

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

P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Kriteria:

Tabel 3.2.
Kriteria Daya Pembeda Soal (DP)

DP	Kriteria
$-1,00 \leq DP \leq 0,00$	jelek sekali
$0,00 < DP \leq 0,20$	jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	baik sekali

Setelah dilakukan perhitungan maka didapat daya pembeda untuk tes hasil pemahaman unsur intrinsik cerita selengkapnya dapat dilihat pada lampiran D.3. Berdasarkan persamaan 3.2. maka harga DP dapat dihitung dan hasilnya dirangkum pada tabel 3.3. berikut.

Tabel 3.3.
Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Pemahaman Unsur Intrinsik Cerita

Nomor Soal	DP	Kategori	Keterangan	Nomor Soal	DP	Kategori	Keterangan
1	0,47	Baik	Dipakai	11	0,23	Cukup	Dipakai
2	0,23	Cukup	Dipakai	12	0,27	Cukup	Dipakai
3	0,53	Baik	Dipakai	13	0,50	Baik	Dipakai
4	0,50	Baik	Dipakai	14	0,27	Cukup	Dipakai
5	0,23	Cukup	Dipakai	15	0,23	Cukup	Dipakai
6	0,27	Cukup	Dipakai	16	0,37	Cukup	Dipakai
7	0,50	Baik	Dipakai	17	0,23	Cukup	Dipakai
8	0,50	Baik	Dipakai	18	0,43	Baik	Dipakai
9	0,23	Cukup	Dipakai	19	0,47	Baik	Dipakai
10	0,23	Cukup	Dipakai	20	0,40	Cukup	Dipakai

4. Tingkat kemudahan soal

Tingkat kemudahan soal adalah persentase jumlah siswa yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal (Sugiyono, 2013, hlm. 259). Untuk menganalisis tingkat kemudahan dari setiap butir soal akan dihitung berdasarkan

Arifin Ahmad, 2014

KEEFEKTIFAN TEKNIK COMMUNICATION GAMES BERBANTUAN MEDIA FILM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN UNSUR INTRINSIK CERITA DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI

jawaban seluruh siswa yang mengikuti tes. Besarnya indeks dapat dihitung dengan rumus:

Tingkat kemudahan soal adalah persentase jumlah siswa yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal (Sugiyono, 2013, hlm. 260). Besarnya indeks dapat dihitung dengan rumus:

$$TK = \frac{\text{Banyaknya siswa yang menjawab benar}}{JS} \times 100 \%$$

Keterangan:

TK = Tingkat kemudahan soal

JS = Banyaknya responden yang mengikuti tes

Kriteria:

Tabel 3.4.
Kriteria Tingkat Kemudahan Soal (TK)

TK	Kriteria
$TK \leq 27 \%$	Sukar
$27 \% < TK \leq 72 \%$	Sedang
$TK > 72 \%$	Mudah

Hasil perhitungan daya pembeda untuk tes hasil pemahaman unsur intrinsik cerita selengkapnya dapat dilihat pada lampiran D.3. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus dan kriteria tingkat kemudahan pada tabel 3.4. di atas maka harga TK hasilnya dirangkum pada Tabel 3.5. sebagai berikut.

Tabel 3.5.
Hasil Analisis Tingkat Kemudahan Soal
Hasil Belajar pemahaman unsur intrinsik cerita

Arifin Ahmad, 2014

KEEFEKTIFAN TEKNIK COMMUNICATION GAMES BERBANTUAN MEDIA FILM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN UNSUR INTRINSIK CERITA DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI

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

Nomor Soal	TK	Kategori	Keterangan	Nomor Soal	TK	Kategori	Keterangan
1	0,70	Sedang	Dipakai	11	0,78	Mudah	Dipakai
2	0,88	Mudah	Dipakai	12	0,87	Mudah	Dipakai
3	0,47	Sedang	Dipakai	13	0,72	Mudah	Dipakai
4	0,45	Sedang	Dipakai	14	0,60	Sedang	Dipakai
5	0,85	Mudah	Dipakai	15	0,55	Sedang	Dipakai
6	0,53	Sedang	Dipakai	16	0,78	Mudah	Dipakai
7	0,75	Mudah	Dipakai	17	0,85	Mudah	Dipakai
8	0,75	Mudah	Dipakai	18	0,65	Sedang	Dipakai
9	0,85	Mudah	Dipakai	19	0,60	Sedang	Dipakai
10	0,65	Sedang	Dipakai	20	0,67	Sedang	Dipakai

Berdasarkan analisis uji instrumen yang meliputi validitas soal, reliabilitas tes, daya pembeda soal, dan tingkat kemudahan soal dari jumlah 20 soal instrumen yang diujikan semuanya memenuhi kriteria, sehingga semuanya digunakan. Instrumen hasil belajar pemahaman unsur intrinsik cerita ini juga dibuat dengan jumlah soal yang berimbang,

F. Prosedur Penelitian

Langkah pertama dalam penelitian ini yaitu studi pendahuluan yang meliputi studi literatur dan studi pendahuluan di kelas pada waktu pembelajaran menulis. Adapun hasilnya digunakan dalam menentukan konsep-konsep yang akan diteliti dan menentukan variabel penelitian, yaitu kemampuan menulis karangan narasi dan teknik *communication games* berbantuan media film.

Langkah berikutnya yaitu memperhatikan kompetensi inti dan kompetensi dasar bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar semester 2 sehingga diperoleh materi pokok, yaitu tentang menulis teks narasi. Kajian lebih lanjut tentang indikator penilaian menulis dari teori yang sudah ada serta cara-cara menganalisis teks narasi. Akhirnya dirumuskan suatu rencana pembelajaran menulis teks narasi melalui teknik *communication games* berbantuan media film.

Arifin Ahmad, 2014

KEEFEKTIFAN TEKNIK COMMUNICATION GAMES BERBANTUAN MEDIA FILM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN UNSUR INTRINSIK CERITA DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI

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

Proses pembelajaran menulis teks narasi melalui teknik *communication games* berbantuan media film. dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Guru mengadakan tes awal (*prates*), baik terhadap kelas eksperimen maupun terhadap kelas kontrol. Tes awal (*prates*) dilakukan untuk melihat kemampuan awal, kelas eksperimen dan kelas kontrol sama atau tidak.
2. Guru melaksanakan pembelajaran menulis teks narasi melalui teknik *communication games* berbantuan media film pada kelas eksperimen yang dilakukan oleh guru.
3. Mengadakan tes akhir (*Posttest*), baik terhadap kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Tes akhir (*Posttest*) dilakukan untuk melihat apakah hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol ada perbedaan atau tidak. Tes akhir (*Posttest*) juga dilakukan untuk melihat keberhasilan pembelajaran menulis teks narasi melalui teknik *communication games* berbantuan media film yang dilakukan kelas eksperimen.

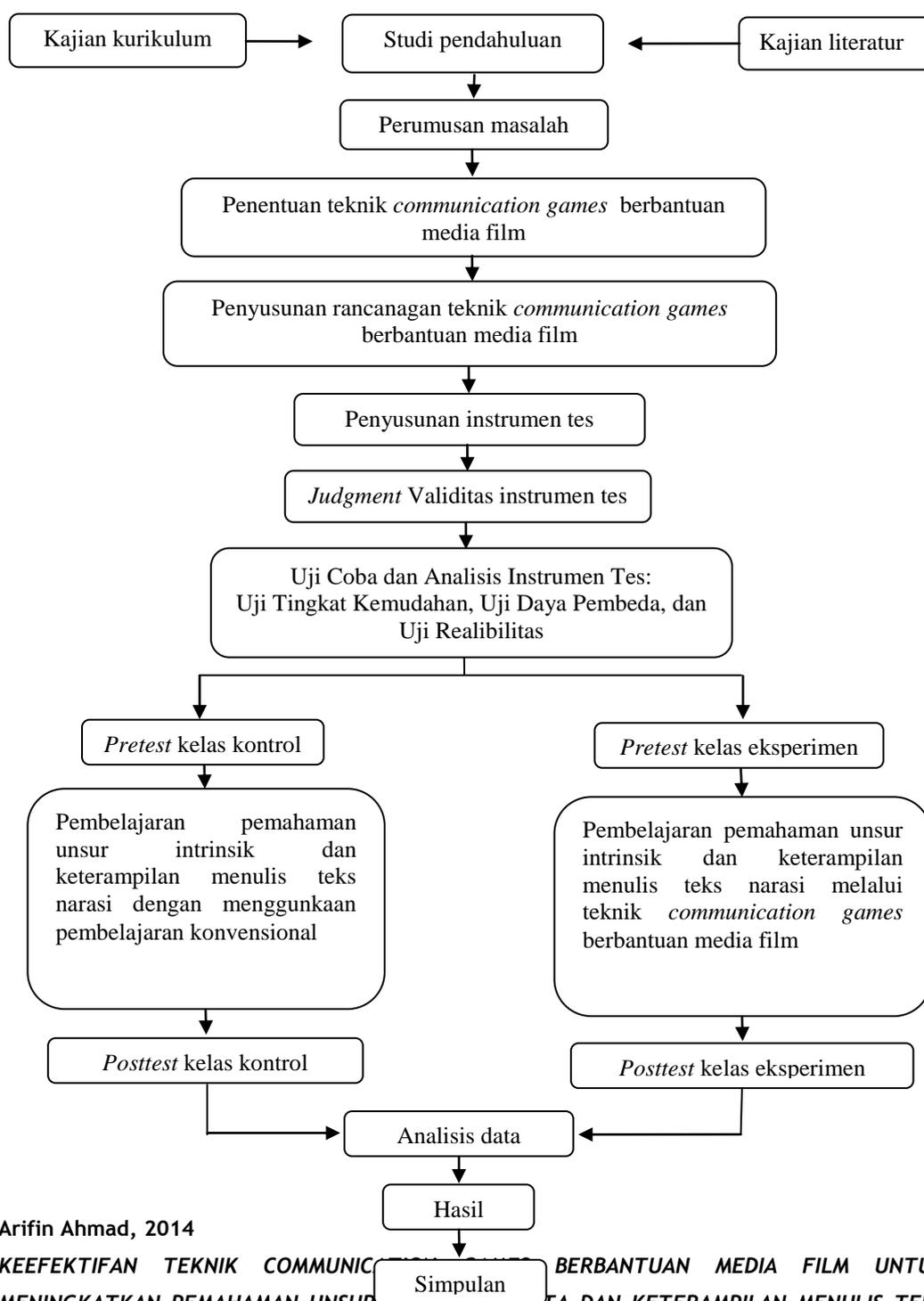
Langkah selanjutnya yaitu menilai dan menganalisis hasil belajar siswa dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menilai hasil tes yang diberikan kepada siswa untuk mendapatkan data kuantitatif kemampuan pemahaman unsur intrinsik cerita siswa.
2. Menganalisis tulisan teks narasi siswa memuat aspek kualitas isi, kebahasaan (tata bahasa dan struktur kalimat), ketepatan ejaan dan tanda baca, perbuatan, penokohan, latar, sudut pandang, plot (awal, tengah, dan akhir) untuk mendeskripsikan secara kualitatif kemampuan siswa dalam mengembangkan tulisan teks narasi sebagai bahan pertimbangan penilaian teks narasi.
3. Menilai teks narasi siswa berdasarkan kriteria penilaian untuk menghasilkan data kuantitatif kemampuan menulis.
4. Menguji secara statistik hasil nilai kelas eksperimen dan kelas control.

Arifin Ahmad, 2014

KEEFEKTIFAN TEKNIK COMMUNICATION GAMES BERBANTUAN MEDIA FILM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN UNSUR INTRINSIK CERITA DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI

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



Arifin Ahmad, 2014

KEEFEKTIFAN TEKNIK COMMUNICATION GAMES BERBANTUAN MEDIA FILM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN UNSUR INTRINSIK CERITA DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI

Gambar 3.2
Alur Penelitian Pembelajaran Pemahaman Unsur Intrinsik Cerita dan
Keterampilan Menulis Teks Narasi menggunakan Teknik *Communication Games*
Berbantuan Media Film

G. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mendapatkan data yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan yang berkaitan dengan penelitian ini maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Tes Objektif

Tes objektif adalah tes yang keseluruhan informasi yang diperlukan untuk menjawab tes telah tersedia. Oleh karenanya sering pula disebut dengan istilah tes pilihan jawaban (*selected response test*). Butir soal telah mengandung kemungkinan jawaban yang harus dipilih atau dikerjakan oleh peserta tes. Menurut Subino dalam Poerwanti (2008, hlm. 4.12) perbedaan yang khas bentuk soal objektif dibanding dengan soal esei adalah tugas peserta tes (*testee*) dalam merespons tes. Pada tes objektif, tugas *testee* adalah memanipulasikan data yang telah ada dalam butir soal. Oleh karenanya, tes objektif adalah tes yang dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif. Karena sifatnya yang objektif maka penskorannya dapat dilakukan dengan bantuan mesin. Soal ini tidak memberi peluang untuk memberikan penilaian yang bergradasi karena dia hanya mengenal benar dan salah. Soal tes objektif sangat bermanfaat untuk mengukur hasil belajar kognitif tingkat rendah. Hasil-hasil belajar kompleks seperti menciptakan dan mengorganisasikan gagasan kurang cocok diukur menggunakan soal bentuk ini. Soal objektif sangat bervariasi bentuknya. Variasi yang bisa dibuat dari soal objektif adalah benar-salah, pilihan ganda, menjodohkan, melengkapi dan jawaban singkat. (Poerwanti, 2008, hlm. 4.12)

Tes objektif yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman unsur intrinsik cerita siswa. Tes Arifin Ahmad, 2014

KEEFEKTIFAN TEKNIK COMMUNICATION GAMES BERBANTUAN MEDIA FILM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN UNSUR INTRINSIK CERITA DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI

tersebut diberikan pada *pretest* dan *posttest*, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami unsur intrinsik cerita sebelum perlakuan, dan *posttest* yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dalam dalam memahami unsur intrinsik cerita setelah mendapatkan perlakuan.

2. Tes Esai

Tes esai adalah tes yang menuntut siswa mengorganisasikan gagasan-gagasan tentang apa yang telah dipelajarinya dengan cara mengemukakannya dalam bentuk tulisan. Keunggulan tes uraian, guru dapat mengukur kemampuan siswa dalam hal mengorganisasikan pikirannya, mengemukakan pendapatnya, dan mengekspresikan gagasan dengan menggunakan kata-kata atau kalimat sendiri. (Poerwanti, 2008, hlm. 4.11)

Penelitian ini menggunakan alat pengumpul data berupa tes esai menulis teks narasi yang bertujuan untuk mengetahui keterampilan menulis teks narasi siswa. Tes tersebut diberikan pada *pretest* dan *posttest*, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis teks narasi sebelum perlakuan, dan *posttest* yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dalam menulis teks narasi setelah mendapatkan perlakuan.

H. Teknik Analisis Data

Berikut ini akan dijelaskan teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, adapun langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menilai hasil tes pemahaman unsur intrinsik cerita siswa. Hal ini untuk memberikan gambaran keberhasilan siswa dalam memahami unsur intrinsik cerita.

Arifin Ahmad, 2014

KEEFEKTIFAN TEKNIK COMMUNICATION GAMES BERBANTUAN MEDIA FILM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN UNSUR INTRINSIK CERITA DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI

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

2. Menganalisis tulisan teks narasi siswa dari setiap yang dinilai yaitu aspek kualitas isi, kebahasaan (tata bahasa dan struktur kalimat), ketepatan ejaan dan tanda baca, perbuatan, penokohan, latar, sudut pandang, plot (awal, tengah, dan akhir). Hal ini untuk memberikan gambaran keberhasilan siswa dalam menulis teks narasi.
3. Menentukan jumlah hasil skor pemahaman unsur intrinsik cerita siswa dan skor menulis teks narasi siswa dari tes awal dan tes akhir pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
4. Mencari *mean* (nilai rata-rata) dalam *standar deviasi* (simpangan baku), yaitu skor pada tes awal dan tes akhir kelas eskperimen dan kelas control.

- a. Rumus *mean* (nilai rata-rata) dalam Nanang, (2013, hlm. 32)

$$M = \bar{X} = \frac{\sum F_i X_i}{\sum F_i}$$

Keterangan:

M : mean (rata-rata)

F_i : frekuensi yang sesuai dengan tanda kelas X_i

X_i : tanda kelas interval atau nilai tengah dari kelas interval

- b. Rumus *standar deviasi* (simpangan baku) dalam Sugiyono, (2014, hlm. 57)

$$S = \frac{\sqrt{\sum (X_i - \bar{X})^2}}{n-1}$$

Keterangan

S : simpangan baku (standard deviasi)

\bar{X} : mean (rata-rata)

X_i : tanda kelas interval atau nilai tengah kelas.

5. Uji normalitas data, dalam melakukan uji normalitas distribusi data pemahaman unsur intrinsik dan keterampilan menulis teks narasi cerita pada

Arifin Ahmad, 2014

KEEFEKTIFAN TEKNIK COMMUNICATION GAMES BERBANTUAN MEDIA FILM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN UNSUR INTRINSIK CERITA DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI

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

kelas eksperimen dan kelas kontrol, uji normalitas distribusi data kedua kelompok yang digunakan adalah untuk melihat sebaran data yang tersaring dari masing-masing variabel itu normal atau tidak, yaitu dengan menggunakan rumus Chi kuadrat.

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

k = banyaknya kelas interval dari daftar distribusi frekuensi

O_i = frekuensi hasil pengamatan

E_i = frekuensi teoretis yang diharapkan

X^2 = kuadrat *chi* yang dicari

Hipotesis yang diujinya adalah :

H_0 : data berasal dari distribusi normal.

H_a : data tidak berasal dari distribusi normal.

Kriteria pengujianya yaitu :

- Jika, $x^2_{hitung} < x^2_{(1-\alpha)(k-3)}$ maka H_0 diterima
- Jika, $x^2_{hitung} \geq x^2_{(1-\alpha)(k-3)}$ maka H_0 ditolak (Sudjana, 1996, hlm. 293).

6. Melakukan uji homogenitas varians dengan menggunakan rumus uji F; dengan tujuan untuk mengetahui keseragaman variansi sampel yang diambil dari populasi yang sama, adapun rumus yang digunakan yaitu:

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

Hipotesis yang diuji adalah

$H_0 = \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (varians populasi adalah identik (variens kelas kontrol dan eksperimen sama)

Arifin Ahmad, 2014

KEEFEKTIFAN TEKNIK COMMUNICATION GAMES BERBANTUAN MEDIA FILM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN UNSUR INTRINSIK CERITA DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI

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

$H_1 = \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (varians populasi adalah identik (varians kelas kontrol dan eksperimen berbeda).

Kriteria pengujianya yaitu:

H_0 diterima jika $F(1-\alpha)(n_1-1) < F < F_{1/2\alpha}(n_1-1)(n_2-1)$

H_1 ditolak jika $F \geq F_{1/2\alpha}(v_1, v_2)$ (Sudjana, 1996, hlm. 250).

I. Pemberian Skor

Penskoran hasil tes belajar pemahaman unsur intrinsik siswa menggunakan aturan penskoran untuk tes pilihan ganda yaitu 1 atau 0. Skor satu jika jawaban tepat, dan skor 0 jika jawaban salah. Skor maksimum ideal sama dengan jumlah soal yang diberikan.

Penskoran hasil tes keterampilan menulis teks narasi cerita siswa menggunakan aturan penskoran untuk tes uraian yaitu menggunakan rubrik penskoran. Rubrik penskoran instrumen uji coba dan *prates-posttes* keterampilan menulis teks narasi cerita selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran B.4.