

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini akan dijelaskan mengenai metodologi penelitian yang uraiannya meliputi (1) metode dan desain penelitian, (2) populasi dan sampel, (3) definisi operasional, (4) instrumen penelitian, (5) prosedur penelitian, (6) teknik pengumpulan dan analisis data. Uraiannya akan dibahas sebagai berikut.

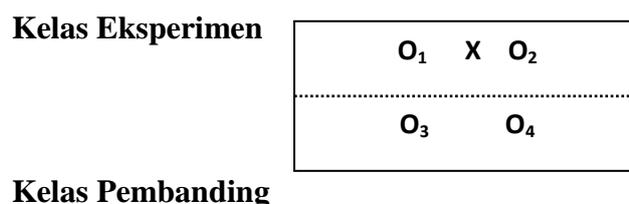
A. Metodologi dan Desain Penelitian

Menurut Fathoni (2006, hlm. 98) metode penelitian ialah ilmu tentang metode-metode yang akan digunakan dalam melakukan suatu penelitian. Selain itu, metodologi penelitian dapat diartikan sebagai yang secara sistematis, direncanakan oleh para peneliti untuk memecahkan permasalahan yang hidup dan berguna bagi masyarakat, maupun bagi peneliti itu sendiri.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Eksperimen dilakukan untuk menguji keefektifan sebuah metode dalam pembelajaran. Metode eksperimen termasuk ke dalam pendekatan kuantitatif. Menurut Fathoni (2006, hlm. 99) eksperimen artinya percobaan. Metode eksperimen berarti metode percobaan untuk mempelajari pengaruh dari variabel tertentu terhadap variabel yang lain, melalui uji coba dalam kondisi khusus yang sengaja diciptakan. Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah model simulasi dengan media video, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan bernegosiasi.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi. Jadi, penelitian dilakukan pada dua kelas. Satu kelas eksperimen dan satu kelas pembanding. Kedua kelompok kelas ini diberi perlakuan berbeda. Kelas eksperimen diberi perlakuan model simulasi dengan media video, sedangkan kelas pembanding tidak diberi perlakuan dengan model simulasi dengan media video. Bentuk ini digunakan agar peneliti dapat melihat keefektifan dari sebuah model pembelajaran. Adanya kelas pembanding sebagai bagian dari hasil penelitian, sehingga hasil penelitian lebih akurat.

Menurut Sujana (dalam Suwanda, 2011, hlm. 2) desain eksperimen merupakan langkah-langkah lengkap yang perlu diambil jauh sebelum eksperimen dilakukan agar data yang semestinya diperlukan diperoleh, sehingga akan membawa kepada analisis objektif dan kesimpulan yang berlaku untuk persoalan yang sedang dibahas. Desain penelitian yang peneliti gunakan adalah desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok pembanding tidak dipilih secara random (Sugiono, 2012, hlm. 79). Jadi, desain ini hanya dipberlakukan pada kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas pembanding, bukan memilih siswa secara acak. Gambaran secara umum dari desain penelitian ini adalah sebagai berikut.



Lambang O_1 dan O_3 merupakan *prates* (tes awal) untuk mengetahui kemampuan siswa dalam bernegosiasi. Setelah hasil didapatkan, peneliti selanjutnya memberikan perlakuan berupa model simulasi pada kelas eksperimen. Pemberian perlakuan dalam pembelajaran tersebut yang dilambangkan dengan huruf **X**. Sedangkan pada kelas pembanding tidak diberi perlakuan apapun hanya menggunakan metode pembelajaran yang biasa dilakukan. Setelah perlakuan selesai dilakukan, maka selanjutnya dilakukan *pascatas* (tes akhir) pada kelas eksperimen dan kelas pembanding yang diberi lambang O_2 dan O_4 .

B. Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2014/2015 pada siswa kelas X-MIA. Lokasi penelitian dianggap cocok karena siswa yang aktif dalam pembelajaran akan membantu peneliti dalam mengujikan keefektifan model simulasi dalam pembelajaran bernegosiasi.

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan kelas X-MIA semester II di SMA Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2014/2015.

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Populasi		Jumlah
		Perempuan	Laki-laki	
1	X-MIA 1	28	12	40
2	X-MIA 2	27	13	40
3	X-MIA 3	28	14	42
4	X-MIA 4	26	15	41
5	X-MIA 5	26	16	42
6	X-MIA 6	26	15	41
7	X-MIA 7	22	20	42
8	X-MIA 8	30	12	42
Jumlah		209	122	331

b. Sampel

Penelitian ini akan mengambil sampel secara purposif (*purposive sampling*) hingga akan ditentukan kelas eksperimen dan kelas pembandingan. Sesuai dengan desain penelitian yang dipilih, yaitu desain *nonequivalent control group designs* subjek atau objek yang menjadi sample penelitian dipilih dengan cara menentukan kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas pembandingan, bukan siswa yang dipilih secara acak atau random. Pada penelitian ini peneliti, memilih siswa kelas X-MIA 1 dan X-MIA 2 sebagai objek atau subjek penelitian dengan alasan ditemukannya banyak kemiripan dari segi kondisi kelas saat pembelajaran berlangsung serta adanya kesamaan jumlah siswa. Kelas X-MIA 1 akan dijadikan sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan metode

simulasi dengan media video, sedangkan kelas X-MIA 2 akan dijadikan sebagai kelompok pembanding.

Tabel 3.2
Daftar Nama Siswa Kelas X-MIA 1 (Kelas Eksperimen)

No.	Nama	L/P
1	Ahmad Nurfadilah	L
2	Almira Ainayah	P
3	Amelia Febrianti	P
4	Andri Dias Setiawan	L
5	Andrian Budi Setiawan	L
6	Anggita Pratiwi Sutrisno	P
7	Asqolany Gita Atika	P
8	Canberra Chelciliana Poetranto	P
9	Dani Suhardi	L
10	Dewi Ayu Rinanti	P
11	Dzulfiqar Baco Azhar	L
12	Elisa Febriyani	P
13	Faizah Azzahra	P
14	Febby Darmawan Sujadi	L
15	Feni Sapitri	P
16	Fitri Nurhaliza	P
17	Giananda Raindra	L
18	Hilman Fathurohman	L
19	Kartika Putri Dwi Atmojo	P
20	Khairizqa Nur Ardiyanti	P
21	Kiara Familda Hamala	P
22	Leli Marwatu Rosyidah	P
23	Liana Raisaphira	P
24	Lukman Nulhakim	L
25	Mega Melisa Setiawan	P
26	Muhammad Arief Abdulrahman	L

27	Nurjihan Salsabila	P
28	Nursyifa Aprianti Sugiman	P
29	Nurul Khofifah	P
30	Pandu Kurnia Priyambada	L
31	Rifaldi Taufik Ridwan	L
32	Rizya Fildha Amanda Putri	P
33	Roshatoe	P
34	Santi Anggraeni	P
35	Siti Nurhasanah	P
36	Suci Indah Rahmayanti	P
37	Wulan Siti Rohmah	P
38	Yohanda Ansella	P
39	Yuni Maudina	P
40	Zulfa Nabilah Mastur	P

Tabel 3.3

Daftar Nama Siswa Kelas X-MIA 2 (Kelas Pemanding)

No.	Nama	L/P
1	Agung Eka Prasetyo	L
2	Anastasya Natalia Arnes	P
3	Anisa Nur Indahsari	P
4	Annisa Try Kusumadewi	P
5	Arini Salamatan Nissa	P
6	Aulia Ramadhan	L
7	Azhari Faridn Herlambang	L
8	Azka Ahlan Abysar	L
9	Bagas Rafif Adipurusa	L
10	Chandra Kurniawati Dewi	P
11	Desy Suci Rahmawati	P
12	Dina Daniati	P
13	Dinda Alfiana Rustandi	P
14	Elva Tiara Alyustina	P
15	Fikran Shafa Alam	L
16	Fitri Nuraini	P
17	Gemilia Kirana	P
18	Helsa Dwi Riyanti	P

19	Indah Fauzia Rahmi	P
20	Indriyani Wulandari	P
21	Isa Nurseha	L
22	Juniar Hardi Pangestu	L
23	Leni Rosalina	P
24	Lutvia Hasna Safira	P
25	M Rivaldi Permana	L
26	Marissa Silvi Dwi Lestari	P
27	Megasakti Elna Oktalia	P
28	Metis Mustika Setiawan	P
29	Muhamad Reza Kamil	L
30	Muhammad Shahrul Subagja	L
31	Nada Camelia Al-Sefy	P
32	Popy Yulianisa	P
33	Putri Shela Sabila	P
34	Reza Satria Nugraha	L
35	Salma Nabilla	P
36	San San Sanaulloh Ar	L
37	Siti Nurjanah Jainul Waridha	P
38	Suci Ridzqi Rahayu	P
39	Twindira Noorainie Fericade	P
40	Yayu Nur Asyifah Imani	P

C. Definisi Operasional

Berikut ini akan dijelaskan beberapa definisi yang berkaitan dengan penelitian ini. Tujuannya adalah untuk menghindari penafsiran yang berbeda. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

1. Model simulasi adalah model pembelajaran yang memindahkan suatu situasi yang nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar karena adanya kesulitan atau keterbatasan untuk melakukan praktek di dalam situasi yang sesungguhnya. Dengan model ini, siswa akan mudah mempraktekkan pembelajaran negosiasi.
2. Media video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara

alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

3. Negosiasi termasuk ke dalam bagian keterampilan berbicara. Karena menuntut siswa untuk melakukan kemampuannya mengungkapkan gagasannya secara lisan di dalam kelas.

D. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006, hlm. 163) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah, dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Data yang dikumpulkan dalam penelitian digunakan untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan. Data yang diperoleh dijadikan landasan dalam pengambilan kesimpulan, agar data yang dikumpulkan baik dan benar instrumen pengumpulan datanya pun harus baik (Subana, dkk, 2005, hlm. 28).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Instrumen perlakuan (RPP)

Tahap-tahap yang dilakukan oleh penulis sebelum melakukan penelitian adalah menyiapkan perangkat pembelajaran. Persiapan mengajar yang disusun oleh guru bertujuan agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar sehingga tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai. Persiapan yang dilakukan oleh penulis sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar adalah menyusun tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan salah satu program pembelajaran yang berisi satuan bahan kajian yang disajikan dalam beberapa kali pertemuan. RPP yang dibuat berdasarkan silabus yang telah dirancang sebelumnya sesuai dengan Kurikulum 2013.

- KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahu tentang bahasa dan sastra Indonesia serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian bahasa dan sastra yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (ipteks).
- KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak untuk mengembangkan ilmu bahasa dan sastra Indonesia secara mandiri dengan menggunakan metode ilmiah sesuai kaidah keilmuan terkait.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mensyukuri anugerah Tuhan akan keberadaan bahasa Indonesia dan menggunakannya sesuai dengan kaidah dan konteks untuk mempersatukan bangsa.
- 1.2 Mensyukuri anugerah Tuhan akan keberadaan bahasa Indonesia dan menggunakannya sebagai sarana komunikasi dalam memahami, menerapkan, dan menganalisis informasi lisan dan tulis melalui teks anekdot, laporan hasil observasi, prosedur kompleks, dan negosiasi.
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli, responsif, dan santun dalam menggunakan bahasa Indonesia untuk membuat anekdot mengenai permasalahan sosial, lingkungan, dan kebijakan publik.
- 4.1 Menginterpretasi makna teks negosiasi baik secara lisan maupun tulisan
- 4.2 Memproduksi teks negosiasi yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan

C. Indikator

- 4.1.1 Siswa dapat menginterpretasi makna video negosiasi yang telah ditayangkan secara lisan.

- 4.2.1 Siswa dapat menuliskan pokok-pokok permasalahan dalam simulasi negosiasi secara berkelompok.
- 4.2.2 Siswa dapat menampilkan simulasi negosiasi di depan kelas secara berkelompok.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca teks negosiasi peserta didik dapat bersyukur anugerah Tuhan akan keberadaan bahasa Indonesia dan menggunakannya sebagai sarana komunikasi memahami, menerapkan, dan menganalisis informasi lisan dan tulis melalui teks negosiasi.
2. Dengan memahami dan menginterpretasikan teks negosiasi peserta didik menunjukkan perilaku jujur, disiplin, peduli, dan santun dalam menggunakan bahasa Indonesia untuk menyampaikan paparan
3. Dengan menonton dan mendiskusikan video negosiasi, peserta didik dapat membuat teks simulasi negosiasi secara berkelompok.
4. Dengan membuat dan mendiskusikan teks simulasi negosiasi yang telah peserta didik buat, peserta didik dapat menampilkan simulasi negosiasi tersebut di depan kelas.

E. Materi Pembelajaran

Fakta : Berbagai contoh teks negosiasi dari buku sumber.

Konsep : 1. Pembangunan konteks dan pemodelan teks negosiasi

- Video negosiasi
- 2. Memproduksi teks negosiasi
 - Menyiapkan permasalahan
 - Menyelesaikan masalah melalui tawar-menawar atau tukar-menubar
 - Adanya kesepakatan antara kedua belah pihak

Prinsip : Karakteristik teks negosiasi

Penerapan dan manfaat teks negosiasi dalam bahasa Indonesia

Prosedur : Langkah-langkah penulisan naskah drama sesuai dengan struktur, sistematika, dan isi teks negosiasi.

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : saintifik
 Model : Pembelajaran Simulasi
 Metode : inkuiri, diskusi, kerja kelompok, dan penugasan

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media Pembelajaran
 - Video Negosiasi
2. Alat/bahan Pembelajaran
 - Contoh-contoh teks negosiasi.
3. Sumber Belajar
 - *Bahasa Indonesia: Ekspresi Diri dan Akademik*. 2014. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
 - Internet
 - Buku referensi lain yang menunjang materi struktur dan kaidah teks negosiasi.

H. Kegiatan Pembelajaran

Tabel 3.4
Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan Kegiatan awal	Kegiatan Awal 1. Siswamerespon salam dan dilanjutkan dengan pengondisian kelas. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 3. Motivasi.	5 menit
Isi (kegiatan Inti)	Mengamati 1. Siswa menonton video negosiasi untuk	10 menit

	<p>memahami kembali struktur teks negosiasi.</p> <p>Menanya</p> <p>2. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang fungsi teks negosiasi.</p> <p>3. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang kaidah kebahasaan teks negosiasi</p> <p>4. Siswa bertanya jawab dengan gurutentang cara membuat teks simulasi negosiasi.</p> <p>Mengeksplorasi</p> <p>5. Siswa menata dan menanggapi video negosiasi mengenai jual beli pakaian.</p> <p>6. Siswa berdiskusi tentang pokok-pokok dialog yang akan dijadikan bahan simulasi negosiasi.</p> <p>Mengasosiasikan/Mencoba</p> <p>7. Menyusun pokok-pokok dialog yang akandigunakan dalam simulasi negosiasi sesuai dengan struktur teks negosiasi.</p> <p>8. Menggunakan unsur kebahasaanuntuk kemahiran berbahasa dalam mendukung pemahaman teks negoisasi secara lisan.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>9. Memerankan atau mensimulasikan negosiasi di depan kelas secara berkelompok.</p> <p>10. Menanggapi simulasi negosiasi yang dilakukan oleh kelompok lain.</p>	<p>5 menit</p> <p>10 menit</p> <p>15 menit</p> <p>30 menit</p>
Penutup	<p>Penutup</p> <p>1. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang penampilanya terbaik.</p> <p>2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>3. Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan.</p>	<p>5 menit</p>

2. Tes

Tabel 3.5
Lembar Tes Kemampuan Siswa

Petunjuk: Kerjakan soal berikut ini!

1. Tuliskan pokok-pokok permasalahan dari simulasi negosiasi!
2. Simulasikan negosiasi yang telah kalian rancang di depan kelas!
3. Berikan tanggapan dan penilaian terhadap simulasi yang kelompok lain tampilkan!

3. Lembar Observasi

Tabel 3.6
Format Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Sekolah :
Mata Pelajaran :
Materi Pokok :
Kelas/Semester :
Alokasi Waktu :

No.	PENAMPILAN MENGAJAR	NILAI				KET
		1	2	3	4	
1.	Kemampuan Membuka Pelajaran a. Menarik perhatian siswa b. Memotivasi siswa berkaitan dengan materi yang akan diajarkan c. Memberikan acuan materi yang akan diajarkan					

2.	<p>Sikap dalam Proses Pembelajaran</p> <p>a. Kejelasan suara dalam komunikasi dengan siswa</p> <p>b. Antusiasme mimik dalam penampilan</p> <p>c. Mobilitas posisi tempat dalam kelas</p>					
3.	<p>Penguasaan Materi Pembelajaran</p> <p>a. Kejelasan memposisikan materi ajar yang disampaikan dengan materi lainnya yang terkait</p> <p>b. Kejelasan menerangkan berdasarkan tuntutan aspek kompetensi (kognitif, psikomotor, afektif)</p> <p>c. Kejelasan dalam memberikan contoh atau ilustrasi sesuai dengan tuntutan aspek kompetensi</p> <p>d. Mencerminkan penguasaan materi ajar secara proporsional</p>					
4.	<p>Implementasi Langkah-langkah Pembelajaran (Skenario)</p> <p>a. Penyajian materi ajar sesuai dengan langkah-langkah yang tertuang dalam RPP.</p> <p>b. Proses pembelajaran mencerminkan komunikasi guru-siswa, dengan berpusat pada siswa.</p>					

	<p>c. Antusias dalam menanggapi dan menggunakan respons dari siswa.</p> <p>d. Cermat dalam memanfaatkan waktu sesuai dengan alokasi yang direncanakan.</p> <p>e. Guru menerapkan model simulasi dengan media video dengan baik sesuai tahapannya</p>					
5.	<p>Penerapan Model Simulasi</p> <p>a. Tahap 1 (Orientasi): Guru menyajikan topik luas mengenai simulasi dan konsep yang akan digunakan dalam aktivitas simulasi</p> <p>b. Tahap 2 (Latihan Partisipasi): Guru menjelaskan skenario simulasi yang meliputi aturan, peran, prosedur, skor, tipe, keputusan yang akan dipilih, dan tujuan.</p> <p>c. Tahap 3 (Pelaksanaan Simulasi): Siswa diminta untuk melakukan simulasi sesuai dengan tema dan peranannya masing-masing. Guru bertugas menjadi pemimpin dan wasit dalam simulasi tersebut.</p> <p>d. Tahap 4 (Wawancara Partisipan): siswa dan guru</p>					

	sama-sama menyimpulkan praktek simulasi negosiasi. Siswa diminta untuk membandingkan simulasi dengan kehidupan nyata. Siswa diminta untuk menghubungkan simulasi dengan materi pembelajaran.					
6.	Penggunaan Teknik dan Media Pembelajaran a. Tepat saat penggunaan b. Terampil dalam pelaksanaan c. Membantu kelancaran proses pembelajaran					
7.	Kemampuan Menutup Pelajaran a. Meninjau kembali atau menyimpulkan materi kompetensi yang diajarkan b. Memberi kesempatan bertanya c. Menginformasikan materi ajar berikutnya					
	Jumlah Nilai Aspek					
	Nilai Penampilan (T)					

Sumber (Buku Panduan Program Latihan Profesi (PLP)

Kriteria penilaian= 1,00-4,00

Bandung, April 2015

Observer

Tabel 3.7
Format Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek yang diobservasi	Nilai				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Pendahuluan:					
	a. Siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.					
2.	Kegiatan Inti:					
	a. Tahap 1 (Orientasi): Siswa mendapatkan penjelasan mengenai simulasi dan konsep yang akan digunakan dalam aktivitas simulasi					
	b. Tahap 2 (Latihan Partisipasi): Siswa mendapatkan penjelasan mengenaikenario simulasi yang meliputi aturan, peran, prosedur, skor,					

	<p>tipe, keputusan yang akan dipilih, dan tujuan.</p> <p>c. Tahap 3 (Pelaksanaan Simulasi): Siswa diminta untuk melakukan simulasi sesuai dengan tema dan peranannya masing-masing. Siswa mendapatkan penjelasan saat siswa melakukan kesalahan konsepsi.</p> <p>d. Tahap 4 (Wawancara Partisipan): siswa dan guru sama-sama menyimpulkan praktek simulasi negosiasi. Siswa diminta untuk membandingkan simulasi dengan kehidupan nyata. Siswa diminta untuk menghubungkan simulasi dengan materi pembelajaran.</p>					
4.	Penutup:					
	a. Siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran.					
	b. Siswa bersama guru melaksanakan refleksi pembelajaran.					

4. Format Penilaian

Tabel 3.8
LEMBAR KERJA PROSES

Nama Kelompok	:				
Kelas	:				
Nama Anggota	:	1.		4.	
		2.		5.	
		3.		6.	
Berdasarkan sumber yang telah kamu baca, tentukan tema dan kerangka naskah yang akan kamu sajikan pada saat simulasi negosiasi!					
Tema	:			
Tokoh	:			
				
				
				
				
				
Pokok-pokok Dialog	:	1.			

2.
3.
4.
5.

(Abidin, 2013, hlm. 267)

Tabel 3.9**Penilaian Kemampuan Simulasi Negosiasi**

No.	Nama	Skor				Total
		Vokalisasi	Ekspresi	Bahasa	Pemeranan	
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						

(Abidin, 2013, hlm. 268)

Tabel 3.10**Lembar Kerja Penilaian**

No.	Nama Kelompok	Tanggapan	
		Pemeranan	Kesesuaian Dialog dengan Tema
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			

(Abidin, 2013, hlm. 269)

Petunjuk Penilaian:

- a) Eksplorasi Peristiwa

Tabel 3.11**Petunjuk Penilaian Eksplorasi Peristiwa**

4 (sangat baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan tema dengan tepat • Menentukan topik dengan tepat • Menentukan tokoh dengan tepat • Menentukan pokok masalah secara lengkap
3 (Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan tema dengan tepat • Menentukan topik dengan tepat • Menentukan tokoh dengan tepat • Menentukan pokok masalah kurang lengkap
2 (Cukup Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan tema dengan tepat • Menentukan topik dengan tepat • Menentukan tokoh dengan kurang tepat • Menentukan pokok masalah kurang lengkap
1	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan tema dengan tepat

Agnia Purwa Andani, 2015

PENERAPAN MODEL SIMULASI DENGAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN BERNEGOSIASI
 Universitas Pendidikan Indonesia | \.upi.edu perpustakaan.upi.edu

(Kurang Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan topik dengan kurang tepat • Menentukan tokoh dengan kurang tepat • Menentukan pokok masalah kurang lengkap
---------------	---

(Abidin, 2013, hlm. 269)

b) Simulasi Negosiasi

1) Vokalisasi

Tabel 3.12**Petunjuk Penilaian Vokalisasi**

4 (Sangat Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Vokalnya jelas dan terdengar di seluruh ruang kelas • Intonasi yang digunakan tepat dan bervariasi • Jeda yang digunakan tepat • Tutarannya lancar
3 (Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Vokalnya jelas dan terdengar di seluruh ruang kelas • Intonasi yang digunakan tepat dan bervariasi • Jeda yang digunakan tepat • Tutarannya kurang lancar
2 (Cukup Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Vokalnya jelas dan terdengar di seluruh ruang kelas • Intonasi yang digunakan tepat dan bervariasi • Jeda yang digunakan kurang tepat • Tutarannya kurang lancar
1 (Kurang Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Vokalnya jelas dan terdengar di seluruh ruang kelas • Intonasi yang digunakan kurang tepat dan kurang bervariasi • Jeda yang digunakan kurang tepat • Tutarannya kurang lancar

(Abidin, 2013, hlm. 270)

2) Ekspresi

Tabel 3.13

Agnia Purwa Andani, 2015

PENERAPAN MODEL SIMULASI DENGAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN BERNEGOSIASI

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

Petunjuk Penilaian Ekspresi

4 (Sangat Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspresi wajah tepat dan menunjukkan pemahaman peran • Gestur selama peran membantu ekspresi • <i>Bloking</i> dan <i>moving</i> selama pentas sudah tepat • Akting wajar dan alamiah
3 (Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspresi wajah tepat dan menunjukkan pemahaman peran • Gestur selama peran membantu ekspresi • <i>Bloking</i> dan <i>moving</i> selama pentas sudah tepat • Akting kurang wajar dan kurang alamiah (berlebihan atau terlalu kaku)
2 (Cukup Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspresi wajah tepat dan menunjukkan pemahaman peran • Gestur selama peran membantu ekspresi • <i>Bloking</i> dan <i>moving</i> selama pentas kurang tepat (menutupi pemain lain atau tidak pernah terjadi <i>moving</i>) • Akting kurang wajar dan kurang alamiah (berlebihan atau terlalu kaku)
1 (Kurang Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspresi wajah tepat dan menunjukkan pemahaman peran • Gestur selama peran kurang/tidak membantu ekspresi • <i>Bloking</i> dan <i>moving</i> selama pentas kurang tepat (menutupi pemain lain atau tidak pernah terjadi <i>moving</i>) • Akting kurang wajar dan kurang alamiah (berlebihan atau terlalu kaku)

(Abidin, 2013, hlm. 271)

3) Bahasa

Tabel 3.14

Petunjuk Penilaian Bahasa

4 (Sangat Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan bahasa yang baik dan benar • Tutur katanya sopan dan santun
--------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan bahasa secara alamiah dan kontekstual
3 (Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan bahasa yang baik dan benar • Tutar katanya sopan dan santun • Kurang menggunakan bahasa secara alamiah dan kontekstual
2 (Cukup Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan bahasa yang baik dan benar • Tutar katanya kurang sopan dan kurang santun • Tidak/kurang menggunakan bahasa secara alamiah dan kontekstual
1 (Kurang Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan bahasa yang kurang baik dan tidak benar • Tutar katanya kurang sopan dan kurang santun • Tidak/kurang menggunakan bahasa secara alamiah dan kontekstual

(Abidin, 2013, hlm. 271)

4) Pemeranan

Tabel 3.15

Petunjuk Penilaian Pemeranan

4 (Sangat Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Keseluruhan aktingnya wajar dan alamiah • Mampu memerankan tokoh secara tepat • Mampu bertukar giliran secara wajar • Kurang mampu berimprovisasi untuk kelancaran pemeranan
3 (Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Keseluruhan aktingnya wajar dan alamiah • Mampu memerankan tokoh secara tepat • Mampu bertukar giliran secara wajar • Mampu berimprovisasi untuk kelancaran pemeranan
2	<ul style="list-style-type: none"> • Keseluruhan aktingnya wajar dan alamiah

(Cukup Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memerankan tokoh secara tepat • Kurang mampu bertukar giliran secara wajar • Kurang mampu berimprovisasi untuk kelancaran pemeranan
1 (Kurang Baik)	<ul style="list-style-type: none"> • Keseluruhan aktingnya wajar dan alamiah • Kurang mampu memerankan tokoh secara tepat • Kurang mampu bertukar giliran secara wajar • Kurang mampu berimprovisasi untuk kelancaran pemeranan

(Abidin, 2013, hlm. 272)

Catatan: Nilai kemampuan simulasi negosiasi diperoleh dari jumlah skor pada keempat dibagi skor ideal (20) dikali skala nilai 10 atau 100.

5. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden (Arikunto, 2006, hlm. 151). Penulis sebagai peneliti akan membagikan dua angket. Angket pertama diberikan pada kelas eksperimen dan kelas pembanding sebelum dilakukan prates.

Tabel 3.16
Angket Prates

Angket
Nama :
Kelas :
Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan singkat dan jelas!
1. Apakah Anda tahu apa itu negosiasi, jelaskan?
.....

.....

2. Apakah Anda suka negosiasi? Ya atau tidak berikan alasannya!

.....

.....

3. Apakah Anda pernah melakukan negosiasi?

.....

4. Apakah bernegosiasi itu mudah atau sulit? Berikan alasannya!

.....

.....

5. Menurut Anda apa penyebab kesulitan dalam bernegosiasi, jelaskan!

.....

.....

Angket kedua diberikan setelah pascates dilakukan. Angket ini diberikan agar mengetahui tanggapan mengenai pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran simulasi dengan media video.

Tabel 3.17

Angket Pendapat Siswa mengenai Pembelajaran Bernegosiasi Menggunakan Model Simulasi dengan Media Video

ANGKET

Nama :

Kelas:

1. Bagaimana pendapatmu mengenai model simulasi yang digunakan dalam pembelajaran tadi?

.....

.....

2. Apakah sebelumnya kamu pernah belajar menggunakan model tersebut?

3. Apakah dengan menganalogikan sesuatu kamu lebih mampu berpikir lebih kreatif?

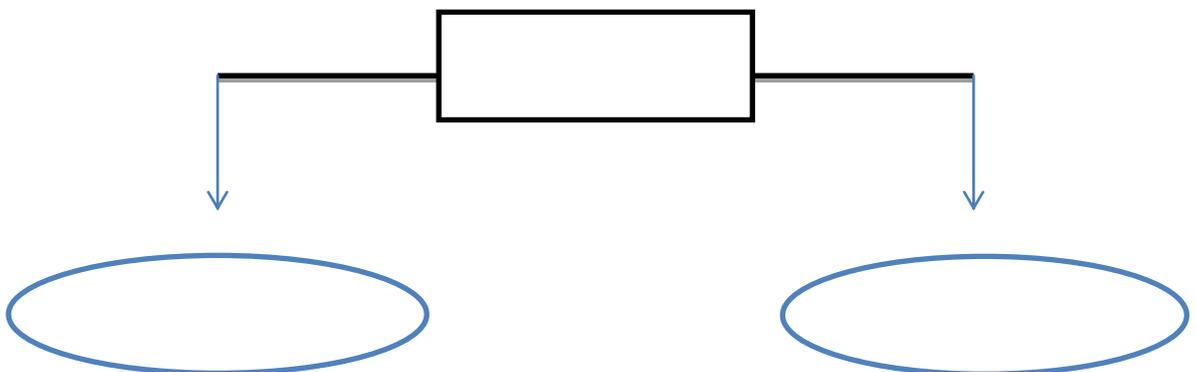
4. Apakah kamu mengerti materi materi bernegosiasi yang disampaikan menggunakan model pembelajaran simulasi dengan media video?

5. Apa manfaat yang anda rasakan dalam pembelajaran bernegosiasi menggunakan model simulasi dengan media video?

E. Prosedur Penelitian

Skema 3.1

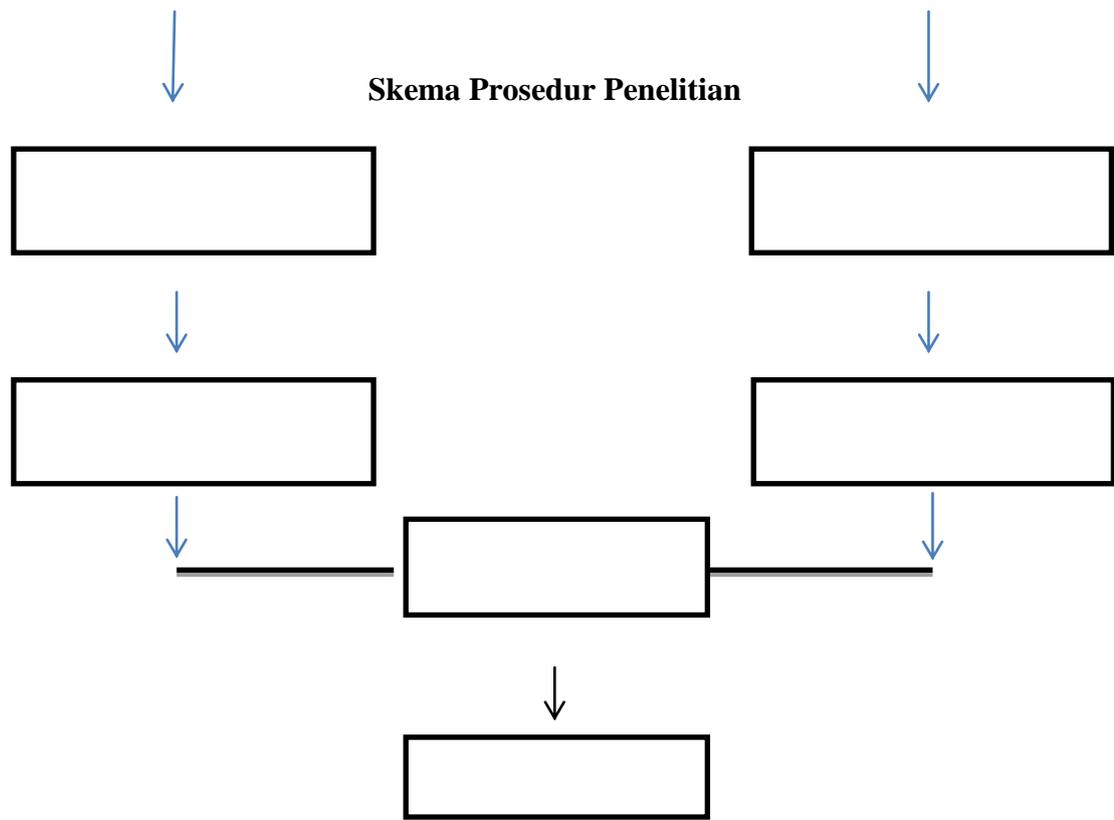
Prosedur Pelaksanaan Penelitian



Agnia Purwa Andani, 2015

PENERAPAN MODEL SIMULASI DENGAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN BERNEGOSIASI

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



Berikut ini penjelasan mengenai skema prosedur penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

1. Tahap persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap sebelum peneliti melakukan penelitian. Tahap persiapan mencakup hal-hal sebagai berikut.

- a. Melakukan perizinan untuk penelitian dengan memberikan surat izin penelitian yang dikeluarkan oleh fakultas ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
- b. Menyusun instrumen untuk pengumpulan data.
- c. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian dan berkonsultasi dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia.

2. Tahap Pelaksanaan

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Lembang dengan tahapan sebagai berikut.

a. Tes Awal (*Prates*)

Melakukan *Prates* atau tes awal pada masing-masing sampel (kelas eksperimen dan kelas pembanding) dengan menggunakan tes yang sama. Tes awal bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam bernegosiasi sebelum dilakukan perlakuan dan sebagai pembanding dalam peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

b. Perlakuan (*Treatment*)

Perlakuan diberikan terhadap kelas eksperimen dengan menggunakan model simulasi, sedangkan untuk kelas pembanding tidak diberikan perlakuan model simulasi. Perlakuan dilakukan sebanyak dua kali.

c. Tes Akhir (*Pascates*)

Melakukan tes akhir terhadap kelas eksperimen dan pembanding dengan menggunakan test yang sama. Tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil kemampuan siswa dalam bernegosiasi setelah diberikan perlakuan.

3. Tahap Akhir

Tahap ini data yang telah diperoleh akan diolah dan dianalisis. Adapun uraian dari tahap tersebut sebagai berikut.

a. Tahap Analisis Data

Tahap ini menganalisis skor kelas eksperimen dan kelas pembanding. Tahapan ini menggunakan rumus statistik.

b. Uji Hipotesis

Tahap ini berisi penarikan kesimpulan untuk menerima atau menolak hipotesis berdasarkan hasil pengolahan data.

c. Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini penarikan simpulan penelitian dilakukan berdasarkan uji hipotesis.

F. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah peneliti langsung menemui subjek, yaitu kelas X-MIA SMA Negeri 1 Lembang. Dengan instrument penelitian soal prates dan pascates. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang berupa tes praktik, yaitu tes yang menilai kegiatan praktik siswa dalam simulasi negosiasi. Pelaksanaan tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum (prates) dan setelah (pascates) diberikan perlakuan.

Prates dilakukan pada awal penelitian dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur kemampuan siswa bernegosiasi sebelum dilakukan eksperimen menggunakan model simulasi dengan media video.

Pascates dilakukan di akhir penelitian untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (eksperimen), yaitu pembelajaran bernegosiasi menggunakan model simulasi dengan media video.

b. Nontes

1) Observasi

Observasi ini dilakukan oleh peneliti dengan tujuan menilai aktivitas kegiatan pembelajaran siswa pada saat pemberian perlakuan model simulasi dengan media video saat pembelajaran berlangsung.

2) Kuesioner (Angket)

Pada peneltian ini, penulis sebagai peneliti akan membagikan 2 angket. Angket pertama akan diberikan pada saat sebelum prates berlangsung dan

diberikan pada kelas eksperimen maupun kelas pembanding, angket ini berisi pertanyaan yang mengukur sejauh mana kemampuan, pemahaman, serta minat siswa terhadap negosiasi. Angket kedua akan diberikan setelah pascates berlangsung dan hanya diberikan pada kelas eksperimen, karena angket tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai kesan siswa terhadap perlakuan model simulasi dengan media video yang di terapkan dalam pembelajaran bernegosiasi.

3) Instrumen Perlakuan (RPP)

RPP ini digunakan penulis dalam merancang rencana pembelajaran yang akan diberikan pada siswa kelas eksperimen dan kelas pembanding.

2. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data, yaitu dengan mengklarifikasi data sesuai variabelnya terlebih dahulu. Data tersebut kemudian diolah untuk menjawab hipotesis dan rumusan masalah dalam penelitian ini. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam mengolah data penelitian adalah sebagai berikut.

1. Memberikan skor terhadap hasil menulis cerpen siswa, skor prates dan pascates yang telah dilaksanakan.
2. Menganalisis hasil prates dan pascates siswa kemudian diubah menjadi nilai sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor siswa}}{\sum \text{skor total}} \times 100\%$$

3. Mendeksripsikan hasil tes awal dan tes akhir.
4. Menghitung nilai rata-rata yang diperoleh dengan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

5. Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, maka langkah yang dilakukan selanjutnya adalah mengolah data dan pengujian hipotesis. Data yang diperoleh diolah menggunakan program perangkat lunak SPSS 16.0 *for windows*. Pengolahan kuantitatif dilakukan dengan menggunakan uji

statistik terhadap hasil data tes awal dan tes akhir dari kelas eksperimen. Adapun langkah pengolahan data adalah sebagai berikut.

6. Menguji reliabilitas antarpembandingan.

Perhitungan reliabilitas antarpembandingan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16.0 *for windows* berikut ini langkah-langkahnya.

- a. Masukkan data nilai ke dalam kolom yang terdapat pada lembar kerja SPSS.
- b. Pilih *analyze* → *scale* → *explore*.
- c. Pilih *plots* lalu centang *normally plots with tests*.
- d. Pilih *continue* lalu Ok.

7. Melakukan uji normalitas nilai pra-tes dan pascates.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran nilai di kelas eksperimen dan kelas pembandingan berdistribusi normal atau tidak. perumusan hipotesis untuk uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ho: data tes awal atau tes akhir kelas eksperimen atau kelas pembandingan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Ha: data pra-tes atau pascates kelas eksperimen atau kelas pembandingan berasal dari populasi yang tidak terdistribusi normal.

Uji normalitas pra-tes menggunakan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05.

Perhitungan normalitas pra-tes dan pascates menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16.0 *for windows*. Dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- Membuka program perangkat lunak SPSS 16.0 *for windows*
- Memasukkan data nilai (tes awal dan tes akhir) kelas eksperimen atau kelas pembandingan pada halaman **Data View** program perangkat lunak SPSS 16.0 *for windows*.
- **Klik Analyze>>Descriptive Statistic>>Explore**
- Selanjutnya muncul kotak dialog **Explore**
- Klik **variabel** (data yang sudah dimasukkan) ke kotak **Dependent List**.
- Klik **Plots** pada kotak Explore

- Beri tanda centang pada **Normality Plots With Tests** Lalu klik **Continue**
 - Klik **Ok**, maka hasil output uji normalitas akan muncul dengan label **Test of Normality**
8. Melakukan uji homogenitas. Digunakan untuk menguji homogenitas variasi populasi sampel. Untuk menguji apakah varians tes awal (m_1) = varians tes akhir (m_2), secara signifikan pada taraf kepercayaan 95%. Uji Homogenitas ini diolah menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS 16.0 *for windows*. Dengan langkah-langkah sebagai berikut.
- Membuka program perangkat lunak SPSS 16.0 *for windows*
 - Memasukan data nilai (tes awal dan tes akhir) kelas eksperimen atau kelas pembanding pada halaman **Data View** program perangkat lunak SPSS 16.0 *for windows*.
 - **Klik Analyze>>Compare Means>>One-Way ANOVA**
 - Klik **variabel** (data yang sudah dimasukan) ke kotak **Dependent List**.
 - Kliks **Options** pada kotak **One-Way ANOVA**
 - Beri tanda centang pada **Homogeneity of Variance Tests** Lalu klik **Continue**
 - Klik **Ok**, maka hasil output uji homogenitas akan muncul dengan label **Test of Homogeneity of Variance**
9. Melakukan uji hipotesis signifikan tidaknya perlakuan yang di uji cobakan, Uji hipotesis ini diolah menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS 16.0 *for windows*. Dengan langkah-langkah sebagai berikut.
- Membuka program perangkat lunak SPSS 16.0 *for windows*
 - Memasukan data nilai (tes awal dan tes akhir) kelas eksperimen atau kelas pembanding pada halaman **Data View** program perangkat lunak SPSS 16.0 *for windows*.
 - **Klik Analyze>>Compare Means>>Paired Sample Test**
 - Klik **variabel** (data yang sudah dimasukan) ke kotak **Vaired variabels**

- Klik **Ok**, maka hasil output uji normalitas akan muncul dengan label **Paired Samples Test**

10. Pengolahan Data Hasil Observasi

Pengolahan data hasil observasi, akan dijabarkan dalam bentuk deskripsi secara umum dan menyeluruh mengenai kegiatan atau perilaku siswa pada saat perlakuan penerapan model simulasi dengan medi video saat pembelajaran bernegosiasi berlangsung. Untuk penilaian, hasil observasi sebelum disimpulkan data akan diolah menggunakan perhitungan presentase untuk skala empat sebagai berikut.

Tabel 3.18

Penentuan Kriteria dengan Penghitungan Presentase untuk Skala Empat

Interval Presentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	1-4	A – D	
86-100	4	A	Baik Sekali
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10-55	1	D	Kurang

(Nurgiyantoro, 2011, hlm. 253)

11. Teknik Pengolahan Data Hasil Angket

Sama halnya dengan cara pengolahan data hasil observasi, pengolahan data angket pun akan dijabarkan dalam bentuk deskripsi secara umum dan menyeluruh mengenai jawaban-jawaban siswa atas pernyataan yang diberikan peneliti.