

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Bentuk desain eksperimen yang digunakan adalah *quasi experimental design* (eksperimen semu). Penentuan subjek penelitian, tidak dilakukan dengan randomisasi dalam penarikan sampel dengan pertimbangan tidak memungkinkannya mengubah situasi sampel yang dimaksud. Eksperimen semu merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan (Sugiyono, 2013, hlm.77).

Menurut Campbell dan Stanley (dalam Tarigan, 2009, hlm.141) rancang bangun kuasi eksperimental dibangun dari situasi-situasi yang telah ada dalam dunia nyata dan yang mungkin paling representatif terhadap kondisi-kondisi yang dijumpai dalam konteks-konteks pendidikan.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *the matching only pretest-posttest control group*. Desain penelitian ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2013, hlm. 79). Desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1
Desain Penelitian Kuasi Eksperimen

<i>Treatment Group</i>	M	O ₁	X	O ₂
<i>Control Group</i>	M	O ₃	C	O ₄

(diadaptasi dari Fraenkel dan Wellen, 2007, hlm.275)

Keterangan:

M : *Matching Assignment* (pencocokan pada variabel tertentu untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol)

- O₁ : Tes awal pada kelas eksperimen
 X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan penerapan model GBL berbasis kecerdasan majemuk
 O₂ : Tes akhir pada kelas eksperimen
 O₃ : Tes awal pada kelas kontrol
 C : Perlakuan pada kelas kontrol dengan model terlangsung (model inkuiri)
 O₄ : Tes akhir pada kelas kontrol

Dengan menggunakan desain ini subjek penelitian dibagi dalam dua kelompok, satu kelompok sebagai kelas eksperimen dan satu kelompok sebagai kelas kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan berupa penerapan model *Games Based Learning* dalam pembelajaran menulis cerpen. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberi perlakuan penerapan model *Games Based Learning* dalam pembelajaran menulis cerpen atau hanya penerapan pembelajaran terlangsung.

Dalam penelitian ini dilakukan dua kali analisis. Analisis kemampuan awal dan akhir menulis cerpen antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kemudian menganalisis hipotesis dengan cara mengujinya menggunakan statistik. Tujuan pengujian eksperimen untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMPIT As-Syifa Boarding School Tahun Ajar 2015-2016.

2. Sampel

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel bertujuan atau *purposive sample* yang dilakukan dengan mengambil subjek bukan berdasarkan atas strata, random/daerah, melainkan berdasarkan atas adanya tujuan tertentu.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VII Khodijah dan VII Fatimah. Selain itu, untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen, dilakukan pengundian yang menghasilkan kelas kontrol yakni kelas VII Fatimah dan kelas eksperimen yakni kelas VII Khodijah.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur atau langkah-langkah yang sesuai dalam penelitian eksperimen. Peneliti terlebih dahulu menentukan rencana penelitian yang pada intinya menetapkan masalah penelitian dan variabel yang akan diteliti. Adapun variabel yang ditetapkan dalam penelitian ini berupa variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu model *Games Based Learning* (GBL) berbasis kecerdasan majemuk, sedangkan variabel terikat yakni pembelajaran menulis cerpen. Selanjutnya, peneliti merumuskan masalah dari masalah yang ditetapkan sebelumnya.

Langkah berikutnya yakni merancang hipotesis kemudian menetapkan metode, desain, menentukan sampel penelitian, instrumen penelitian, dan menentukan teknik analisis data atau statistik yang akan digunakan. Dalam hal instrumen penelitian, sebelum penelitian dilaksanakan terlebih dahulu dilakukan validasi terhadap instrumen tersebut. Adapun jenis validasi yang digunakan ialah validasi konstruk, yakni dengan meminta penilaian ahli (*judgment expert*).

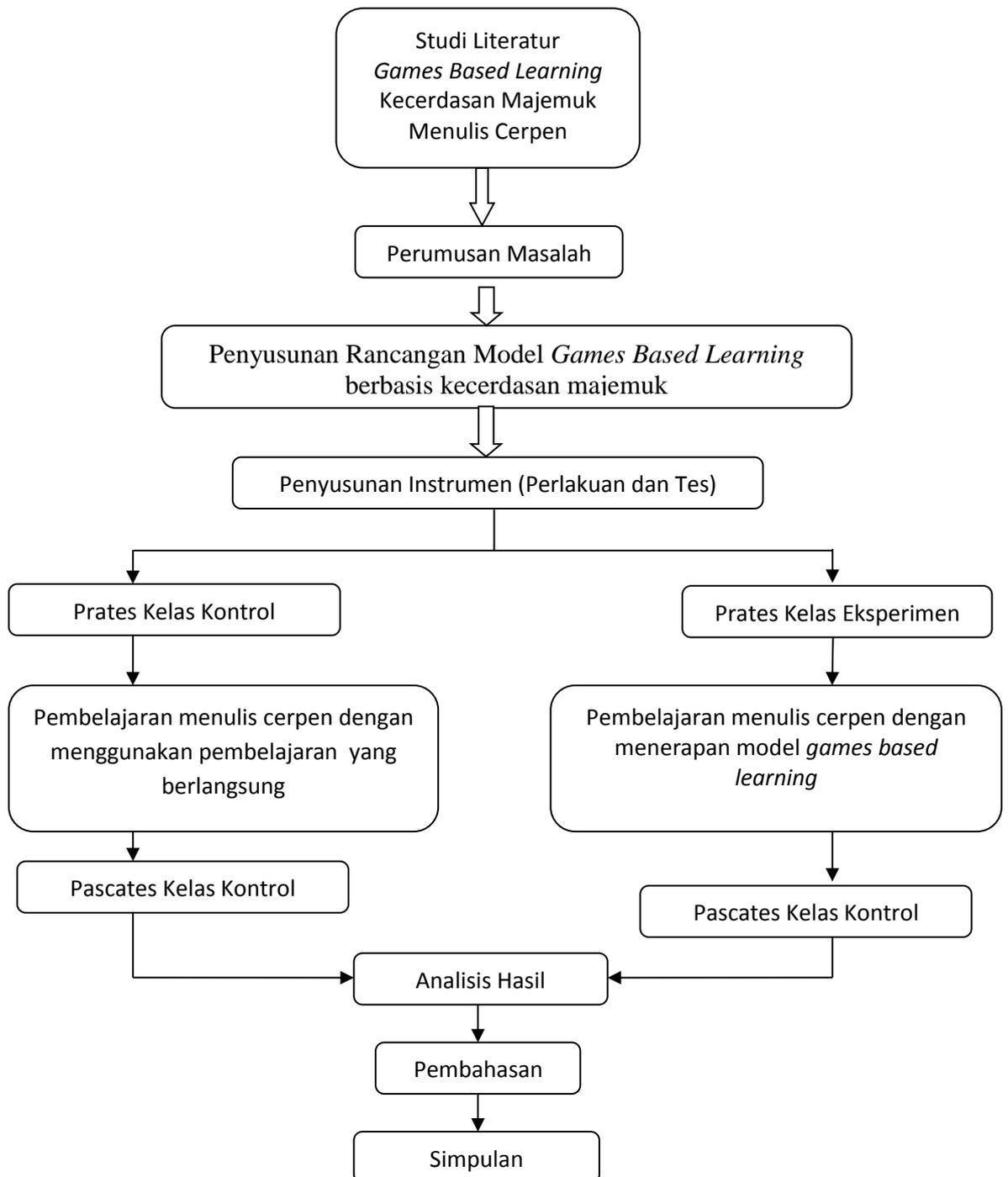
Setelah beberapa langkah tersebut di atas terealisasi, peneliti melakukan proses pengambilan data dengan tahapan-tahapan berikut:

- a. peneliti mengadakan tes awal pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan tujuan untuk melihat keterampilan menulis cerpen murid pada tahap awal.
- b. peneliti melaksanakan pembelajaran keterampilan menulis cerpen di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen diberlakukan perlakuan *model games based learning* berbasis kecerdasan majemuk. Sedangkan di kelas kontrol diberlakukan pembelajaran dengan model pembelajaran terlangsung.

- c. setelah melaksanakan pembelajaran dilakukan, peneliti memberikan tes akhir di kedua kelas yang diteliti. Tes ini bertujuan untuk melihat perbedaan keterampilan menulis cerpen antara murid kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selain itu tes akhir ini bertujuan untuk melihat pengaruh model *Games Based Learning (GBL)* berbasis kecerdasan majemuk dalam pembelajaran menulis cerpen.

Selanjutnya, setelah data penelitian diperoleh peneliti melakukan penganalisisan data. Adapun tahapan-tahapan dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

- a. menganalisis cerpen hasil tulisan murid kelas kontrol dan kelas eksperimen berdasarkan kriteria penilaian yang sudah ditentukan,
- b. menilai cerpen hasil tulisan siswa berdasarkan pedoman penilaian yang telah ditentukan untuk memperoleh gambaran kuantitatif mengenai kemampuan siswa dalam menulis cerpen. Selanjutnya menguji data secara statistik untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh model *Games Based Learning* berbasis kecerdasan majemuk dalam pembelajaran menulis cerpen.



E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan beberapa teknik pengumpulan data berikut ini.

1. Teknik Tes

Dalam penelitian ini data yang diperlukan berupa cerpen karya siswa. Oleh karena itu, teknik yang relevan dengan data yang akan dikumpulkan adalah tes. Teknik pengumpulan data berupa tes dilakukan dengan dua tahap, yakni tes awal dan tes akhir. Tes awal berupa tes keterampilan menulis cerpen sebelum diberi perlakuan. Tujuan tes ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan melalui penerapan model GBL berbasis kecerdasan majemuk. Tes akhir berupa tes keterampilan menulis cerpen setelah diberi perlakuan. Tujuan tes ini adalah untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan melalui penerapan model GBL berbasis kecerdasan majemuk.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian penerapan model yang dikembangkan dalam pembelajaran. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk mengamati partisipasi murid dan guru dalam pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian berupa instrumen perlakuan berupa ancangan model; instrumen tes (untuk memperoleh data tentang sebelum dan setelah perlakuan model GBL berbasis kecerdasan majemuk dalam pembelajaran menulis cerpen; dan lembar observasi (untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan tahapan pembelajaran).

1. Instrumen Perlakuan

a. Rasional

Murid memiliki potensi kecerdasan yang beragam. Howard Gardner membagi kecerdasan ini ke dalam delapan bagian yaitu matematis-logis,

kinestetik, spasial-visual, interpersonal, intrapersonal, naturalis, musical, dan linguistic. Kecerdasan ini seringkali disebut sebagai *multiple intelligence* atau kecerdasan majemuk. Murid tumbuh dan berkembang dengan potensi kecerdasan dominan yang berbeda. Hal ini menjadi pertimbangan dalam memilih model dalam penyusunan skenario pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Memilih model yang efektif perlu mempertimbangkan banyak hal. Selain potensi kecerdasan murid yang dipertimbangkan, hal lain yang harus dipertimbangkan adalah karakteristik model dan karakteristik materi.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *game based learning* berbasis kecerdasan majemuk. Model ini akan diujicobakan untuk menguji efektivitasnya dalam pembelajaran menulis cerpen. Berkaitan dengan model ini, karakteristik game mengacu pada pandangan John Huizinga dalam bukunya *Homo Ludens* yang berpandangan bahwa pada dasarnya manusia adalah homo ludens atau makhluk bermain. Dewey (1938) percaya bahwa anak belajar tentang dirinya sendiriserta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangannya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Menurut Armstrong (2011, hlm. 124) permainan anak adalah salah satunya cara terbaik untuk memenuhi persyaratan perkembangan yang dapat ditempuh. Bermain adalah proses yang terus berubah (dinamis) dan bersifat multi-indrawi, interaktif, kreatif, dan imajinatif. Saat anak bermain, seluruh otak mereka terangsang. Bukan hanya bidang tertentu yang terkait dengan keterampilan akademik formal.

Bermain merupakan kendaraan untuk belajar tentang bagaimana seharusnya belajar (*learning how to learn*). Parten (Sujiono, 2010, hlm. 34) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi yang diharapkan dapat

memberi kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Dalam pembelajaran menulis cerpen model ini dapat diterapkan untuk menstimulus kemampuan murid dalam mengeksplorasi, menemukan ide—ide baru, mengekspresikan perasaan, berkreasi dalam mengembangkan cerita melalui tahapan pembelajaran yang menyenangkan dan penuh kompetisi.

Bermain adalah pengalaman multidimensi yang melibatkan semua indra dan menggugah kecerdasan jamak seseorang (Sujiono, hlm. 35). Menulis cerpen sebagai sebuah proses kreatif membutuhkan stimulus yang bersifat inklusif dan eksklusif. Selama ini kegiatan menulis cerpen seringkali dianggap sebagai kegiatan yang sangat eksklusif, kegiatan menyendiri, penuh perenungan, benar-benar tergantung pada stimulus internal dari dalam diri. Lingkungan sosial dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan ide untuk menulis cerpen. Model *game based learning* membantu menstimulus motivasi dan juga menstimulus kemampuan murid untuk bekerjasama dan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Hal ini sependangan dengan Sujiono (2010, hlm. 35) bahwa melalui bermain anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Bermain adalah sarana melatih keterampilan yang anak untuk menjadi individual yang kompeten.

b. Tujuan Pembelajaran yang Akan Dicapai.

Berdasarkan rasional model yang telah dipaparkan, tujuan model *Game based learning* (GBL) berbasis kecerdasan majemuk dalam menulis cerpen adalah sebagai berikut:

1. meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek berdasarkan tokoh, alur, latar, sudut pandang penceritaan, dan unsur intrinsik lainnya.
2. mewadahi beragam potensi kecerdasan murid sehingga kemampuan belajar murid dapat lebih optimal.
3. meningkatkan stimulus untuk berkompetisi menciptakan karya pembelajaran yang menarik.

4. menciptakan ruang bebas untuk berkreasi dan menuangkan ide sehingga kreativitas murid dapat muncul.

c. Prinsip-prinsip Dasar dan Sintak Model Game based learning (GBL)

Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pembelajaran Menulis Cerpen

Model *game based learning* pada dasarnya merupakan model yang digunakan dalam pembelajaran yang melibatkan guru dalam merancang pembelajaran menjadi aktivitas bermain yang menyenangkan dengan tetap menjadikan materi pembelajaran sebagai acuan.

Tantangan penerapan model *game based learning* dalam kegiatan mengajar adalah menjaga agar tujuan pembelajaran tetap tersampaikan. Ada tiga prinsip dasar *game based learning* sehingga dapat diaplikasikan dalam pembelajaran. Hal pertama yang dibutuhkan adalah Input (*instructional content*), Proses (*game cycle*), dan hasil akhir (*learning outcomes*).



Gambar 3.2 Model *Games Based Learning*
Garris, dkk dalam Pivec, M. (2007, hlm.388)

Masukan	Proses	Hasil
<p>Instruksi Konten</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengidentifikasi kompetensi dan indikator capaian pembelajaran. 2. Guru merancang 	<p>Rancangan pembelajaran berbasis game yang telah dibuat diterapkan pada tahap ini. Penerapan rancangan pembelajaran harus memerhatikan <i>judgments, behavior, dan</i></p>	<p>Tujuan akhir berupa produk pembelajaran atau hasil permainan</p>

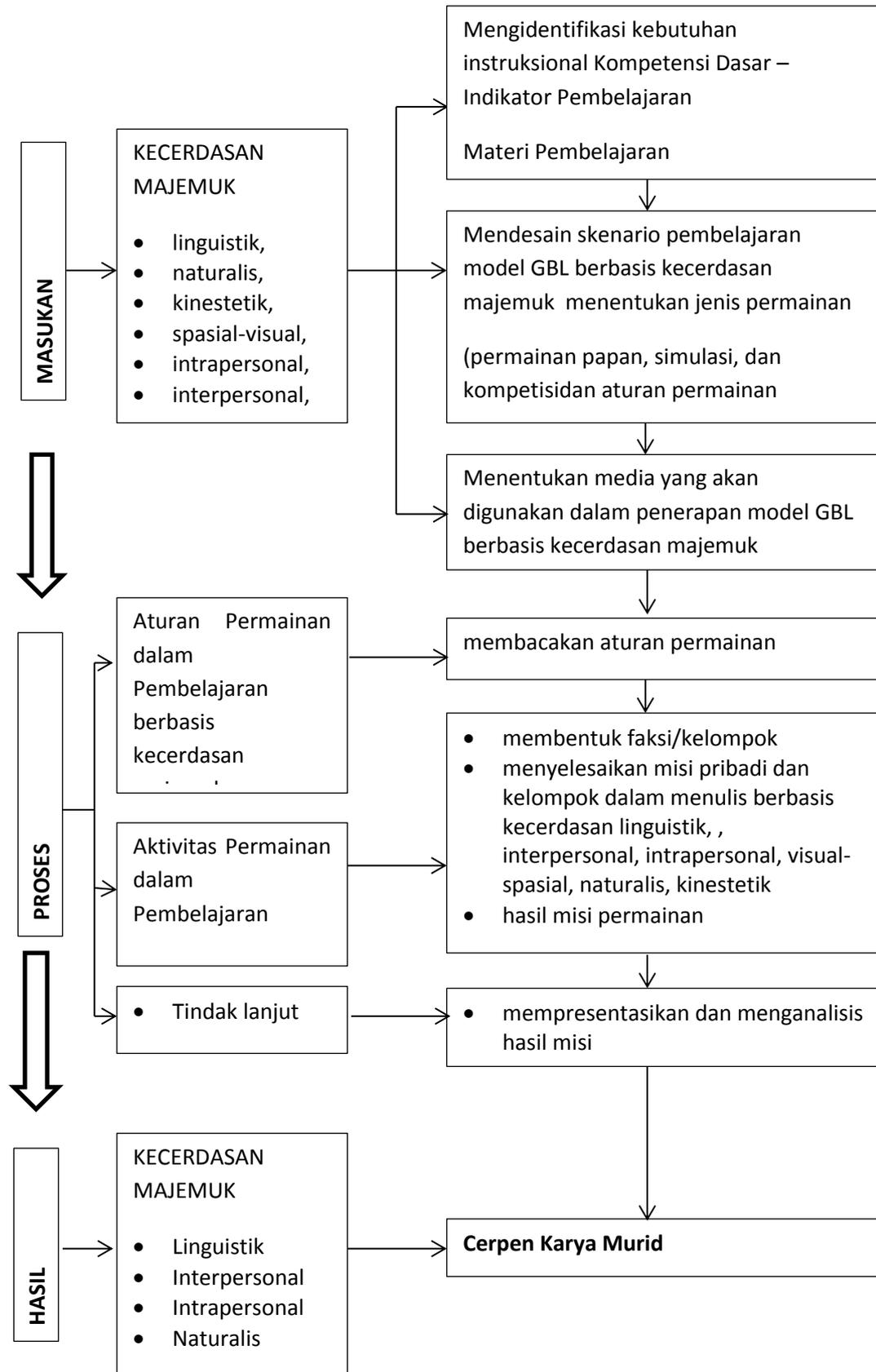
Sri Maryani, 2016

PENGARUH MODEL GAMES BASED LEARNING BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERPEN

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

<p>aturan <i>game</i> berdasarkan pada kompetensi yang akan dicapai.</p> <p>3. Guru membuat rencana pembelajaran berisi langkah-langkah pembelajaran yang telah diatur menjadi sebuah alur permainan.</p> <p>Karakteristik Game</p> <p>4. Guru menentukan jenis <i>game</i> yang akan digunakan dan medianya.</p>	<p><i>system Feedback</i></p>	
--	-------------------------------	--

Secara hierarki tiga prinsip dasar *game based learning* berbasis kecerdasan majemuk dipetakan melalui pola berikut.



Gambar 3.3 Prinsip Model GBL diterapkan secara hirarki

d. Dampak Instruksional dan Pengiring

Pada prinsipnya model pembelajaran berusaha menyinergikan tahapan pada model dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Model *Game based learning* (GBL) berbasis kecerdasan majemuk dirancang untuk mengoptimalkan potensi murid berdasarkan potensi kecerdasannya.

Dampak instruksional model GBL berbasis kecerdasan majemuk adalah murid mampu menulis cerpen berdasarkan aspek-aspek pembangunnya. Murid dengan kecerdasan bukan dominan linguistik dapat menulis cerpen yang merupakan ciri kecerdasan linguistik. Aturan yang merupakan salah satu prinsip dalam model GBL didesain dengan mempertimbangkan beragam jenis kecerdasan murid.

Model GBL berbasis kecerdasan majemuk juga mempunyai dampak pengiring. Melalui model ini, murid terstimulus untuk belajar secara menyenangkan, menemukan hal-hal baru, mengkreasikan temuannya, dan mengekspresikan perasaan. Selain itu, penerapan model ini juga berdampak terhadap kemampuan murid dalam bekerja sama dalam tim, menganalisis persoalan.

e. Evaluasi

Prosedur penilaian dalam pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) berbasis kecerdasan majemuk tetap beracuan pada kompetensi dan indikator pencapaian yang dicapai dalam pembelajaran. Instrumen penilaian yang digunakan harus teruji validitas dan reliabilitasnya sehingga dapat mengukur capaian murid.

Bentuk evaluasi yang akan digunakan dalam model ini berupa tes dan penilaian proses (observasi). Evaluasi berupa tes digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan siswa dalam menulis cerpen. Sementara penilaian proses dilakukan untuk memperoleh data tentang implementasi pelaksanaan model.

Observasi yang dilakukan berupa pengamatan terhadap guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

1) **Perencanaan**

Dalam hal ini perencanaan yang dilakukan ialah perencanaan pembelajaran terhadap kelas yang akan diberi perlakuan (kelas eksperimen) yaitu dengan cara penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP ini berguna sebagai pedoman pada saat melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam RPP terdapat penjabaran Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran, Indikator, dan hal lainnya yang menunjang dalam pembelajaran.

RPP yang peneliti susun yaitu untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMPIT As-Syifa Boarding School.

2) **Pelaksanaan pembelajaran**

Setelah RPP disusun maka langkah selanjutnya adalah mengaplikasikannya dalam pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan yaitu pelaksanaan pretes, pemberian perlakuan, dan pelaksanaan pascates.

Dalam pembelajaran awal untuk mendapatkan data awal (pretes) dilaksanakan pembelajaran menulis cerpen tanpa menggunakan model yang akan dieksperimenkan.

Pada saat pretes, kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh penugasan dan rentang waktu yang sama. Tes yang diberikan yaitu penugasan menulis cerpen.

Pada saat diberikan perlakuan, siswa kelas kontrol melaksanakan pembelajaran menggunakan model yang biasa digunakan di sekolah. Kelas eksperimen mendapat perlakuan pembelajaran yakni *diterapkannya model Games Based Learning* berorientasi kecerdasan majemuk.

2. Instrumen Tes

Penilaian terhadap data berupa cerpen karya siswa dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan kegiatan yang telah dilakukan. Agar penilaian terhadap masing-masing komponen dapat dilaksanakan secara teliti, terpercaya, konsisten, dan objektif maka dibuat kriteria masing-masing komponen penilaian.

Instrumen penilaian tes menulis cerpen dikembangkan dengan melakukan kajian terhadap indikator keterampilan menulis cerpen sesuai dengan yang disyaratkan standar isi dan kriteria kemampuan menulismenurut teori tertentu, menyusun kisi-kisi, dan membuat soal tes. Kemampuan menulis cerpen murid diukur berdasarkan aspek formal cerpen, kelengkapan unsur intrinsik, keterpaduan unsur/struktur cerpen, kesesuaian penggunaan bahasa cerpen, dan kecerdasan majemuk yang terkandung dalam cerpen.

Tabel 3.2
Pedoman Penilaian Menulis Cerpen
Berdasarkan Penerapan Model Games Based Learning
Berbasis Kecerdasan Majemuk

No.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR	KRITERIA	BOBOT	SKOR MAKSIMAL
1	Kelengkapan Aspek Formal Cerpen (KAFC) memuat: 1) judul, 2) nama pengarang, 3) dialog, 4) narasi	SKOR 4	memuat keempat aspek yaitu judul cerpen yang menarik, nama penulis, terdapat dialog antartokoh, dan narasi yang menguatkan cerita.	3	12
		SKOR 3	hanya memuat tiga subaspek. Misalnya, hanya memuat nama penulis, dialog, dan narasi tanpa		

Sri Maryani, 2016

PENGARUH MODEL GAMES BASED LEARNING BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERPEN

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

			judul.		
		SKOR 2	hanya memuat dua subaspek. Misalnya, hanya memuat dialog dan narasi tanpa nama penulis dan judul.		
		SKOR 1	hanya memuat satu subaspek. Misalnya, hanya memuat narasi, tanpa judul, nama penulis, dan dialog.		
2	Kelengkapan Unsur Intrinsik Cerpen (KUIC) memuat: 1) fakta cerita (plot, tokoh, dan latar), 2) sarana cerita (sudut pandang, penceritaan, gaya bahasa 3) pengembangan tema yang relevan dengan judul.	SKOR 4	memuat ketiga subaspek yaitu: 1. fakta cerita (alur, tokoh, dan latar) 2. sarana cerita (sudut pandang, penceritaan, gaya bahasa 3. pengembangan tema yang relevan dengan judul.	7	28
		SKOR 3	Memuat ketiga subaspek, namun tidak lengkap. Misalnya, pada fakta cerita tidak terdapat latar yang jelas. Pada sarana cerita hanya memuat sudut pandang, penceritaan. Pada pengembangan tema kurang relevan dengan judul.		

		SKOR 2	Hanya memuat dua subaspek dan tidak lengkap. Misalnya, hanya memuat fakta cerita (alur, tokoh, latar) dan sarana cerita sudut pandang, penceritaan, tanpa pengembangan tema yang relevan dengan judul.		
		SKOR 1	Hanya memuat satu subaspek. Misalnya hanya memuat fakta cerita berupa latar, tokoh dan alur tanpa kejelasan sudut pandang, gaya bahasa, tema yang relevan dengan judul.		
3	Keterpaduan Unsur/Struktur Cerpen (KU/SC) Struktur disusun dengan memperhatikan: 1) kaidah plot (kelogisan, rasa ingin tahu, kejutan, dan keutuhan) dan penahapan plot	SKOR 4	Memuat ketiga subaspek. Struktur disusun dengan memerhatikan 1. kaidah alur (kelogisan, rasa ingin tahu, kejutan, dan keutuhan), dan penahapan alur (awal, akhir, tengah); 2. dimensi tokoh (fisiologis, psikologis, dan sosiologis); 3 dimensi latar (tempat, waktu, dan sosial).	7	28

	(awal, tengah, akhir), 2) dimensi tokoh (fisiologis, psikologis, dan sosiologis), 3) dimensi latar (tempat, waktu, dan sosial).	SKOR 3	Memuat ketiga subaspek, namun tidak lengkap. Misalnya, struktur disusun dengan memerhatikan kaidah alur, dimensi tokoh, dan dimensi latar, tetapi pada dimensi latar tidak memuat waktu.		
		SKOR 2	Hanya memuat dua subaspek. Misalnya, struktur disusun dengan memerhatikan kaidah alur, dimensi tokoh, tetapi tidak didukung dengan dimensi latar.		
		SKOR 1	Hanya memuat satu subaspek. Misalnya, struktur disusun dengan memerhatikan kaidah alur, tetapi tidak didukung adanya dimensi tokoh dan dimensi latar.		
4	Kesesesuaian Penggunaan Bahasa Cerpen (KPBC) Menggunakan: 1) kaidah EYD,	SKOR 4	Memuat ketiga subaspek yaitu menggunakan: 1. kaidah EYD, kejelasan penulisan, ragam bahasa yang disesuaikan dengan dimensi tokoh dan latar.	5	20

2) keajekan penulisan, 3) ragam bahasa yang disesuaikan dengan dimensi tokoh dan latar.	SKOR 3	Memuat ketiga subaspek, namun tidak lengkap. Misalnya, menggunakan kaidah EYD, terdapat keajekan penulisan, menggunakan ragam bahasa yang disesuaikan dengan dimensi tokoh, tetapi tidak sesuai dengan latar.
	SKOR 2	Hanya memuat dua subaspek (misalnya, menggunakan kaidah EYD dan keajekan penulisan tanpa adanya ragam bahasa yang disesuaikan dengan dimensi tokoh dan latar.
	SKOR 1	Hanya memuat satu subaspek (misalnya, menggunakan keajekan penulisan dan ragam bahasa yang disesuaikan dengan dimensi tokoh dan latar, tanpa menggunakan kaidah EYD yang sesuai.

5	Implementasi kecerdasan majemuk dalam cerpen (IKMC) memuat: 1) kecerdasan linguistik (berpikir lancar melalui kata-kata, mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata), memahami arti dan urutan kata; 2) kecerdasan interpersonal (merefleksikan kemampuan berinteraksi sosial, peka terhadap lingkungan; 3)	SKOR 4	Memuat keempat subaspek yaitu: 1) kecerdasan linguistik (berpikir lancar melalui kata-kata, mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata), memahami arti dan urutan kata; 2) kecerdasan interpersonal (merefleksikan kemampuan berinteraksi sosial, peka terhadap lingkungan; 3) kecerdasan intrapersonal (memahami suasana hati dan perasaan dalam hal ini melalui tokoh yang diciptakan dalam cerita); 4) kecerdasan naturalis (mampu mengklasifikasi flora fauna atau benda-benda alam lainnya serta memiliki kepekaan terhadap kondisi lingkungan).	3	12
---	--	-----------	--	---	----

kecerdasan intrapersonal (memahami suasana hati dan perasaan dalam hal ini melalui tokoh yang diciptakan dalam cerita); 4) kecerdasan naturalis (mampu mengklasifikasi flora fauna atau benda-benda alam lainnya serta memiliki kepekaan terhadap kondisi lingkungan).	SKOR 3	Hanya memuat tiga subaspek. Misalnya, memuat kecerdasan linguistik (berpikir lancar melalui kata-kata, mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata), memahami arti dan urutan kata; S2) kecerdasan interpersonal (merefleksikan kemampuan berinteraksi sosial, peka terhadap lingkungan; 3) kecerdasan intrapersonal (memahami suasana hati dan perasaan dalam hal ini melalui tokoh yang diciptakan dalam cerita). Namun, tidak memuat kecerdasan naturalis.
	SKOR 2	Hanya memuat dua subaspek. Misalnya, memuat kecerdasan linguistik (berpikir lancar melalui kata-kata, mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata), memahami arti dan urutan kata; 2) kecerdasan

		interpersonal (merefleksikan kemampuan berinteraksi sosial, peka terhadap lingkungan. Namun, tidak memuat kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan naturalis.	
	SKOR 1	Hanya memuat satu subaspek. Misalnya, memuat kecerdasan linguistik (berpikir lancar melalui kata-kata, mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata), memahami arti dan urutan kata. Namun, tidak memuat kecerdasan interpersonal, intrapersonal, dan naturalis.	
SKOR MAKSIMAL			100

Diadaptasi dari Sumiyadi (2010), Syihabudin (2007, hlm.262), Rustandi (2015)

Berikut ini adalah penilaian acuan kriteria yang digunakan untuk mengategorikan nilai murid.

Tabel 3.3

Pedoman Penilaian Acuan Kriteria

Skala Empat

Interval	Kategori Nilai	Keterangan
----------	----------------	------------

Sri Maryani, 2016

PENGARUH MODEL GAMES BASED LEARNING BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERPEN

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

88 – 100	Sangat Baik	A
75 – 87	Baik	B
62 – 74	Cukup	C
0 – 61	Kurang	D

diadaptasi dari Nurgiyantoro (2010, hlm. 253)

3. Instrumen Lembar Observasi

Pengamatan proses pembelajaran dalam menulis cerpen dengan model GBL berbasis kecerdasan majemuk dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar observasi observasi. Lembar observasi tersebut berisi poin keterlaksanaan tahapan model dan partisipasi guru dan murid dalam pembelajaran.

Tahapan Model Games Based Learning	Implementasi Pembelajaran	Ya	Tidak	Komentar Observer
Tahap Aturan	Tahap Aturan 1. Terdapat aturan permainan yang dibacakan dan ditayangkan melalui visualisasi. 2. Terdapat respons dari murid tentang aturan permainan 3. Terdapat informasi tentang tujuan dan manfaat pembelajaran			
Tahap Behavior	1. Murid bergabung dalam faksi. 5 Menit 2. Murid secara aktif terlibat menjalankan misi ke-1. 5 Menit 3. Murid secara aktif terlibat menjalankan misi ke-2. 10 menit			

	<p>Murid menyimak visualisasi cerpen</p> <p>5 menit</p> <p>4. Murid secara aktif terlibat menjalankan misi ke-3.</p> <p>15 menit</p> <p>5. Murid secara aktif terlibat menjalankan misi ke-4.</p> <p>60 menit</p> <p>6. Murid secara aktif terlibat menjalankan misi ke-5.</p> <p>7. Pameran karya yang dibuat selama misi berlangsung.</p>			
Tahap Tindak Lanjut	<p>1. Murid didampingi guru mempresentasikan, menganalisis dan mengevaluasi cerpen yang dipamerkan setiap faksi.</p> <p>2. Terdapat pemenang berdasarkan aturan permainan.</p> <p>3. Guru memberikan penguatan terkait penguasaan pengetahuan atau konsep tertentu, misalnya cara mendeskripsikan tokoh.</p>			

Komentar Mengenai Keterlaksanaan Model

Catatan Lapangan

Bandung, Mei 2016

Observer,

Sri Maryani, 2016

PENGARUH MODEL GAMES BASED LEARNING BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERPEN

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

G. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan setelah semua data terkumpul. Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data adalah sebagai berikut.

- 1) Menganalisis hasil pretes dan pascates berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Kemudian, data pretes dan pascates dianalisis dan ditabulasikan.
- 2) Menentukan skor pretes dan pascates kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 3) Menjumlah ketiga nilai dari ketiga penilai kemudian dirata-ratakan.
- 4) Melakukan uji reliabilitas antarpembanding. Uji reliabilitas ini didasarkan pada skor yang telah diolah menjadi nilai.
- 5) Uji normalitas dimaksud untuk menguji kenormalan data yang diperoleh dari hasil penelitian. Uji normalitas ini juga dilakukan untuk mengetahui uji yang digunakan selanjutnya. Jika data terdistribusi normal maka pengujian hipotesis dengan uji-t dan jika tidak terdistribusi normal menggunakan uji Mann-Whitney. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk Test. Hipotesis uji normalitas data sebagai berikut.

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data berdistribusi tidak normal.

Pada uji ini menggunakan $\alpha = 0,05$ dengan melihat nilai P-value dari hasil analisis. Jika P-value lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika P-value lebih kecil dari 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

- 6) Setelah melakukan uji normalitas, apabila data yang didapatkan berdistribusi normal. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji statistik parametrik dengan melakukan uji homogenitas terlebih dahulu. Uji homogenitas dilakukan untuk membuktikan bahwa data berasal dari varians yang sama. berikut ini adalah langkah-langkah dalam melaksanakan uji homegenitas.

Hipotesis uji yang digunakan adalah sebagai berikut:

H_0 : Data homogen

H_1 : Data tidak homogen

Dengan H_0 adalah skor kedua kelompok memiliki variansi homogen dan H_1 adalah skor kedua kelompok memiliki variansi tidak homogen. Dasar pengambilan keputusan, jika $P\text{-value} > \alpha$ maka H_0 diterima sedangkan jika $P\text{-value} < \alpha$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

7) Uji Hipotesis dengan Uji-t

Setelah diketahui kedua data berdistribusi normal, maka pengolahan data dilanjutkan dengan menggunakan uji-t. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t satu sisi untuk sisi atas. Pada uji-t ini menggunakan uji-t dua sampel independen. Penggunaan *software* SPSS Versi 21.0 juga dapat sekaligus melakukan uji hipotesis Levene's Test yang bertujuan untuk mengetahui apakah asumsi kedua variance sama besar terpenuhi atau tidak terpenuhi dengan hipotesis:

H_0 : tidak terdapat pengaruh penggunaan model *games based learning* berbasis kecerdasan majemuk

H_1 : terdapat pengaruh penggunaan model *games based learning* berbasis kecerdasan majemuk

Kriteria Uji: tolak H_0 jika $\text{sig.} < \alpha = 0,05$ dan terima H_0 jika $\text{sig.} \geq \alpha = 0,05$

Uji-t dengan SPSS mempunyai dua keluaran yakni: pertama untuk kedua varians sama besar (*equal variances assumed*) terpenuhi. Dalam hal ini, peneliti menggunakan hasil uji-t dua sampel independen dengan asumsi data berdistribusi normal dan homogen. Kedua, untuk kedua varians sama besar tidak terpenuhi (*equal variances not assumed*). Dalam hal ini, peneliti menggunakan hasil uji-t dua sampel independen dengan asumsi data normal tapi tidak homogen.

Pada hasil uji tes ini terdapat keluran nilai t dan p-value, untuk mengetahui hasil hipotesis ada dua cara, pertama membandingkan nilai t hitung dengan t Tabel. Jika t hitung $>$ t Tabel maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, begitu juga sebaliknya. Kedua membandingkan p-value dengan tingkat kepercayaan yang kita ambil yaitu $\alpha = 0,05$. P-value yang dihasilkan untuk uji dua sisi, maka hasil p-value tersebut dibagi dua dan dibandingkan dengan tingkat kepercayaan yang

kita gunakan $\alpha = 0,05$. Jika $p\text{-value}/2 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, begitu juga sebaliknya.

Jika sampel tidak berasal dari populasi yang normal dan homogen, maka analisis yang dipergunakan adalah analisis nonparametrik, statistik nonparametrik yang sesuai adalah uji mann-whitney U karena kedua data bersifat bebas.

8) Uji Hipotesis dengan Uji *Mann-Whitney*

Uji *Mann-Whitney* (*Mann-Whitney Test*) merupakan uji Statistik Nonparametrik. Uji Mann-Whitney ekuivalen dengan Uji Jumlah Peringkat Wilcoxon (*Wilcoxon Rank Sum Test*), merupakan alternative dari uji-t dua sampel independen. Uji Mann-Whitney digunakan untuk membandingkan dua sampel independen dengan skala ordinal atau skala interval tapi tidak terdistribusi normal.

Pada pengolahan data dengan menggunakan uji *Mann-Whitney* ini digunakan uji hipotesis satu sisi (*one-tailed test*) untuk sisi atas dengan hipotesis sama dengan uji t parametrik. Pada uji ini untuk melihat hasil analisis dengan cara mendapatkan nilai p-value, tampilan pada p-value SPSS adalah untuk uji dua sisi (*two-tailed*), sehingga untuk uji satu sisi membagi dua menjadi $p\text{-value}/2$. Kemudian hasilnya dibandingkan dengan nilai kepercayaan $\alpha = 0,05$. Jika $p\text{-value}/2 < 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_1 diterima, begitu juga sebaliknya.

9) Uji *Effect Size*

Setelah diketahui adanya peningkatan secara signifikan kemampuan menulis puisi antara siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol, langkah selanjutnya yaitu menghitung nilai *Effect Size (ES)*. Perhitungan ini dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Untuk menghitung *Effect Size (ES)* berdasarkan uji t, digunakan rumus berikut.

$$d = t \sqrt{\left(\frac{n_t + n_c}{n_t n_c} \right) \left(\frac{n_t + n_c}{n_t + n_c - 2} \right)}$$

Gambar 3.4
Rumus *Effect Size (ES)* berdasarkan nilai t
(Sumber: Thailheimer, W & Cook, S, 2002, hlm. 5)

Keterangan:

d : *Effect Size Cohen*

t : t statistik

n_t : jumlah sampel kelas eksperimen

n_c : jumlah sampel kelas kontrol

Selain itu, *Effect Size* juga dapat dihitung berdasarkan mean dan standar deviasi berikut ini.

$$d = \frac{\bar{X}_t - \bar{X}_c}{S_{pooled}} \times 100\%$$

Gambar 3.5
Rumus *Effect Size (ES)* berdasarkan mean dan standar deviasi
(Sumber: Thailheimer, W & Cook, S, 2002, hlm. 4)

Keterangan:

d : *Effect Size Cohen*

\bar{X}_t : rata-rata kelas eksperimen

Sri Maryani, 2016

PENGARUH MODEL GAMES BASED LEARNING BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERPEN

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

\bar{X}_c : rata-rata kelas control
 S_{pooled} : standar deviasi gabungan

Rumus berikut ini digunakan untuk mencari nilai S_{pooled} .

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)Sd_1^2 + (n_2 - 1)Sd_2^2}{n_1 + n_2}}$$

Gambar 3.8
 Rumus S_{pooled}
 (Sumber: Thailheimer, W & Cook, S, 2002, hlm. 4)

Keterangan:

S_{pooled} : standar deviasi gabungan
 n_1 : jumlah siswa kelas eksperimen
 n_2 : jumlah siswa kelas kontrol
 Sd_1 : standar deviasi kelas eksperimen
 Sd_2 : standar deviasi kelas kontrol

Setelah nilai *Effect Size (ES)* diperoleh, nilai tersebut digolongkan berdasarkan kategori *Cohen's* (Becker, 2000; hlm. 3) berikut ini.

Tabel 3.7
The interpretation of Cohen's d

<i>Effect Size</i>	<i>Cohen's Standard</i>	<i>Percentage</i>
0.0	SMALL	50%
0.1		54%
0.2		58%
0.3	MEDIUM	62%
0.4		66%

0.5		69%
0.6		73%
0.7		76%
0.8	LARGE	79%
0.9		82%
1.0		84%
1.2		88%
1.4		92%
1.6		95%
1.8		96%
2.0		98%
2.5		99%
3.0		99.9%