

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka-angka ketika mengolah hasil datanya.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan (Sugiyono, 2010, hlm.14)

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Metode eksperimen semu ini merupakan metode yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2010, hlm.114). Dalam penelitian ini digunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media film animasi sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang hanya diberikan pembelajaran secara konvensional. Sebelum melakukan uji coba, peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu lalu setelah diberikan perlakuan siswa akan diberikan soal *posttest*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film animasi pada siswa sekolah dasar.

Desain yang dipakai adalah *Nonequivalent Control Grup Design*. Adapun bentuk desainnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Desain Penelitian *Nonequivalent Control Grup Design*

Keterangan:

O_1 : *Pretest* kelompok eksperimen

O_2 : *Posttest* kelompok eksperimen

X : Perlakuan menggunakan media film animasi

O_3 : *Pretest* kelompok kontrol

O_4 : *Posttest* kelompok kontrol

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi (Arikunto, 2013, hlm. 173). Jadi populasi yang menjadi penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri Sukamurni 2. Sedangkan populasi terjangkau adalah siswa kelas V SD Negeri Sukamurni 2.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2013, hlm. 174). Sampel yang dipilih dalam penelitian ini yaitu kelas VA dan kelas VB SD Negeri Sukamurni 2. Kelas VA berjumlah 30 siswa, sedangkan kelas VB berjumlah 28 siswa. Sampel

PGSD UPI Kampus Serang

Rini Yuliani, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI DI KELAS V SDN SUKAMURNI 2 KECAMATAN BALAJARAJA

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

tersebut dipilih karena sesuai dengan permasalahan yang diajukan peneliti. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah simpel random sampling, pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2010, hlm. 120).

D. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2009, hlm. 148) mengatakan Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dengan menggunakan instrumen penelitian, dapat mengukur apa yang diamati.

Menurut Suharsimi Arikunto (2013, hlm. 160), 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 mudah diolah.

Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan wawancara dengan mengacu kepada pedoman yang telah disusun dan direncanakan. Untuk memperoleh data-data tersebut maka diperlukan pedoman yang memuat indikator-indikator dalam penelitian yang bertujuan mendapatkan kualitas hasil penelitian yang baik.

1. Tes

Teknik tes unjuk kerja digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dan hasil kerja siswa. Tes yang digunakan pada penelitian ini berupa tes tulis untuk mengukur keterampilan menulis awal siswa dan keterampilan menulis akhir siswa. Ada dua aspek penilaian dalam menulis karangan narasi pada penelitian ini, yaitu aspek isi, dan aspek mekanik. Aspek isi terkait dengan penyampaian informasi latar, pelaku, sudut pandang,

penyajian rangkaian cerita (alur), tema, dan amanat. Sedangkan aspek mekanik terkait penulisan kata dan penulisan tanda baca.

a. Format Penilaian

Penilaian berikut ini berdasarkan pada teori Keraf (2010) dan Nurgiyantoro (2005)

Tabel 3.2
Format Penilaian

No	Nama	Aspek Isi						Aspek Mekanik	Skor	Nilai
		Tema	Penokohan	Alur	Latar	Sudut Pandang	Amanat			
1										
2										
3										
4										

Keterangan:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor} - 1}{2} \times 10$$

b. Kriteria Penilaian

1) Aspek Isi

Kriteria penilaian dari segi isi antara lain:

a) Tema

Tabel 3.3

No	Kriteria	Skor
1	Orisinil dan jelas	3
2	Kurang orisinil dan jelas	2
3	Tidak orisinil dan jelas	1

b) Penokohan

PGSD UPI Kampus Serang

Rini Yuliani, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI DI KELAS V SDN SUKAMURNI 2 KECAMATAN BALAJARAJA

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

Tabel 3.4

No	Kriteria	Skor
1	Dipaparkan dengan jelas dan detail	3
2	Kurang dipaparkan dengan jelas dan detail	2
3	Tidak dipaparkan dengan jelas dan detail	1

c) Alur

Tabel 3.5

No	Kriteria	Skor
1	Jelas	3
2	Kurang jelas	2
3	Tidak jelas	1

d) Latar (*setting*)

Tabel 3.6

No	Kriteria	Skor
1	Memenuhi 3 atau 2 unsur latar (tempat, waktu, suasana) secara jelas	3
2	Memenuhi salah satu unsur latar (tempat, waktu, suasana) secara jelas	2
3	Tidak memenuhi semua unsur latar	1

e) Sudut Pandang (*point of view*)

Tabel 3.7

No	Kriteria	Skor
1	Jelas	3
2	Kurang Jelas	2
3	Tidak Jelas	1

f) Amanat

Tabel 3.8

No	Kriteria	Skor
1	Jelas	3

PGSD UPI Kampus Serang

Rini Yuliani, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI DI KELAS V SDN SUKAMURNI 2 KECAMATAN BALAJARAJA

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

2	Kurang Jelas	2
3	Tidak Jelas	1

2) Aspek Mekanik

Kriteria penilaian dari segi mekanik (penulisan) antara lain:

Tabel 3.9

No	Kriteria	Skor
1	Baku, tidak terdapat kesalahan pada tanda baca dan penulisan kata	3
2	Kurang baku, terdapat 1-7 kesalahan pada tanda baca dan penulisan kata	2
3	Tidak Baku, terdapat banyak kesalahan pada tanda baca dan penulisan kata	1

Adapun kisi-kisi dari penulisan soal terdapat pada tabel 3.10 sebagai berikut:

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Pokok Pembahasan : Menulis karangan narasi
 Kelas/ semester : V (lima) / II (dua)

Tabel 3.10

Kisi-kisi Penulisan Soal

Materi	Indikator	Skor
Menulis karangan narasi	Menulis karangan narasi sesuai dengan unsur karangan narasi (tema)	3
	Menulis karangan narasi sesuai dengan unsur karangan narasi (penokohan)	3
	Menulis karangan narasi sesuai dengan	3

PGSD UPI Kampus Serang

Rini Yuliani, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI DI KELAS V SDN SUKAMURNI 2 KECAMATAN BALAJARAJA

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

	unsur karangan narasi (alur)	
	Menulis karangan narasi sesuai dengan unsur karangan narasi (latar)	3
	Menulis karangan narasi sesuai dengan unsur karangan narasi (sudut pandang)	3
	Menulis karangan narasi sesuai dengan unsur karangan narasi (amanat)	3
	Menulis karangan narasi sesuai dengan penulisan kata dan tanda baca	3
Total Skor = $\frac{\sum \text{skor} - 1}{2} \times 10 = 100$		

2. Wawancara

Menurut Arikunto (2013, hlm. 198) interviu yang sering disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan, adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Sedangkan menurut Johnson dan Cristensen (dalam Sugiyono, 2014, hlm. 188) menyatakan bahwa “*interview is a data collection methods in which an interviewer (the researcher or some one working for the researcher) asks question of an interviewee (the researcher participant)*”. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dimana pewawancara (peneliti atau yang diberi tugas melakukan pengumpulan data) dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah suatu kegiatan berdialog yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara bebas terpimpin. Wawancara bebas terpimpin adalah kombinasi antara wawancara bebas dan wawancara terpimpin. Dalam melaksanakan wawancara, pewawancara membawa pedoman yang hanya merupakan garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan. (Arikunto, 2013, hlm. 199).

Wawancara ini dilakukan baik terhadap siswa maupun guru. Wawancara dilakukan oleh penulis untuk menunjang data yang didapat. Berikut Pedoman Wawancara yang akan dilakukan terdapat pada tabel 3.11 dan 3.12 antara lain:

Tabel 3.11

Pedoman Wawancara Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pembelajaran menulis karangan narasi yang berlangsung di kelas menyenangkan?	
2	Apakah materi yang di sampaikan oleh guru tentang menulis karangan narasi dengan media film animasi dapat dipahami?	
3	Bagaimana pendapatmu tentang media yang digunakan oleh guru untuk membantumu dalam menulis karangan?	
4	Setelah menggunakan media film animasi, apakah kamu lebih mudah menulis karangan narasi?	
5	Setelah melakukan pembelajaran tentang menulis karangan, apakah kamu akan tetap menulis karangan di luar jam sekolah?	

Tabel 3.12

Pedoman Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah dalam pembelajaran menulis karangan bapak menggunakan media pembelajaran?	
2	Apakah bapak sudah mengetahui bahwa film animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran menulis karangan?	

PGSD UPI Kampus Serang

Rini Yuliani, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI DI KELAS V SDN SUKAMURNI 2 KECAMATAN BALAJARAJA

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

3	Setelah bapak mengetahui, apakah bapak akan menggunakan media tersebut dalam melatih siswa untuk menulis karangan narasi?	
4	Apakah media film animasi menarik untuk digunakan dalam melatih siswa dalam menulis karangan narasi?	
5	Menurut bapak, bagaimanakah media film animasi digunakan dalam melatih siswa untuk menulis karangan?	

E. Prosedur Penelitian

Jenis rancangan penelitian adalah *pretest posttest control group design*.

Prosedur penelitian ini terdiri atas dua tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini diawali dengan menyusun beberapa kajian pustaka tentang hal-hal yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Menentukan populasi dan sampel yang akan digunakan dalam penelitian.

Kemudian menyusun instrumen penelitian untuk digunakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penyusunan instrumen tidak terlepas dari bimbingan dari dosen pembimbing. Instrumen yang disusun diantaranya soal tes, dan pedoman wawancara. Selain itu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dilengkapi dengan lembar kerja untuk mendukung kegiatan penelitian yang akan dilakukan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, sampel yang telah dipilih secara acak, dipersiapkan untuk mendapatkan perlakuan (*treatment*). Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan memberikan *pretest* kepada dua sampel tersebut yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan

PGSD UPI Kampus Serang

Rini Yuliani, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI DI KELAS V SDN SUKAMURNI 2 KECAMATAN BALAJARAJA

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

pembelajaran (RPP) dengan lembar kerja yang telah dirancang. Memastikan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen mendapatkan perlakuan (*treatment*) yang berbeda, lalu diadakan *posttest*.

Kegiatan akhir pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan wawancara. Kemudian semua data yang telah diperoleh dikumpulkan untuk diolah dan dianalisis. Yang selanjutnya dibahas dan ditafsirkan, sehingga didapatkan hasil dan kesimpulan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berhubungan dengan instrumen penelitian yang akan digunakan saat penelitian dilaksanakan. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan wawancara.

Teknik tes unjuk kerja digunakan untuk mengukur keterampilan menulis karangan narasi siswa kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Wawancara ini dilakukan baik terhadap siswa maupun guru. Wawancara dilakukan oleh penulis untuk menunjang data yang didapat.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang sebelumnya telah dirumuskan (Sugiyono, 2013, hal. 331). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Analisis Deskripsi Data

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa hasil tes keterampilan menulis puisi siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media film animasi

2. Analisis Statistik Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan terhadap nilai *pretest* dan *posttest*.

Uji normalitas yang digunakan adalah uji kecocokan χ^2 (Chi-kuadrat) sebagai berikut (Riduwan, 2006, hlm. 190):

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

Keterangan:

f_o = frekuensi yang diamati

f_e = frekuensi yang diharapkan

k = banyak kelas $dk = k - 3$, derajat kebebasan (k = banyak kelas)

X^2_{hitung} akan dibandingkan dengan X^2_{tabel} atau $X^2_{\alpha (dk)}$ dengan α adalah taraf signifikan 0,05

Hipotesis yang digunakan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

H_o = sampel berdistribusi normal

H_a = sampel tidak berdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

Jika signifikansi (sig.) $\leq 0,05$ maka H_o ditolak

Jika signifikansi (sig.) $> 0,05$ maka H_o diterima

Uji normalitas dilakukan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* yang dicapai seluruh anggota sampel dengan menggunakan *SPSS Statistic 20*, data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai

varians yang sama atau tidak. Dengan rumus sebagai berikut (Riduwan, 2013, hlm.120):

$$F = \frac{S1^2}{S2^2}$$

Keterangan:

$S1^2$: Variansi Besar

$S2^2$: Variansi Kecil

Setelah memperoleh nilai *Fhitung* kemudian bandingkan antara F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan db *pembilang*: n-1 (untuk variansi terbesar) dan db *penyebut* n-1 (untuk variansi terkecil).

Dengan kriteria pengujian:

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka varians homogen

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka varians tidak homogen.

Apabila menggunakan bantuan program *Software SPSS Statistic 20.0 for windows*, maka uji homogenitas data yang digunakan yaitu Uji *Levene's (Levene's Test)*. Jika data bersignifikansi lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan homogen. Dengan pedoman pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) Jika signifikansi (sig.) < 0,05, maka data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians tidak sama
- 2) Jika signifikansi (sig.) > 0,05, maka data berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama.

c. Uji Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2014. hlm. 99). Sedangkan secara statistik diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik). Untuk data yang berdistribusi tidak normal, maka digunakan uji non-parametrik Mann-

PGSD UPI Kampus Serang

Rini Yuliani, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI DI KELAS V SDN SUKAMURNI 2 KECAMATAN BALAJARAJA

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

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - \sum R_2$$

Whitney (Uji-U) karena sampel-sampelnya saling bebas. Dalam uji-U kita akan menghitung U_1 dan U_2 (Ruseffendi, 1998) dengan rumus sebagai berikut:

$$U_2 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - \sum R_1$$

Keterangan:

U_1 = jumlah banyak kalinya dari unsur-unsur yang pertama mendahului unsur-unsur kedua

U_2 = jumlah banyak kalinya dari unsur-unsur yang kedua mendahului unsur-unsur pertama

n_1 = unsur-unsur pertama

n_2 = unsur-unsur kedua

R_1 = Peringkat unsur pertama

R_2 = Peringkat unsur kedua

Analisa Hipotesis:

- H_0 = Kedua sampel identik (data kelompok kontrol dan eksperimen tidak berbeda secara signifikan).
- H_a = Kedua sample tidak identik (data kelompok kontrol dan eksperimen berbeda secara signifikan)

Pengambilan keputusan:

- Jika signifikansi (Sig.) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak
- Jika signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka H_0 diterima.

d. Uji t Antar Gain Score

Indeks *gain* dihitung untuk mengetahui peningkatan kemampuan antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Indeks *gain* merupakan indikator yang baik untuk menunjukkan

PGSD UPI Kampus Serang

Rini Yuliani, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI DI KELAS V SDN SUKAMURNI 2 KECAMATAN BALAJARAJA

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

tingkat keefektifan pembelajaran yang dilakukan, yang dilihat dari skor pretes dan posstest.

Menghitung *N-gain* adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{skor pretest}} \times 100$$

Interpretasi gain ternormalisasi tersebut disajikan dalam bentuk klasifikasi seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.13
Intrepretasi Indeks Gain

Gain	Klasifikasi
$g > 0,7$	<i>gain</i> tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	<i>gain</i> sedang
$g \leq 0,3$	<i>gain</i> rendah

Pembelajaran menggunakan media film animasi dikatakan dapat berpengaruh pada keterampilan menulis karangan narasi siswa apabila *gain score* ternormalisasi rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol

3. Analisis Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dilakukan pada kelas eksperimen setelah *posttest* dilakukan, dengan mengacu pada pedoman wawancara yang telah dibuat. Wawancara dilakukan terhadap beberapa perwakilan siswa dilakukan secara acak.

Wawancara ini bertujuan untuk melengkapi data yang dibutuhkan Kemudian data hasil wawancara dikumpulkan dan disimpulkan.