

BAB III

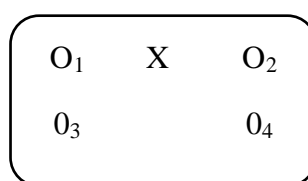
METODE PENELITIAN

Bab ini membahas hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian dalam rangka menyusun tesis. Pokok bahasan bagian ini adalah lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, instrumen, metode dan tehnik penelitian, serta prosedur, tahap-tahap penelitian dan analisis data.

A. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dan berjenis desain ”*Quasi Experimental Design*”. Menurut Prasetyo dan Miftahul Jannah (2005, hlm. 160), jenis penelitian ini hampir mirip dengan jenis penelitian klasik, namun lebih membantu peneliti untuk melihat hubungan kausal dari berbagai macam situasi yang ada disebut kuasi karena merupakan variasi dari penelitian eksperimen klasik. Penelitian eksperimen berarti metode percobaan untuk mempelajari pengaruh dari variabel tertentu terhadap variabel lain, melalui uji coba dalam kondisi khusus yang sengaja diciptakan.

Sehingga yang dimaksudkan disini ialah adanya kondisi khusus yang diciptakan peneliti untuk mengujicobakan metode atau teknik dan strategi yang akan dilakukan oleh peneliti. Namun jenis metode yang digunakan oleh peneliti ialah jenis eksperimen semu yang biasa dikatakan *quasi eksperiment*. rancangan *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2007, hlm. 116) sebagai berikut:



Gambar 3.1. Rancangan *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan :

- O₁ : Pengukuran kemampuan awal kelompok eksperimen
- O₂ : Pengukuran kemampuan akhir kelompok eksperimen
- X : Pemberian perlakuan
- O₃ : Pengukuran kemampuan awal kelompok kontrol

Pada penelitian ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diambil dari kelas V SD. Peneliti mengambil satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol yang memiliki kemampuan yang sama. Di dalam menentukan kelas kontrol dan eksperimen, peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu dengan melakukan tes awal (prates) dan wawancara dengan wali kelas kelas V. Tes awal (prates) diberikan untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelompok siswa dalam pemahaman materi sebelum diberi perlakuan.

Kelompok eksperimen ini adalah kelompok yang mendapat perlakuan dengan menggunakan model Cerita Berpasangan berbantuan media animasi audio visual. Sedangkan kelompok kontrol merupakan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan menggunakan model Cerita berpasangan berbantuan media animasi audio visual, dengan kata lain kelompok kontrol ini menggunakan pembelajaran konvensional.

Secara lebih rinci langkah-langkah penelitian merujuk kepada pendapat Hadi (2004, hlm. 468-469) disebutkan (1) *pre eksperiment measurement* (pengukuran sebelum perlakuan), (2) *treatment* (tindakan pelaksanaan eksperimen), dan (3) *post eksperiment measurement* (pengukuran sesudah eksperimen berlangsung). Adapun langkah-langkah penelitiannya:

a. Tahapan Pertama, *Pre Eksperiment Measurement*

Sebelum melaksanakan tindakan, siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan soal prates kemampuan menyimak dan menuliskan kembali cerita rakyat. Prates ini perlu dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dari dua kelompok.

b. Tahap Kedua, *Treatment*

Setelah kedua kelompok diberikan pretest, maka tahap selanjutnya adalah melakukan *treatment*. *Treatment* di kelas eksperimen pembelajaran menyimak dan menuliskan kembali cerita rakyat dengan menggunakan model Cerita Berpasangan (*Paired Storytelling*) berbantuan media animasi audio visual, sedangkan dalam kelompok kontrol pembelajaran menyimak dan menuliskan kembali cerita rakyat dengan metode konvensional. Dalam penelitian ini, perlakuan dilakukan sebanyak lima kali yaitu 5 kali pada kelompok eksperimen. Perlakuan dilaksanakan dalam waktu 3x35 menit.

c. Tahap ketiga, *Post Eksperiment Measurement*

Langkah ketiga sekaligus langkah terakhir adalah memberikan soal pascates kemampuan menyimak dan menuliskan kembali cerita rakyat pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol. Bentuk dan tipe soal pascates sama seperti yang dahulu diberikan pada prates, namun yang berbeda adalah cerita rakyatnya. Hasilnya berupa data kemampuan akhir siswa yang digunakan untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan akibat dari pemberian perlakuan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di SDN Sukawening Kecamatan Sukanagara Kabupaten Cianjur. SDN Sukawening sekolah yang letaknya dengan dekat tempat tinggal masyarakat perekebunan. Jika dilihat secara keseluruhan, kondisi fisik sekolah ini sudah cukup baik yang terdiri dari 11 kelas, satu ruang Kepala Sekolah, satu ruang guru. Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SDN Sukawening adalah terdapatnya lapangan cukup luas, perpustakaan yang memiliki buku-buku yang cukup memadai, dan kondisinya cukup baik, alat-alat olahraga, alat-alat kesenian, dua buah proyektor, ruang UKS, kantin sekolah, tiga WC siswa dan satu WC guru.

Adapun pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut.

1. Letak sekolah ini yang dekat dengan rumah peneliti. Sehingga dalam pengambilan data mempermudah peneliti melakukan penelitian.
2. Hasil belajar siswa yang diperoleh masih banyak di bawah rata-rata nilai KKM.
3. Sekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang mempermudah penelitian. Hal ini merupakan salah satu yang penting untuk peneliti. Sesuai dengan penelitian, bahwa peneliti memakai media animasi audio visual.

Berdasarkan uraian di atas jelaslah alasan mengapa peneliti memilih Sekolah SDN Sukawening Kecamatan Sukanagara Kabupaten Cianjur tersebut

sebagai tempat penelitian. Hal ini dimaksudkan agar peneliti dapat melakukan penelitian yang baik dan maksimal.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah diawali pra survei pada bulan Januari Pelaksanaan eksperimen dilaksanakan mulai dari bulan awal Mei- akhir Mei 2017.

C. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Pengertian populasi (universal), menurut Sugiyono dalam buku Statistika untuk Penelitian (2002, hlm. 55) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat tersebut, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Sukawening Kecamatan Sukanagara Kabupaten Cianjur.

b. Sampel

Menurut Sugiyono (2010, hlm. 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Maka peneliti mengambil sampel penelitiannya di kelas V SDN Sukawening dengan jumlah 67 siswa, yang terdiri atas kelas A 32 siswa, dan kelas B 35 siswa. Setelah diadakan pengundian maka kelas VA dengan jumlah siswa 32 siswa terpilih menjadi kelompok kontrol, dan kelas VB dengan jumlah 35 siswa menjadi kelompok kontrol. Selanjutnya peneliti akan mempelajari karakteristik dari kedua kelompok tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya.

D. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini digunakan beberapa istilah sebagai kata kunci dalam penelitian. Untuk menghindari salah penafsiran terhadap pengertian istilah-istilah dalam penelitian, maka akan diberikan definisi dari istilah-istilah yang sering digunakan, yaitu:

1. Model Cerita Berpasangan berbantuan Media Animasi Audio Visual

Model Cerita Berpasangan merupakan salah satu model pembelajaran yang kooperatif yang digunakan digunakan pada semua keterampilan berbahasa baik keterampilan menyimak, menulis, berbicara, dan membaca. Model pembelajaran Cerita Berpasangan dikembangkan sebagai pendekatan interaktif antara siswa, pengajar, dan materi pelajaran.

Kegiatan pembelajaran menyimak dan menuliskan kembali cerita rakyat dengan menerapkan model pembelajaran Cerita Berpasangan dalam penelitian ini bertujuan menstimulus siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan berimajinasi melalui tahap-tahap pembelajaran yang akan dibahas pada Bab II dengan sub judul tahap-tahap Cerita Berpasangan.

Kegiatan menyimak dengan model Cerita Berpasangan pada penelitian ini dibantu dengan media animasi audio visual. Media animasi audio visual adalah alat bantu pembelajaran dalam bentuk video berupa gambar dan suara yang menayangkan cerita rakyat dalam kegiatan menyimak dan menceritakan kembali. Media animasi audio visual yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audio visual gerak yang menurut Djamarah (2002, hlm. 141) yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang gerak.

2. Kemampuan Menyimak

Menyimak merupakan suatu proses kegiatan mendengarkan lambang lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 2008, hlm. 131). Tidak hanya melalui indera penglihatan, menyimak juga bisa distimulus dengan indera penglihatan. Menurut Dawson (Tarigan, 2008, hlm. 50) mengatakan bahwa menyimak kreatif (*creative listening*) adalah sejenis kegiatan dalam menyimak yang dapat mengakibatkan kesenangan rekonstruksi imajinatif para penyimak terhadap bunyi, penglihatan, gerakan, serta perasaan-perasaan kinestetik yang disarankan atau dirangsang oleh sesuatu yang disimaknya.

Sehingga menyimak dalam penelitian ini dapat diartikan kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk memusatkan perhatian melalui indera penglihatan dan

pendengaran untuk mendapatkan informasi yang ada di dalam cerita rakyat meliputi unsur-unsur intrinsik dalam cerita rakyat (tokoh, penokohan, latar, pesan/amanat, tema) dengan bantuan media animasi audio visual.

3. Kemampuan Menuliskan Kembali

Kemampuan menuliskan kembali adalah upaya yang dilakukan oleh siswa untuk mengungkapkan kembali cerita rakyat yang disimaknya dari tayangan media animasi audio visual secara tulisan dengan bahasanya sendiri meliputi unsur-unsur intrinsik dalam cerita anak (tokoh, penokohan, latar, pesan/amanat, dan tema). Dalam kegiatan menceritakan ini menurut Nur Mustakim (2005) anak mengungkapkan kembali isi cerita anak dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh orang lain serta anak memahami kata-kata yang diungkapkannya.

E. Prosedur penelitian

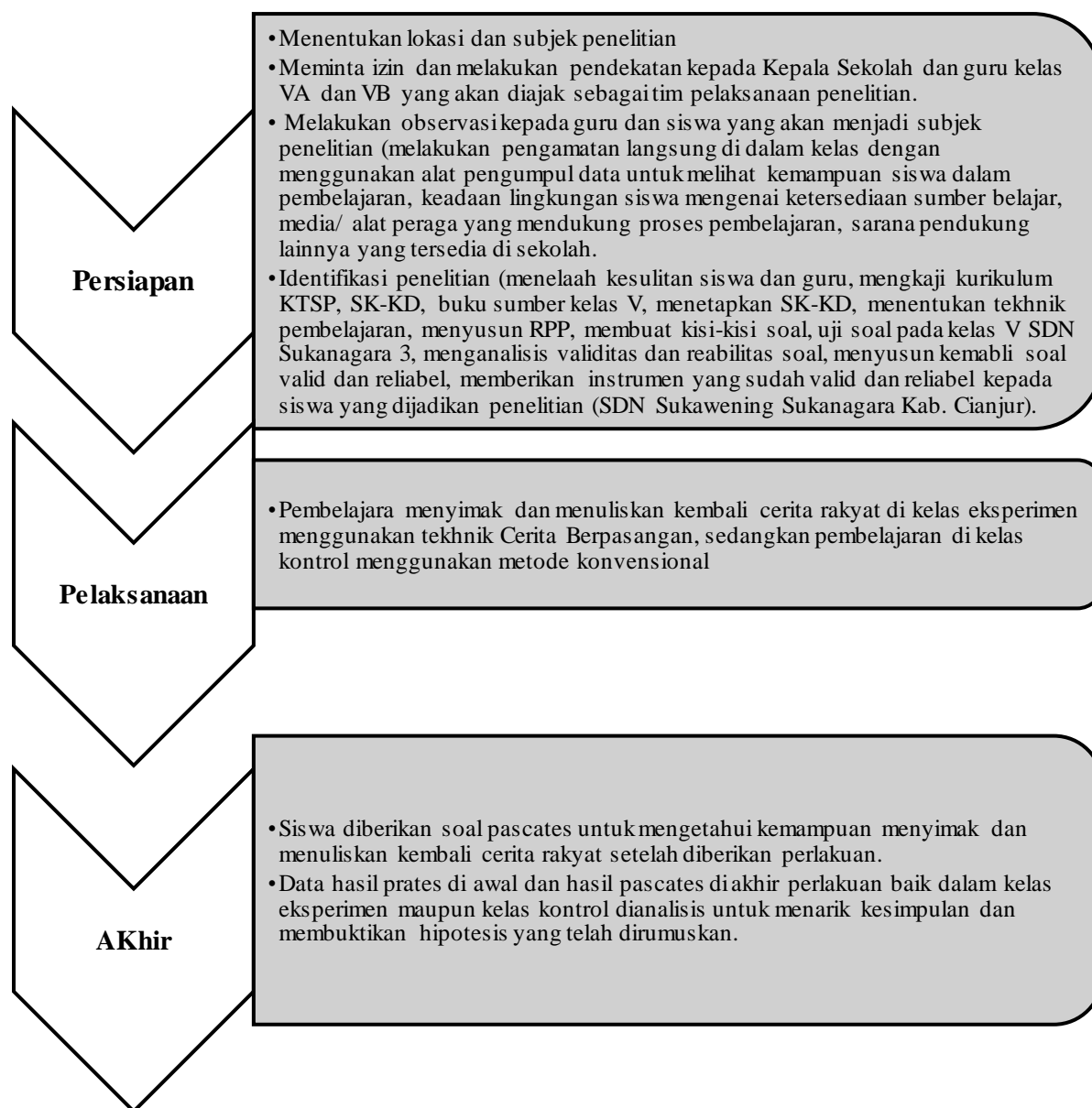
Penelitian diawali dengan studi literatur, studi lapangan, pengakajian SK-KD dan indikator silabus pembelajaran Bahasa Indonesia, buku-buku yang relevan yang membahas tentang cerita rakyat dan teori-teori yang mendukung yang akan dijadikan sebagai sumber dan pedoman dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan instrumen yang lainnya.

Sebelum pembelajaran tentang cerita rakyat dilaksanakan, terlebih dahulu diberikan prates pada kedua kelompok penelitian. Pada kelompok eksperimen diterapkan pembelajaran Cerita Berpasangan berbantuan media animasi audio visual. Sedangkan pada kelompok kontrol diterapkan metode pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai dilaksanakan pada kelompok eksperimen sebanyak lima kali. Kemudian kedua kelompok diberi pascates.

Lalu setelah penelitian dilaksanakan dan semua data terkumpul, selanjutnya data dianalisis untuk menyimpulkan hasil penelitian dan penulisan laporan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, akhir.

Tahapan tersebut tergambar dalam bagan 3.1 sebagai berikut:

Bagan 3.1 Tahapan Penelitian



F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan lembar observasi. Menurut Sutedi (2005, hlm. 36), instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian, baik berupa data kualitatif maupun data kuantitatif. Adapun instrumen yang digunakan peneliti di antaranya: tes dan observasi.

Instrumen penelitian ini tergambar dalam kisi-kisi penelitian di bawah ini

Tabel 3.1
Kisi-kisi Penelitian

No.	Rumusan Penelitian/ <i>Riset Question</i>	Indikator	Jenis Instrumen	Subjek Penelitian
1.	Bagaimanakah proses pembelajaran sebelum dan sesudah menerapkan model cerita berpasangan dalam pembelajaran Bahasa berbantuan media animasi audio visual terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat di kelas V SD ?	- Menganalisis proses pembelajaran menyimak sebelum dan sesudah menerapkan model Cerita Berpasangan berbantuan media animasi audio visual, meliputi: - Kegiatan awal pembelajaran - Kegiatan inti pembelajaran - Kegiatan akhir pembelajaran	Lembar Observasi	Siswa dan Guru Kelas 5 SD
2.	Bagaimanakah proses pembelajaran sebelum dan sesudah menerapkan model cerita berpasangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan media animasi audio visual terhadap kemampuan menuliskan kembali cerita rakyat di kelas V SD ?	- Menganalisis proses pembelajaran menuliskan kembali sebelum dan sesudah menerapkan model Cerita Berpasangan berbantuan media animasi audio visual, meliputi: - Kegiatan awal pembelajaran - Kegiatan inti pembelajaran - Kegiatan akhir pembelajaran	Lembar Observasi	Siswa dan Guru Kelas 5 SD
3.	Apakah terdapat perbedaan signifikan mengenai kemampuan menyimak cerita rakyat di kelas V SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia antara yang belajar dengan menggunakan metode konvensional dan yang	- Mengidentifikasi unsur cerita rakyat (tokoh dan penokohan, tema, latar, amanat) - Membedakan tokoh protagonis dan antagonis	Tes	Siswa Kelas 5 SD

No.	Rumusan Penelitian/ <i>Riset Question</i>	Indikator	Jenis Instrumen	Subjek Penelitian
	menggunakan model cerita berpasangan berbantuan media animasi audio visual ?			
4.	Apakah terdapat perbedaan signifikan mengenai kemampuan menuliskan kembali cerita rakyat di kelas V SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia antara yang belajar dengan menggunakan metode konvensional dan yang menggunakan model cerita berpasangan menggunakan media animasi audio visual?	- Menuliskan kembali cerita yang telah disimak	Tes	Siswa Kelas 5 SD

Secara lebih rinci instrumen-instrumen yang dipakai oleh peneliti akan dipaparkan di bawah ini:

a. Tes

Menurut Sukardi (2007:138) tes merupakan prosedur sistematis di mana individual yang dites direpresentasikan dengan suatu set stimuli jawaban mereka yang dapat menunjukkan ke dalam angka.

Tes yang digunakan dalam penelitian berupa tes tertulis dengan menggunakan materi yang memiliki tingkat yang sama dengan materi belajar. Tes dilakukan dua kali, yaitu pretes dan pascates yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan menyimak dan menuliskan kembali cerita rakyat pada siswa sebelum diberikan perlakuan yang menjadi data awal. Sedangkan pascates dilakukan untuk mengetahui kemampuan menyimak dan menuliskan kembali cerita rakyat pada siswa setelah diberikan perlakuan.

Soal antara pretes dan pascates tidak akan dibuat sama. Hal ini dikarenakan materi yang disampaikan akan berbeda, tetapi tetap dengan indikator yang sama dalam penyusunan soalnya. Soal pada pretes dan pascates terdiri dari

dua bagian. Bagian pertama terdiri atas soal berbentuk Pilihan Ganda (PG), sedangkan soal pada bagian kedua berbentuk uraian.

Adapun kisi-kisi instrumen kemampuan menyimak dan menuliskan kembali cerita rakyat adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2
Kisi-kisi Kemampuan Menyimak dan Menuliskan Kembali Cerita Rakyat

Variabel	Indikator	Tingkat Kognitif	Nomor Soal	Bentuk Soal
Menyimak Cerita Rakyat	Menyebutkan kembali isi cerita rakyat yang disimak	C1	1 dan 7	PG
	Mengidentifikasi unsur cerita tokoh (tokoh, tema, latar, dan amanat)	C4	2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10	PG
	Menyebutkan kembali unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)	C1	1,2	Uraian
	Menganalisis isi cerita	C4	3,4	Uraian
Menuliskan kembali cerita rakyat	Menuliskan kembali cerita rakyat yang sudah disimak	C2	5	Uraian

Tabel 3.3
Penilaian Kemampuan Menyimak Secara Tertulis

No.	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kefasihan				
		1	2	3	4	5
1.	Pemahaman isi teks					
2.	Pemahaman detil isi teks					
3.	Ketepatan organisasi teks					
4.	Ketepatan diksi					
5.	Ketepatan struktur kalimat					
6.	Ejaan dan tata tulis					
7.	Kebermaknaan penuturan					

Catatan :

- 1) penentuan aspek yang dinilai dapat dibuat sendiri oleh guru bergantung pada keyakinannya sendiri, tetapi prinsipnya harus menyangkut unsur dan subunsur isi pesan dan bahasa;

- 2) tingkat kefasihan atau tingkat penguasaan ditentukan 1-5 (dapat juga: 1-4). Kita tinggal mencentang tingkat kefasihan yang dicapai oleh seorang peserta didik;
- 3) ketentuan pemilihan tingkat kefasihan secara umum adalah sebagai berikut: 1: kurang sekali, tidak ada unsur yang benar; 2: kurang, ada sedikit unsur yang benar; 3 sedang: jumlah unsur benar dan salah kurang lebih seimbang; 4: baik, ketepatan tinggi dengan sedikit kesalahan; 5: baik sekali, tepat sekali, tanpa atau hampir tanpa kesalahan;
- 4) rubrik yang dicontohkan di atas juga dapat dipakai untuk menilai unjuk kerja pemahaman membaca;
- 5) skor seorang peserta uji diperoleh dengan menjumlah seluruh skor;
- 6) nilai seorang peserta uji diperoleh dengan cara perhitungan persentase: jumlah skor dibagi skor maksimal kali 100 (atau kali 10).

Tabel 3.4
Rubrik Penilaian Kemampuan Menuliskan Kembali Cerita Rakyat

No.	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kefasihan				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi teks					
2.	Ketepatan logika urutan cerita					
3.	Ketepatan detail peristiwa					
4.	Ketepatan makna keseluruhan cerita					
5.	Ketepatan kata					
6.	Ketepatan kalimat					
7.	Ejaan dan tata tulis					

Sumber: Menurut Nurgiyantoro (2014, hlm. 433)

Di dalam menentukan kriteria 1-5, Nurgiantoro (2013: 392) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kriteria Penilaian 1-5 Kemampuan Menuliskan Kembali Cerita Rakyat

No.	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Tepat sekali, baik atau hampir tanpa ada kesalahan	5
2.	Tepat dalam menjawab pertanyaan sesuai dengan wacara	4
3.	Sedang, jumlah unsur jawaban benar dan salah seimbang	3

4.	Kurang, ada sedikit unsur yang benar	2
5.	Kurang sekali, tidak ada unsur yang benar	1

Rubrik penilaian menuliskan kembali cerita yang dipakai adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6
Rubrik Penilaian Menuliskan Kembali Cerita Rakyat dalam penelitian

No.	Aspek yang Dinilai	Deskriptor	Kategori	Skor
1.	Kesesuai isi teks	Siswa menuliskan cerita lengkap sesuai dengan video yang ditampilkan (tokoh, latar, amanat, dan tema)	Tepat Sekali	5
		Siswa menuliskan cerita sesuai dengan video, tetapi sedikit yang tidak diceritakan	Tepat	4
		Siswa menuliskan cerita secara garis besar, tetapi ada beberapa yang tidak sesuai dengan yang disimak	Sedang	3
		Siswa hanya beberapa yang sesuai dengan cerita yang disimaknya	Kurang tepat	2
		Siswa menuliskan cerita tidak sesuai dengan cerita yang disimak	Tidak Tepat	1
2.	Ketepatan logika urutan cerita	Siswa mendeskripsikan cerita dengan runtut dan detail dari awal sampai akhir sesuai dengan video	Tepat Sekali	5
		Siswa mendeskripsikan cerita dengan runtut, kurang detail dari awal sampai akhir	Tepat	4
		Siswa mendeskripsikan cerita runtut, tetapi hanya garis besarnya saja (tidak detail) dari awal sampai akhir	Sedang	3
		Siswa mendeskripsikan	Kurang tepat	2

No.	Aspek yang Dinilai	Deskriptor	Kategori	Skor
		cerita hanya sebagian ceritanya saja, tidak detail		
		Siswa mendeskripsikan cerita sebagian kecil, tidak sesuai dengan video	Tidak Tepat	1
3.	Ketepatan detil peristiwa	Siswa sangat lengkap dan detail dalam menuliskan cerita	Tepat Sekali	5
		Siswa lengkap dalam menuliskan cerita, tetapi ada beberapa yang tidak detail	Tepat	4
		Siswa cukup detail dalam menuliskan cerita	Sedang	3
		Siswa menuliskan sedikit peristiwa, tidak detail	Kurang tepat	2
		Siswa menuliskan cerita tidak detail, tidak sesuai yang disimak	Tidak Tepat	1
4.	Ketepatan kata	Kata yang digunakan mudah dipahami, tidak berbelit-belit	Tepat Sekali	5
		Kata yang digunakan mudah dipahami tetapi sedikit berbelit-belit	Tepat	4
		Kata yang digunakan cukup dipahami, tetapi tidak	Sedang	3
		Penguasaan kurang tepat, apabila memenuhi 2 aspek	Kurang tepat	2
		Penguasaan tidak tepat, apabila hanya menyebutkan 1 aspek	Tidak Tepat	1
5.	Ketepatan Makna	Cerita yang ditulis mempunyai makna yang sesuai dengan yang disimak	Tepat Sekali	5
		Cerita yang ditulis, ada beberapa kata yang membuat sedikit kurang bermakna	Tepat	4
		Cerita yang ditulis cukup bermakna, tetapi maknanya sedikit kurang dipahami	Sedang	3
		Cerita yang ditulis kurang	Kurang tepat	2

No.	Aspek yang Dinilai	Deskriptor	Kategori	Skor
		memiliki makna yang sesuai dengan yang disimak		
		Cerita tidak bermakna, dan tidak sesuai dengan cerita yang ditampilkan	Tidak Tepat	1
6.	Ketepatan Kalimat	Menuliskan cerita dengan kalimat yang lengkap, saling berhubungan dan mudah dipahami	Tepat Sekali	5
		Menuliskan cerita sedikit tidak padu (berhubungan)	Tepat	4
		Menuliskan cerita cukup berhubungan, tetapi beberapa tidak padu	Sedang	3
		Menuliskan cerita hanya sedikit yang berhubungan	Kurang tepat	2
		Menuliskan cerita tidak padu dan tidak saling berhubungan	Tidak Tepat	1
7.	Ejaan dan tata tulis	Penulisan EYD (penulisan huruf kapital, huruf kecil, tanda baca, dan lain-lain) hampir tidak ada kesalahan , hanya ada 1-3 kesalahan	Tepat Sekali	5
	a. Penulisan EYD yang tepat			
	b. Penulisan huruf kapital dan huruf kecil secara benar			
	c. Ditulis secara benar (tidak disingkat)	Ada 4-7 kesalahan dalam penulisan EYD penulisan huruf kapital, huruf kecil, tanda baca, dan lain-lain,	Tepat	4
	d. Pemenggalan kata yang benar			
	e. Penulisan tanda baca yang benar			

Setelah dibuat kisi-kisi penelitian dan kisi-kisi soal, peneliti juga dalam penilaian kemampuan menyimak dan menuliskan kembali cerita rakyat pada penelitian ini menggunakan dasar PAP (Penilaian Acuan Patokan) yang dikelompokkan ke dalam lima kategori yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang, dan gagal. Tujuan dari penggunaan PAP ini adalah untuk mengolah skor mentah menjadi skor ideal. Menurut Wahyuni dan Ibrahim (2014, hlm. 150-151) langkah-langkah mengolah skor mentah menjadi nilai dengan menggunakan dasar PAP

(Penilaian Acuan Patokan) skala lima: (1) mencari Skor Maksimal Ideal (SMI), (2) membuat pedoman konversi, (3) mencari batas-batas kriteria skor mentah, dan (4) mengonversi skor mentah menjadi skor standar (nilai).

Pedoman konversi PAP skala lima adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7
Pedoman Konversi PAP Skala Lima

Tingkat Penguasaan	Skor Standar/ Nilai	Kategori
90%-100%	A	Baik Sekali
80%-89%	B	Baik
65%-79%	C	Cukup
55-65%	D	Kurang
0%-54%	E	Gagal

Merujuk kepada pendapat Wahyuni dan Ibrahim (2014, hlm. 150-151), maka langkah pertama dalam mengolah skor mentah menjadi nilai adalah mencari Skor Maksimal Ideal (SMI). SMI kemampuan menyimak dalam penelitian ini adalah 14. Setelah diketahui SMI nya, maka dicari batas-batas kriteria skor mentah. Tujuannya untuk menentukan skor minimal untuk setiap kategori. Adapun batas-batas kriteria skor mentahnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Tingkat penguasaan } 90\%, \text{ skor mentahnya } \frac{90}{100} \times 18 = 16,2$$

$$\text{Tingkat penguasaan } 80\%, \text{ skor mentahnya } \frac{80}{100} \times 18 = 14,2$$

$$\text{Tingkat penguasaan } 65\%, \text{ skor mentahnya } \frac{65}{100} \times 18 = 11,7$$

$$\text{Tingkat penguasaan } 55\%, \text{ skor mentahnya } \frac{55}{100} \times 18 = 9,9$$

$$\text{Tingkat penguasaan } 0\%, \text{ skor mentahnya } \frac{0}{100} \times 18 = 0$$

Selain menentukan batas-batas skor minimalnya, maka kemudian menentukan mengonversi skor mentah menjadi skor standar (nilai). Batas-batas skor standar pada interval 0-100 adalah sebagai berikut :

$$\text{Tingkat penguasaan 90\%, skor mentahnya } \frac{16,2}{14} \times 100 = 90$$

$$\text{Tingkat penguasaan 80\%, skor mentahnya } \frac{14,2}{14} \times 100 = 80$$

$$\text{Tingkat penguasaan 65\%, skor mentahnya } \frac{11,7}{14} \times 100 = 65$$

$$\text{Tingkat penguasaan 55\%, skor mentahnya } \frac{9,9}{14} \times 100 = 55$$

$$\text{Tingkat penguasaan 0\%, skor mentahnya } \frac{0}{100} \times 100 = 0$$

Setelah diketahui batas-batas skor mentah dan batas-batas skor standar nilai kemampuan menyimak. Maka sama halnya dengan kemampuan menyimak, kemampuan menuliskan kembali pun sama langkah-langkahnya. Langkah pertama dalam mengolah skor mentah menjadi nilai adalah mencari Skor Maksimal Ideal (SMI). SMI kemampuan menyimak dalam penelitian ini adalah 35. Setelah diketahui SMI nya, maka dicari batas-batas kriteria skor mentah. Adapun batas-batas kriteria skor mentah tersebut adalah sebagai berikut:

$$\text{Tingkat penguasaan 90\%, skor mentahnya } \frac{90}{100} \times 35 = 31,5$$

$$\text{Tingkat penguasaan 80\%, skor mentahnya } \frac{80}{100} \times 35 = 28$$

$$\text{Tingkat penguasaan 65\%, skor mentahnya } \frac{65}{100} \times 35 = 22,75$$

$$\text{Tingkat penguasaan 55\%, skor mentahnya } \frac{55}{100} \times 35 = 19,25$$

$$\text{Tingkat penguasaan 0\%, skor mentahnya } \frac{0}{100} \times 35 = 0$$

Selain menentukan batas-batas skor minimalnya kemampuan menuliskan kembali cerita rakyat, maka kemudian menentukan mengonversi skor mentah menjadi skor standar (nilai). Batas-batas skor standar pada interval 0-100 adalah sebagai berikut:

$$\text{Tingkat penguasaan 90\%, skor mentahnya } \frac{31,5}{35} \times 100 = 90$$

$$\text{Tingkat penguasaan 80\%, skor mentahnya } \frac{28}{35} \times 100 = 80$$

$$\text{Tingkat penguasaan 65\%, skor mentahnya } \frac{22,75}{35} \times 100 = 65$$

$$\text{Tingkat penguasaan 55\%, skor mentahnya } \frac{19,25}{35} \times 100 = 55$$

$$\text{Tingkat penguasaan 0\%, skor mentahnya } \frac{0}{100} \times 100 = 0$$

Setelah diketahui batas-batas skor maksimal dan batas-batas skor standar kemampuan menyimak dan menuliskan kembali cerita rakyat. Maka selanjutnya membuat pedoman konversi.

Pedoman konversinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8
Pedoman Konversi Skor Standar/ Skor Nilai Kemampuan Menyimak

Skor Mentah	Skor Standar/ Skor Nilai	Kategori	Keterangan
14,2 – 16,2	90-100	Baik Sekali	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita yang meliputi : tokoh dan penokohan, latar, tema , dan amanat dalam cerita rakyat dengan sangat baik. - Siswa mampu menjelaskan secara detail tokoh dan penokohan yang terdapat di dalam cerita, latar tempat dan waktu, tema , dan amanat yang terkandung di dalam cerita rakyat.
11,7 – 14,1	89 – 80	Baik	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita yang meliputi : tokoh dan penokohan, latar, tema , dan amanat dalam cerita rakyat dengan baik, cukup detail. - Siswa mampu menjelaskan detail tokoh dan penokohan yang terdapat di dalam cerita, latar tempat dan waktu, tema , dan amanat yang terkandung di dalam cerita rakyat dengan baik, namun tidak terlalu lengkap.
9,9 – 11, 6	65-79	Cukup	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa cukup mampu mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita yang meliputi : tokoh dan penokohan, latar, tema , dan amanat dalam cerita rakyat namun kurang mendetail - Siswa cukup mampu menjelaskan tokoh dan penokohan yang terdapat di dalam cerita, latar tempat dan waktu, tema , dan amanat yang terkandung di dalam cerita rakyat, namun kurang

Skor Mentah	Skor Standar/ Skor Nilai	Kategori	Keterangan
7,7 – 9,0	55- 64	Kurang	<ul style="list-style-type: none"> - mendetail - Siswa kurang mampu mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita yang meliputi : tokoh dan penokohan, latar, tema , dan amanat dalam cerita rakyat. - Siswa kurang mampu menjelaskan tokoh dan penokohan yang terdapat di dalam cerita, latar tempat dan waktu, tema , dan amanat yang terkandung di dalam cerita rakyat.
0 – 7,6	0 – 54	Gagal	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa tidak mampu mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita yang meliputi : tokoh dan penokohan, latar, tema , dan amanat dalam cerita rakyat. - Siswa tidak mampu menjelaskan tokoh dan penokohan yang terdapat di dalam cerita, latar tempat dan waktu, tema , dan amanat yang terkandung di dalam cerita rakyat.

Rujukan :Wahyuni dan Ibrahim (2014, hlm. 150-151)

Selain pedoman konversi kemampuan menyimak cerita rakyat, berikut ini akan dijelaskan juga pedoman konversi kemampuan menuliskan kembali cerita rakyat yang dijelaskan pada tabel 3.9

Tabel 3.9
Pedoman Konversi Skor Standar/ Skor Nilai Kemampuan Menuliskan Kembali Cerita Rakyat

Skor Mentah	Skor Standar/ Skor Nilai	Kategori	Keterangan
31,5 – 35	90-100	Baik Sekali	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu menuliskan kembali cerita rakyat dari cerita yang disimaknya dengan sangat runtut dari awal sampai akhir serta sangat mendetail sesuai dengan video yang ditampilkan. - Siswa mampu menuliskan cerita rakyat dengan kata yang tepat, kalimat yang padu, ejaan yang benar sesuai dengan kaidah EYD yang benar.
28 – 31,4	89 – 80	Baik	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu menuliskan kembali cerita rakyat dari cerita yang

Skor Mentah	Skor Standar/ Skor Nilai	Kategori	Keterangan
			<p>disimaknya dengan runtut dari awal sampai akhir, cukup mendetail sesuai dengan video yang ditampilkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu menuliskan cerita rakyat dengan kata yang tepat, kalimat yang cukup padu, ejaan yang benar sesuai dengan kaidah EYD yang benar.
22,75 – 27,9	65-79	Cukup	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa cukup mampu menuliskan kembali cerita rakyat dari cerita yang disimaknya dengan runtut dari awal sampai sesuai dengan video yang ditampilkan akhir tetapi kurang mendetail. - Siswa cukup mampu menuliskan cerita rakyat dengan kata cukup tepat, cukup padu antar kalimat, ejaan yang cukup benar sesuai dengan kaidah EYD yang benar.
19,25 – 22,74	55- 64	Kurang	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa kurang mampu menuliskan kembali cerita rakyat dari cerita yang disimaknya dengan runtut dari awal sampai sesuai dengan video yang ditampilkan, tidak mendetail hanya garis besar ceritanya saja. - Siswa kurang mampu menuliskan cerita rakya dengan tepat, kurang padu antar kalimat, ejaan kurang sesuai dengan kaidah EYD yang benar.
0 – 22,73	0 – 54	Gagal	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa tidak mampu menuliskan kembali cerita rakyat dari cerita yang disimaknya dengan runtut dari awal sampai sesuai dengan video yang ditampilkan, tidak mendetail - Siswa tidak mampu menuliskan cerita rakya dengan tepat, tidak padu antar kalimat, ejaan tidak sesuai dengan kaidah EYD yang benar.

Rujukan :Wahyuni dan Ibrahim (2014, hlm. 150-151)

Setelah membuat kisi-kisi dan butir-butir soalnya, dan acuan kemudian soal diujicobakan untuk mengetahui apakah instrumen itu baik atau tidak. Tujuan dari mengujicobakan soal adalah untuk mengetahui validitas dan reabilitas dari

instrumen. Karena instrumen akan dikatakan baik jika memenuhi validitas dan reabilitas. Sebagaimana yang dikatakan oleh Arikunto bahwa instrumen yang baik menurut Arikunto (2006, hlm. 168) harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel. Hal ini dilaksanakan dengan tujuan instrumen tersebut telah valid dan reliabel.

1) Uji Validitas Instrumen

Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya soal digunakan. Menurut Arikunto (2006, hlm. 219) validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur. Sedangkan menurut Sugiyono (2007, hlm.173) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment pearson* (Sugiyono, 2013: 241)

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

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan
 N = Jumlah
 $\sum X$ = Skor Item
 $\sum Y$ = Skor Total

Interpretasi untuk besarnya koefisien korelasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.10
Kategori Validitas Butir Soal

Batasan	Kategori
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi *(sangat baik)
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi (baik)
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup (sedang)
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah(kurang)
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah (sangat kurang)

Sumber : (Sugiyono, 2013: 241)

Untuk mengetahui validitasnya instrumen tes dahulu dilakukan uji coba terlebih dahulu, uji coba dilakukan yaitu kelas V SDN Sukanagara 3 dengan jumlah siswa sebanyak 25 anak dengan menggunakan aplikasi Ms. Excel 2013. Skala pengukuran instrumen ini adalah *Skala Likert* sehingga akan didapat

jawaban yang tegas, yaitu “benar atau salah” dengan teknik skoring untuk jawaban benar diberi skor 1 (satu) dan untuk jawaban salah diberi skor 0 (No) (Sugiyono, 2013).

Berdasarkan data di atas, hasil perhitungan koefisien korelasi dan validitas soalnya kemampuan menyimak cerita anak adalah sebagai berikut.

Tabel 3.11
Hasil Analisis Analisis Validitas Soal Pilihan Ganda
Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat

No	Nama Butir Soal	Analisis Validitas Soal Pilihan Ganda Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	R1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	R2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
3	R3	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7
4	R4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
5	R5	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	4
6	R6	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2
7	R7	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	5
8	R8	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	3
9	R9	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
10	R10	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	5
11	R11	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	7
12	R12	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	4
13	R13	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5
14	R14	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7
15	R15	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	4
16	R16	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	3
17	R17	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	3
18	R18	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	2
19	R19	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2
20	R20	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7
21	R21	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	4
22	R22	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	4
23	R23	0		1	0	1	0	0	1	0	1	4
24	R24	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	6
25	R25	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	3
r tabel		0,3961	0,3961	0,3961	0,3961	0,3961	0,3961	0,3961	0,3961	0,3961	0,3961	
r hitung		0,45196	0,42732	0,41687	0,55644	0,45196	0,44562	0,54044	0,41698	0,53621	0,4551	
KATEGORI		VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	
r hitung > r tabel = valid												

Tabel 3.12
Hasil Perhitungan Koefisien Korelasi dan Validitas Soal PG Kemampuan
Menyimak Cerita Rakyat

No. Soal	Hasil Korelasi	Interpretasi Korelasi	Validitas Soal
1	0,45196	Cukup	Valid
2	0,42732	Cukup	Valid
3	0,41687	Cukup	Valid
4	0,55644	Cukup	Valid
5	0,45196	Cukup	Valid
6	0,44562	Cukup	Valid
7	0,54044	Cukup	Valid
8	0,41698	Cukup	Valid
9	0,53621	Cukup	Valid
10	0,4551	Cukup	Valid

Berdasarkan tabel 3.12 semua butir soal dinyatakan valid karena di atas 0,2 sebagaimana pernyataan Natanael (2014) bahwa butir soal dapat dikatakan valid jika memenuhi angka korelasinya di atas atau sama dengan 2. Adapun interpretasi korelasinya, semua butir soal dinyatakan berada pada interpretasi cukup. Hal ini membuktikan bahwa validitas soal itu cukup, tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu rendah.

Sedangkan untuk mengetahui soal uraian validitas menyimak cerita rakyat, adalah sebagai berikut :

Tabel 3.13
Hasil Perhitungan Koefisien Korelasi dan Validitas Soal Uraian
Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat

No.	Responden	Analisis Validitas Soal Uraian				
		Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat				
		1	2	3	4	Jumlah
1	R1	30	28	25	28	111
2	R2	12	14	10	10	46
3	R3	21	21	24	25	91
4	R4	15	14	18	13	60
5	R5	20	21	25	22	88
6	R6	15	15	15	13	58
7	R7	10	15	14	12	51

No.	Responden	Analisis Validitas Soal Uraian Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat				
		1	2	3	4	Jumlah
8	R8	12	11	13	16	52
9	R9	25	20	21	21	87
10	R10	27	30	32	21	110
11	R11	14	15	14	14	57
12	R12	10	16	16	15	57
13	R13	15	15	18	13	61
14	R14	11	13	11	10	45
15	R15	14	12	12	12	50
16	R16	14	15	18	19	66
17	R17	15	12	15	14	56
18	R18	23	19	15	15	72
19	R19	18	12	12	14	56
20	R20	16	10	12	10	48
21	R21	17	15	13	12	57
22	R22	14	14	14	12	54
23	R23	19	15	13	11	58
24	R24	13	12	13	12	50
25	R25	16	16	20	14	66
Jumlah		36	23	27	28	104
Jumlah skor maksimal perbutir soal		35				
Skor min		7				
r tabel		0,3961	0,3961	0,3961	0,3961	
r hitung		0,59477	0,50319	0,53734	0,63373	
Kategori		VALID	VALID	VALID	VALID	
r tabel < r hitung = Valid						
r tabel > r hitung = tidak valid						

Hasil pada tabel 3.12 dirangkum ke dalam tabel 3.14 :

Tabel 3.14
Hasil Perhitungan Koefisien Korelasi dan Validitas Soal Uraian
Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat

No. Soal	Hasil Korelasi	Interpretasi Korelasi	Validitas Soal
1	0,594765	Cukup	Valid
2	0,503188	Cukup	Valid

3	0,537342	Cukup	Valid
4	0,633732	Tinggi	Valid

Berdasarkan tabel 3.14 semua butir soal dinyatakan valid karena di atas 0,2 sebagaimana pernyataan Natanael (2014) bahwa butir soal dapat dikatakan valid jika memenuhi angka korelasinya di atas atau sama dengan 2. Adapun interpretasi korelasinya, tiga butir soal dinyatakan berada pada interpretasi cukup, dan satu soal berada pada interpretasi tinggi. Hal ini membuktikan bahwa soal valid untuk diujikan.

Sedangkan untuk validitas soal menuliskan kembali cerita rakyat adalah sebagai berikut:

Tabel 3.15
Hasil Perhitungan Koefisien Korelasi dan Validitas Soal Uraian
Kemampuan Menuliskan Kembali Cerita Rakyat

No.	Responden	Kriteria							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	R1	4	2	2	1	2	3	3	17
2	R2	3	2	2	1	1	2	1	12
3	R3	1	1	1	1	1	1	1	7
4	R4	2	1	2	2	1	1	2	11
5	R5	2	2	2	2	2	3	2	15
6	R6	3	3	3	2	3	3	3	20
7	R7	2	2	2	3	2	2	2	15
8	R8	3	2	1	1	1	2	2	12
9	R9	3	3	3	3	3	3	1	19
10	R10	2	2	1	2	1	2	1	11
11	R11	2	3	2	2	3	2	3	17
12	R12	3	2	2	1	2	2	3	15
13	R13	2	3	2	3	3	2	3	18
14	R14	1	1	1	1	1	1	1	7
15	R15	2	3	4	3	3	2	2	19
16	R16	4	4	3	3	2	2	3	21
17	R17	1	2	2	3	2	3	2	15
18	R18	4	5	2	2	1	2	2	18
19	R19	2	3	2	3	3	2	2	17

No.	Responden	Kriteria							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
20	R20	1	1	1	1	1	1	2	8
21	R21	1	2	1	1	1	2	1	9
22	R22	2	1	1	2	1	1	1	9
23	R23	4	4	4	4	4	4	4	28
24	R24	4	3	2	2	2	3	3	19
25	R25	1	1	1	1	1	2	3	10
Jumlah		59	58	49	50	47	53	53	
r tabel		0,3961	0,3961	0,3961	0,3961	0,3961	0,3961	0,3961	
r hitung		0,71925	0,84325	0,87579	0,73909	0,84395	0,77768	0,68921	
Validitas		VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	
r tabel < r hitung = valid									
r tabel > r hitung = tidak valid									

Keterangan Kriteria :

1. Kesesuaian isi teks
2. Ketepatan logika urutan cerita
3. Ketepatan detil peristiwa
4. Ketepatan makna keseluruhan cerita
5. Ketepatan kata
6. Ketepatan kalimat
7. Ejaan dan tata tulis

Hasil perhitungan validitas soal uraian kemampuan menuliskan kembali cerita rakyat dirangkum ke dalam tabel 3.16:

Tabel 3.16
Hasil Perhitungan Koefisien Korelasi dan Validitas Soal Uraian Kemampuan Menuliskan Kembali Cerita Rakyat

No. Soal	Hasil Korelasi	Interpretasi Korelasi	Validitas Soal
1	0,71925	Tinggi	Valid
2	0,84325	Tinggi	Valid
3	0,87579	Sangat Tinggi	Valid
4	0,73909	Tinggi	Valid
5	0,84395	Sangat Tinggi	Valid
6	0,77768	Tinggi	Valid
7	0,68921	Tinggi	Valid

Berdasarkan tabel 3.8 semua butir soal dinyatakan valid karena di atas 0,2 sebagaimana pernyataan Natanael (2014) bahwa butir soal dapat dikatakan valid jika memenuhi angka korelasinya di atas atau sama dengan 2. Adapun interpretasi

korelasinya lima kriteria dinyatakan berada pada interpretasi tinggi, dan dua kriteria berada pada interpretasi sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa soal valid untuk diujikan.

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Menurut Arikunto (2006, hlm. 178) reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data-data yang dapat dipercaya juga. Menghitung reliabilitas soal dengan rumus Arikunto (2003).

$$r_{II} = \frac{2r_{1/2}^{1/2}}{(1 + r_{1/2}^{1/2})}$$

r_{II} = Koefisien reliabilitas yang telah disesuaikan

$r_{1/2}^{1/2}$ = Koefisien antara skor-skor setiap belahan tes

Harga dari $r_{1/2}^{1/2}$ dapat ditentukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment person*.

Interpretasi derajat reliabilitas suatu tes menurut Arikunto (2002) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.17
Kategori Reliabilitas Butir Soal

Batasan	Kategori
$0,80 < r_{II} \leq 1,00$	Sangat Tinggi (sangat baik)
$0,60 < r_{II} \leq 0,80$	Tinggi (Cukup)
$0,40 < r_{II} \leq 0,60$	Cukup (sedang)
$0,20 < r_{II} \leq 0,40$	Rendah (Kurang)
$\leq 0,20$	Sangat rendah (sangat kurang)

(Sumber: Arikunto (2002))

Menghitung reliabilitas soal uraian dengan menggunakan rumus Alpha (dalam Arikunto: 2013: 172)

$$r = \frac{b}{b-1} \times \frac{DB_j^2 - \sum DB_j^2}{DB_j^2}$$

Keterangan

r = Koefisien korelasi

B = Banyaknya butir soal

$\sum DB_j^2$ = Jumlah Varians skor tiap soal

DB_j^2 = Variasi skor total

Pengukuran tingkat reliabilitas alat pengumpul data dalam penelitian ini dengan menggunakan *Cronbach's Alpha*. Menurut Sufren dan Natanael (2014) koefisien Cronbach's Alpha yang umumnya digunakan sebagai persyaratan sebuah alat ukur berkisar dari 0,6 sampai 0,8. Uji reliabilitas dalam penelitian dengan menggunakan uji korelasi dan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3.18
Hasil Perhitungan Reabilitas Soal Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat

<i>Cronbach's Alpha</i>	Reabilitas	Kategori
0,608819	Reliabel	Tinggi

Berdasarkan tabel 3.18, butir-butir soal dinyatakan reliabel, karena Cronbach's Alpha nya berjumlah 0,608819. Berdasarkan hasil tersebut kategori reabilitasnya adalah tinggi. Sedangkan uji reliabilitas dalam penelitian soal uraian kemampuan menyimak cerita rakyat adalah sebagai berikut:

Tabel 3.19
Hasil Perhitungan Reabilitas Soal Uraian Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat

<i>Cronbach's Alpha</i>	Reabilitas	Kategori
0,762389	Reliabel	Tinggi

Berdasarkan tabel 3.19, butir-butir soal dinyatakan reliabel, karena Cronbach's Alpha nya berjumlah 0,762389. Berdasarkan hasil tersebut kategori reabilitasnya adalah tinggi. Kemudian untuk hasil perhitungan uji reliabilitas soal uraian kemampuan menuliskan kembali cerita rakyat adalah sebagai berikut:

Tabel 3.20
Hasil Perhitungan Reabilitas Soal Kemampuan Menuliskan Kembali Cerita Rakyat

<i>Cronbach's Alpha</i>	Reabilitas	Kategori
0,612230	Reliabel	Tinggi

Berdasarkan tabel 3.20, butir-butir soal dinyatakan reliabel, karena Cronbach's Alpha nya berjumlah 0,612230. Berdasarkan hasil tersebut kategori reabilitasnya adalah tinggi.

3) Daya Pembeda

Daya pembeda soal yaitu kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (d) Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi adalah (Arikunto, 2003).

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

Keterangan

- D = Daya Pembeda
- J_A = Banyak Peserta kelompok atas
- J_B = Banyak Peserta kelompok bawah
- B_A = Banyaknya peserta kelompok bawah
- B_B = Banyakna kelompok atas jawab
- P_A = Proporsi Kelompok atas yang menjawab benar
- P_B = Proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.21
Kategori Daya Pembeda

Batasan	Kategori
$0,00 \leq D \leq 0,20$	Jelek
$0,20 \leq D \leq 0,40$	Cukup
$0,40 \leq D \leq 0,70$	Baik
$0,70 \leq D \leq 1,00$	Baik Sekali

(Sumber: Arikunto, 2003)

Hasil hitungan dari daya pembeda tiap butir soal adalah sebagai berikut:

Tabel 3.22
Hasil Perhitungan Analisis Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat

Soal	Daya Pembeda Soal	Interpreteasi
1	0,519231	Baik
2	0,346154	Cukup
3	0,519231	Baik
4	0,519231	Baik
5	0,275641	Jelek
6	0,371795	Baik
7	0,288462	Jelek
8	0,358974	Baik
9	0,294872	Jelek
10	0,352564	Baik

Berdasarkan tabel 3.22, daya pembeda soalnya yaitu terdapat enam soal yang baik, dan empat soal yang daya pembedanya jelek. Sedangkan hasil analisis perhitungan daya pembeda kemampuan menyimak soal uraian dapat dilihat pada tabel 3.23 sebagai berikut :

Tabel 3.23
Hasil Perhitungan Analisis Daya Pembeda Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Soal Uraian

Soal	Daya Pembeda Soal	Interpreteasi
1	0,625423	Baik
2	0,704340	Tinggi
3	0,403403	Cukup
4	0,525422	Baik

Berdasarkan tabel 3.23, daya pembedanya soalnya yaitu terdapat dua soal yang baik, satu soal yang cukup, dan satu soal yang daya pembedanya jelek. Sedangkan hasil analisis perhitungan daya pembeda kemampuan menuliskan kembali soal uraian adalah sebagai berikut :

Tabel 3.24
Hasil Perhitungan dan Interpretasi Daya Pembeda Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Soal Uraian

Soal	Daya Pembeda Soal	Interpreteasi
1	0,625423	Baik
2	0,611212	Baik
3	0,400323	Cukup
4	0,525422	Baik
5	0,445674	Baik
6	0,545332	Baik
7	0,713123	Tinggi

Berdasarkan tabel 3.24, daya pembedanya soalnya yaitu terdapat empat soal yang baik, satu soal yang cukup, dan satu soal yang daya pembedanya tinggi.

4) Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran merupakan bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal. Besarnya indeks kesukaran berkisar antara 0,0 sampai 1,0

soal dengan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soal tersebut terlalu mudah. Indeks kesukaran diberi simbol “p” (proposisi) yang dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Interpretasi untuk indeks kesukaran adalah sebagai berikut

Tabel 3.25
Kategori Tingkat Kesukaran

Batasan	Kategori
$0,00 \leq P < 0,30$	Soal Sukar
$0,30 \leq P < 0,70$	Soal sedang
$0,70 \leq P < 1,00$	Soal mudah

(Sumber: Arikunto, 2003)

Analisis tingkat kesukaran item instrumen tes dalam penelitian ini digunakan untuk menunjukkan tingkat kesukaran tiap item soal. Adapun hasil perhitungan analisis tingkat kesukaran soal PG kemampuan menyimak cerita rakyat adalah sebagai berikut

Tabel 3.26
Hasil Perhitungan dan Interpretasi Soal PG
Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat

Soal	Tingkat Kesukaran	Interpreteasi
1	0,56	Soal sedang
2	0,68	Soal sedang
3	0,56	Soal sedang
4	0,52	Soal sedang
5	0,56	Soal sedang
6	0,36	Soal sedang
7	0,43	Soal sedang
8	0,52	Soal sedang
9	0,27	Soal sukar
10	0,29	Soal sukar

Berdasarkan tabel 3.26, terdapat delapan soal yang tingkat kesukarannya sedang, dan dua soal yang tingkat kesukarannya tinggi. Sedangkan hasil

perhitungan analisis tingkat kesukaran soal uraian kemampuan menyimak cerita rakyat adalah sebagai berikut:

Tabel 3.27
Hasil Perhitungan dan Interpretasi Soal Uraian Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat

Soal	Tingkat Kesukaran	Interpreteasi
1	0,47	Soal sedang
2	0,29	Soal sukar
3	0,55	Soal sedang
4	0,64	Soal sedang

Berdasarkan tabel 3.27, terdapat tiga soal sedang dan satu soal yang sukar. Sedangkan hasil perhitungan analisis tingkat kesukaran soal uraian kemampuan menuliskan kembali cerita rakyat soal uraian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.28
Hasil Perhitungan dan Interpretasi Soal Uraian Kemampuan Menuliskan Kembali Cerita Rakyat

Soal	Tingkat Kesukaran	Interpreteasi
1	0,31	Soal mudah
2	0,43	Soal sukar
3	0,34	Soal sedang
4	0,54	Soal sedang
5	0,48	Soal sedang
6	0,66	Soal sedang
7	0,51	Soal sedang

Berdasarkan tabel di 3.28, soal kemampuan menuliskan kembali cerita rakyat lima indikatornya digolongkan sedang, satu indikatornya mudah, dan satu indikator digolongkan ke dalam sukar.

b. Observasi

Berdasarkan instrumen pengamatan yang digunakan, maka peneliti melakukan observasi langsung dengan menggunakan observasi tidak terstruktur, (Sugiyono, 2007, hlm. 205) yakni observasi yang tidak menggunakan instrumen yang telah baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan.

G. Teknik Analisis Data

Teknik pengolahan data dilakukan dengan dua cara yaitu analisis data atau metode deskriptif dan metode statistik. Metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil penelitian. Metode statistik digunakan untuk keperluan pengolahan data kuantitatif seperti uji persyaratan data dan uji hipotesis. Setelah hasil statistik didapat selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan untuk ditafsirkan maknanya.

Data-data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan program *softwer* SPSS 24.

1. Verifikasi Data

Data pembelajaran model cerita berpasangan terhadap kemampuan menyimak dan menuliskan kembali cerita rakyat dianalisis dengan tahapan sebagai berikut.

a. Menghitung statistik deskriptif skor pretest dan posttest yang meliputi skor minimum, skor maksimum, rata-rata dan simpangan baku.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada skor pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam uji normalitas ini digunakan uji Kolmogrof_Smirnov dengan taraf 5%. Pengujian adalah tolak H_0 apabila Sig. (*P-Value*) < taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), untuk kondisi lainnya H_0 diterima.

c. Uji Homogenitas Varians

Pengujian varians antara kelompok penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok sama atau berbeda. Selain itu, pengujian ini dilakukan untuk pengolahan data selanjutnya apakah menggunakan uji t atau

uji t'. Uji statistik dalam melakukan uji homogenitas menggunakan uji levene dengan kriteria pengujian adalah tolak H_0 apabila Sig. (P-Value) > taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), untuk kondisi lainnya H_0 diterima.

d. Uji Perbedaan Dua Rata-rata

Uji perbedaan dua rata-rata dimaksudkan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata (mean) secara signifikan antara dua populasi dengan melihat rata-rata dilakukan terhadap data skor hasil postests dan pretest. Jika data berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen maka pengujiannya menggunakan uji t. Adapun untuk data yang berdistribusi akan tetapi tidak memiliki varians yang homogen, maka pengujiannya menggunakan uji t'. Selanjutnya untuk data yang tidak berdistribusi normal, maka pengujiannya menggunakan statistik nonparametrik yaitu menggunakan uji *Mann-Whitney U*.

e. Uji peningkatan kemampuan N-Gain

Rumus :

$$G = \frac{S \text{ Pascates} - S \text{ prates}}{S \text{ Maksimum} - S \text{ Prates}}$$

Keterangan:

- G = Nilai Normal Gain
 S Prates = Nilai pada uji prates
 S Pascates = Nilai pada uji pascates
 S maksimum = Nilai maksimum pada setiap butir soal

Interpretasi *N-Gain* menurut Hake (1999) disajikan pada tabel 3.29 berikut:

Tabel 3.29
Interpretasi N-Gain

No.	Rentang Data	Kriteria
1.	$N\text{-Gain} > 0,7$	Tinggi
2.	$0,3 < N\text{-Gain} \leq 0,7$	Sedang
3.	$N\text{-Gain} \leq 0,3$	Rendah

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran menyimak dan menuliskan kembali cerita rakyat di Sekolah Dasar, masih dirasa rendah dan terabaikan. Rendahnya kemampuan menyimak dan menuliskan kembali cerita rakyat tergambar oleh data awal kemampuan menyimak dan menuliskan kembali. Sedangkan terabaikannya kemampuan

menyimak dan menuliskan kembali ini dikarenakan pembelajaran menyimak kurang mendapatkan perhatian yang maksimal, baik dari guru, maupun siswa. Dalam pembelajaran menyimak, metode konvensional adalah metode yang seringkali oleh guru terapkan, selain itu media pembelajaran jarang digunakan, sehingga menyebabkan pembelajaran hanya sebatas menyampaikan materi saja. Siswa mudah bosan dalam belajar cerita rakyat. Kebosanan ini menimbulkan rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menyimak. Jika dibiarkan terus-menerus bukan tidak mungkin prestasi siswa akan menurun, dan tujuan pembelajaran pun menjadi tidak tercapai.

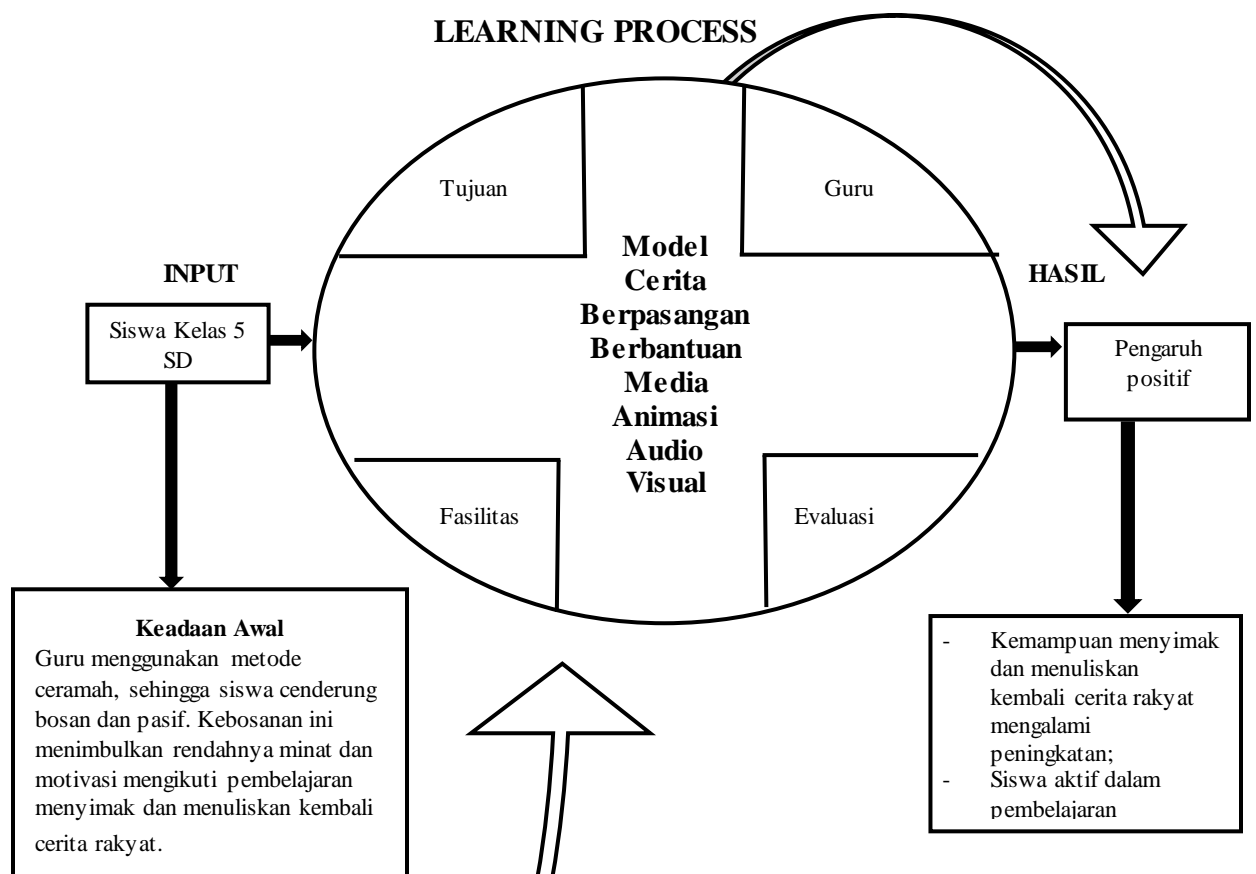
Selain itu, kekurangan kemampuan siswa untuk menuangkan kembali cerita dalam bentuk tulisan (menuliskan kembali) dirasakan masih belum optimal. Hal ini disebabkan karena daya imajinasi siswa untuk menangkap simakan dari guru belum optimal, siswa bingung mulai dari mana untuk menuangkan kembali cerita tersebut. Oleh karena itu diperlukan model, metode yang dapat memaksimalkan kemampuan menyimak dan menuliskan kembali cerita rakyat. Salah satunya adalah model cerita berpasangan (*paired storytelling*).

Penerapan model Cerita Berpasangan (*paired storytelling*) berbantuan media animasi audio visual dilaksanakan dengan nuansa yang menyenangkan dan inovatif, sehingga diharapkan siswa tertarik, termotivasi, dan mengikuti pembelajaran dengan baik dan maksimal sehingga dapat diperoleh hasil pembelajaran yang maksimal juga. Selain itu, model pembelajaran Cerita Berpasangan (*paired storytelling*) diharapkan menjadi model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita dan menuliskan kembali cerita rakyat. Keefektifan model Cerita Berpasangan (*paired storytelling*) berbantuan media animasi audio visual dapat diketahui melalui uji perbedaan rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada siswa kelas VSDN Sukawening Kecamatan Sukanagara Kabupaten Cianjur.

Sebelum diberikan *treatment* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, terlebih dahulu dilaksanakan pretes untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menyimak dan menuliskan kembali cerita rakyat. Setelah pretes, maka kedua kelas tersebut diadakan perlakuan. Perlakuan pada kelas kontrol dilaksanakan dengan menerapkan metode konvensional, sedangkan perlakuan di

kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran Cerita Berpasangan berbantuan media animasi audio visual.

Berikut alur kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 3.2 Kerangka Berpikir Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian yang relevan dan kerangka pikir seperti tersebut di atas, hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan yaitu:

1. pembelajaran menyimak cerita rakyat sebelum diadakannya perlakuan model Cerita Berpasangan berbantuan media animasi audio visual berpusat pada guru. Sedangkan setelah diadakannya perlakuan Cerita Berpasangan berbantuan media animasi audio visual berpusat pada siswa;
2. pembelajaran menuliskan kembali cerita rakyat sebelum diadakannya perlakuan model Cerita Berpasangan berbantuan media animasi audio visual berpusat pada guru. Sedangkan setelah diadakannya perlakuan Cerita Berpasangan berbantuan media animasi audio visual berpusat pada siswa;
3. terdapat perbedaan pengaruh model Cerita Berpasangan berbantuan media animasi audio visual dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita rakyat siswa kelas V SDN Sukawening Kecamatan Sukanagara Kabupaten Cianjur dibanding dengan menggunakan metode konvensional;
4. terdapat perbedaan pengaruh model Cerita Berpasangan berbantuan media animasi audio visual dalam pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita rakyat siswa kelas V SDN Sukawening Kecamatan Sukanagara Kabupaten Cianjur dibanding dengan menggunakan metode konvensional.