BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Ali (2010, hlm. 84) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen adalah sebuah penelitian yang dilaksanakan melalui eksperimental atau percobaan. Melakukan eksperimental menunjukkan pada suatu upaya secara sengaja dalam memodifikasi kondisi yang menentukan munculnya suatu peristiwa, serta pengamatan dan interpretasi perubahan yang terjadi pada peristiwa itu yang dilakukan secara terkontrol (Ali, 2010, hlm. 84). Variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Variabel bebas (independent): teknik *jigsaw*
2. Variabel terikat (dependent): keterampilan memerankan cerita fabel.

Pemilihan metode penelitian eksperimen dalam penelitian ini disebabkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengujicobakan sebuah strategi pembelajaran dalam pembelajaran memerankan teks fabel. Teknik yang akan diujicoba oleh peneliti dalam penelitian ini adalah teknik *jigsaw* dalam memerankan teks fabel pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 30 Bandung tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan teknik *jigsaw* dalam pembelajaran memerankan teks fabel.

Metode penelitian yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi. Metode ini dipilih dan digunakan karena yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah manusia, karena perilaku manusia yang bersifat kompleks. Sebab lain dipilihnya metode ini adalah karena mata pelajaran yang akan diujicobakan adalah Bahasa dan Sastra Indonesia yang merupakan mata pelajaran non eksakta. Tujuan lain dipilihnya metode eksperimen kuasi dalam penelitian ini juga adalah untuk melihat serta menguji hubungan sebab-akibat melalui manipulasi variabel bebas. Penelitian ini dilakukan pada satu kelas kelompok eksperimen dan satu kelas kelompok kontrol. Kedua kelompok kelas ini diberi perlakuan yang

berbeda. Kelompok kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa diterapkannya teknik *jigsaw*, sedangkan kelompok kelas kontrol hanya menerapkan pendekatan saintifik tanpa diberi perlakuan khusus. Dalam arti lain, kelompok kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran konvensional.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak atau *random* (Sugiono, 2013, hlm. 89). Rancangan ini tidak memakai teknik sampel acak tapi menggunakan *purposive sampling*. Selain itu, pada rancangan ini juga terdapat dua kelompok subjek yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian ini membagi objek penelitian menjadi dua yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun penggambaran desain penelitian *nonequivalent control group design* adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1

Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	*Pretest*	Perlakuan	*Posttest*
E	O_1	X	O_2
K	O_3	Y	O_4

(Sugiyono, 2006, hlm. 89)

Keterangan:

E: Kelas eksperimen

K: Kelas kontrol

O_1: Uji awal pada kelompok eksperimen

O_2: Uji akhir pada kelompok eksperimen

X: Pembelajaran memerankan teks fabel menggunakan teknik jigsaw.

O_3: Uji awal pada kelompok kontrol

O_4: Uji akhir pada kelompok kontrol

Y: Perlakuan pada kelompok kontrol berupa pembelajaran konvensional

Dalam desain ini kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan tes awal (pretes) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik di kedua kelas tersebut. Kemudian, hasil tes awal tersebut akan dijadikan bandingan untuk hasil tes akhir setelah kelas eksperimen diberi perlakuan berupa teknik *jigsaw*, sedangkan pada kelas kontrol hanya diberi perlakuan berupa pembelajaran konvensional. Dalam hal ini, penelitian dilakukan untuk mengetahui penerapan teknik *jigsaw*. Hal tersebut dapat memberi data tentang adanya perubahan terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009, hlm. 80). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 30 Bandung tahun ajaran 2017/2018 dari mulai kelas VII-A hingga VII-J. Berikut rincian jumlah peserta didik setiap kelasnya.

Tabel 3.2

Rincian Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 30 Bandung

Kelas	Jumlah Peserta didik		Jumlah Keseluruhan
	Laki-laki	Perempuan	
VII-A	14	18	32
VII-B	14	18	32
VII-C	14	18	32
VII-D	14	18	32
VII-E	14	17	31
VII-F	12	20	32
VII-G	12	20	32

VII-H	10	22	32
VII-I	12	20	32
VII-J	12	19	31

3.3.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2009, hlm. 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan data, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari sampel itu, kesimpulannya dapat berlaku bagi seluruh populasi. Maka sampel yang diambil dari populasi haruslah betul-betul bersifat representatif (mewakili).

Sampel adalah sebagian dari populasi. Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik sampel purposif (*purposive sampling*). Hal ini disebabkan peneliti menggunakan desain penelitian eksperimen kuasi *nonequivalent control group design*, yang tidak dipilih secara random. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang artinya peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil karena adanya pertimbangan untuk memilih kelas dengan peserta didik yag memiliki kemampuan homogen.

Sampel yang digunakan adalah dua kelompok, yaitu satu kelompok dijadikan kelas eksperimen dan satu kelompoknya merupakan kelas pembanding. Kelas yang dijadikan sampel yaitu kelas VII-G dan VII-H.

Tabel 3.3

Sampel Penelitian

Kelas	**Jumlah Peserta didik**		**Jumlah Keseluruhan**
	Laki-laki	**Perempuan**	
VII-G	12	20	32
VII-H	10	22	32
Jumlah Keseluruhan	22	42	64

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan pada penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap awal dalam pengumpulan data penelitian ini adalah melakukan pengamatan secara langsung di tempat penelitian, peneliti meminta izin kepada pihak sekolah untuk mengadakan penelitian kuasi eksperiman kelas VII untuk mengujikan teknik *jigsaw* dalam pembelajaran memerankan teks fabel. Pada tahap selanjutnya, peneliti akan melakukan tes dan observasi. Data yang dikumpulkan adalah data pada tes awal dan tes akhir kemampuan memerankan fabel peserta didik di kelas eksperimen dengan perlakuan penerapan teknik jigsaw dan data pada tes awal dan tes akhir kemampuan memerankan fabel dengan perlakuan tanpa penerapan teknik *jigsaw* atau dengan pembelajaran konvensional. Data-data tersebut kemudian dikumpulkan untuk dianalisis selama proses penelitian berlangsung.

3.4.2 Instrumen Perlakuan

Instrumen perlakuan dalam penelitian ini berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pokok pembelajaran memerankan teks fabel. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini berisikan pedoman pembelajaran yang di dalamnya terdapat langkah-langkah pembelajaran yang dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai proses pembelajaran yang akan berlangsung. Adapun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.4.2.1 RPP Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SMP Negeri 30 Bandung

Mata Pelajaran: Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/Semester: VII/2

Alokasi Waktu : 9 x 40 menit (3x pertemuan)

Materi Pokok : Mengapresiasi dan Mengkreasikan Fabel

A. Kompetensi Inti

KI-1	Menghayati ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efekif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
KI-3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI-4	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	4.16 Memerankan isi fabel daerah setempat yang dibaca dan didengar	4.16.1 Mengubah bentuk teks fabel ke dalam naskah dialog.

		4.16.2 Memerankan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat:

1. merencanakan penulisan cerita fabel.
2. menulis cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur dan kaidah penggunaan kata kalimat/tanda baca/ejaan.
3. peserta didik mampu merencanakan pemeranan fabel dengan intonasi, gestur dan aspek pemeranan lain yang sesuai.

Pertemuan Kedua

1. peserta didik mampu merencanakan pemeranan fabel dengan intonasi, gestur dan aspek pemeranan lain yang sesuai.

Pertemuan Ketiga

1. peserta didik mampu memerankan fabel dengan intonasi, gestur dan aspek pemeranan lain yang sesuai.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler

a. Fakta

- Teks fabel adalah salah satu bentuk cerita (tradisional) yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia.

b. Konsep

- Struktur teks fabel terdiri atas orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda.

c. Prinsip

- Dalam memerankan fabel yang harus diperhatikan adalah vokal, intonasi, *gesture*, teknik muncul, improvisasi, intensitas kelancaran berbicara, ekspresi wajah dan dialog, dan *blocking*.

d. Prosedur

- Mengonversi teks fabel ke dalam bentuk naskah dialog
- Mendiskusikan naskah dialog bersama kelompok sesuai dengan peran yang didapatkan (kelompok ahli).
- Mempresentasikan hasil diskusi kepada kelompok awal.
- Memerankan teks fabel dengan kelompok awal.

2. Materi Pembelajaran Remedial

- Memerankan teks fabel sesuai dengan kriteria penilaian.

3. Materi Pembelajaran Pengayaan

- Membuat naskah fabel sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaannya.

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan: Saintifik
2. Teknik: *Jigsaw*

F. Media Pembelajaran

1. *Powerpoint*
2. Lembar Soal/Naskah

G. Alat dan Sumber Belajar

1. Laptop
2. Proyektor
3. Buku siswa

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII: Buku Siswa.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII: Buku Guru.* Jakarta: Kementrian

Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Kegiatan Pembelajaran

1) Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Peserta didik merespon salam dan pertanyaan dari pendidik berhubungan dengan kondisi dari pembelajaran sebelumnya. 2. Peserta didik berdoa bersama untuk memulai pembelajaran. 3. Peserta didik membaca bagian dari buku fiksi yang dibawanya dari rumah. 4. Beberapa orang peserta didik diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil bacaannya. 5. Peserta didik merespon pertanyaan dari pendidik tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. 6. Peserta didik diberikan motivasi belajar melalui pemberian hadiah/penghargaan kepada peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi. 7. Peserta didik menyimak penyampaian kompetensi dasar, model dan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan.	20 menit
Inti	**Pembagian kelompok** 1. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas lima orang. 2. Pembagian kelompok dilakukan dengan permainan “tepuk 369”. Setiap peserta didik yang mendapat giliran menyebutkan angka	90 menit

	3/6/9, ganti dengan tepuk tangan satu kali. Bagi yang ceroboh/melakukan kesalahan, peserta didik tersebut menjadi ketua dalam kelompok. 3. Setelah mendapatkan lima orang sebagai ketua kelompok, peserta didik lainnya dapat memilih salah satu dari lima orang tersebut sebagai ketua kelompoknya. 4. Peserta didik diberi peringatan oleh guru untuk membatasi kelompoknya hanya boleh diisi oleh lima orang saja. **Pemberian materi** 1. Peserta didik menyimak materi tentang fabel (struktur, dan kaidah kebahasaannya). 2. Peserta didik mengamati contoh teks fabel dan naskah dialog fabel. 3. Peserta didik menyimak materi tentang cara mengonversi teks fabel ke dalam bentuk dialog. 4. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti terkait dengan materi yang sudah diajarkan. **Diskusi kelompok** 1. Peserta didik diberi satu naskah fabel (yang sama setiap kelompok) untuk dibaca dan dikaji terlebih dahulu. 2. Peserta didik dalam kelompok diberi tugas untuk mendiskusikan tokoh-tokoh dalam teks fabel tersebut. 3. Peserta didik mengonversi teks fabel tersebut menjadi naskah dialog fabel.	

	4. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya jika ada hal yang tidak dimengerti terkait pengonversian teks fabel menjadi naskah dialog fabel. 5. Peserta didik dipandu guru untuk mengkreasikan naskah dialog fabel yang dibuat agar menarik. **Presentasi hasil diskusi** 1. Setelah melakukan diskusi kelompok, salah satu perwakilan peserta didik dalam kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. 2. Peserta didik lainnya diberi kesempatan untuk mengomentari hasil presentasi/diskusi kelompok tersebut. 3. Peserta didik lainnya diberi kesempatan untuk bertanya terkait dengan hasil diskusi kelompok tersebut. 4. Peserta didik diberi penguatan-penguatan oleh guru terkait dengan pengonversian teks fabel menjadi dialog fabel. 5. Beberapa kelompok lainnya diberi kesempatan untuk presentasi hasil diskusi kelompoknya. **Evaluasi** 1. Peserta didik dan guru melakukan evaluasi terkait dengan pembelajaran yang sudah berlangsung. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya terkait dengan materi yang tidak dimengerti.	
Penutup	1. Peserta didik dan guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung.	10 menit

	2. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyatakan kesulitan-kesulitan yang dialami selama kegiatan pembelajaran. 3. Peserta didik menyimak penjelasan pendidik terkait solusi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya (berdasarkan kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik selama kegiatan pembelajaran. 4. Peserta didik menyimak arahan pendidik terkait dengan materi yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya. 5. Peserta didik dan guru menutup kegiatan pembelajaran.	

2) Pertemuan Kedua

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Peserta didik merespon salam dan pertanyaan dari pendidik berhubungan dengan kondisi dari pembelajaran sebelumnya. 2. Peserta didik berdoa bersama untuk memulai pembelajaran. 3. Peserta didik membaca bagian dari buku fiksi yang dibawanya dari rumah. 4. Beberapa orang peserta didik diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil bacaannya. 5. Peserta didik merespon pertanyaan dari pendidik tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. 6. Peserta didik diberikan motivasi belajar melalui pemberian hadiah/penghargaan	20 menit

	kepada peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi. 7. Peserta didik menyimak penyampaian kompetensi dasar, model dan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan.	
Inti	**Pembagian kelompok** 1. Peserta didik duduk bersama kelompok yang sudah ditentukan pada pertemuan sebelumnya. **Pemberian materi** 1. Peserta didik mengamati teks fabel yang sudah dikonversi menjadi dialog antartokoh yang telah dibuat oleh kelompok pada pertemuan sebelumnya. 2. Peserta didik menyimak materi mengenai aspek-aspek pemeranan teks fabel. 3. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi yang telah disampaikan. **Diskusi kelompok** 1. Peserta didik dibagi menjadi lima kelompok ahli sesuai dengan tokoh yang terdapat dalam naskah fabel (lutung, ayam, sapi, penyu, dan harimau). 2. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok ahli terkait dengan naskah fabel yang mereka buat bersama kelompok awal. 3. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok ahli terkait dengan aspek-aspek pemeranan tokoh yang mereka dapatkan. 4. Peserta didik bersama kelompok diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal	90 menit

	yang tidak dimengerti terkait dengan aspek-aspek pemeranan tokoh. **Presentasi hasil diskusi** 1. Setelah berdiskusi dalam kelompok ahli, peserta didik kembali ke kelompok awal. 2. Peserta didik saling mempresentasikan hasil diskusinya dari kelompok ahli. 3. Peserta didik bersama kelompok awal melakukan diskusi terkait hasil diskusi di kelompok ahli. **Evaluasi** 1. Peserta didik dan guru melakukan evaluasi terkait dengan materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya terkait dengan materi yang tidak dimengerti.	
Penutup	1. Peserta didik dan guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyatakan kesulitan-kesulitan yang dialami selama kegiatan pembelajaran. 3. Peserta didik menyimak penjelasan pendidik terkait solusi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya (berdasarkan kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik selama kegiatan pembelajaran. 4. Peserta didik menyimak arahan pendidik terkait dengan materi yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya. 5. Peserta didik dan guru menutup kegiatan pembelajaran.	10 menit

3) Pertemuan Ketiga

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Peserta didik merespon salam dan pertanyaan dari pendidik berhubungan dengan kondisi dari pembelajaran sebelumnya. 2. Peserta didik berdoa bersama untuk memulai pembelajaran. 3. Peserta didik membaca bagian dari buku fiksi yang dibawanya dari rumah. 4. Beberapa orang peserta didik diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil bacaannya. 5. Peserta didik merespon pertanyaan dari pendidik tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. 6. Peserta didik diberikan motivasi belajar melalui pemberian hadiah/penghargaan kepada peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi. 7. Peserta didik menyimak penyampaian kompetensi dasar, model dan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan.	20 menit
Inti	**Pembagian kelompok** 1. Peserta didik duduk bersama kelompok awal sesuai dengan yang sudah ditentukan pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. **Pemberian materi** 1. Peserta didik merespon pertanyaan guru terkait dengan aspek-aspek pemeranan yang sudah	90 menit

	didiskusikan bersama kelompok ahli pada pertemuan sebelumnya. 2. Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait dengan aspek-aspek pemeranan tokoh dalam naskah fabel "Akhir Riwayat Sang Lutung". 3. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang tidak dimengerti terkait dengan aspek-aspek pemeranan tokoh dalam naskah fabel "Akhir Riwayat Sang Lutung". **Diskusi kelompok** 1. Peserta didik berdiskusi terkait dengan rencana pemeranan teks fabel yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. 2. Peserta didik bersama kelompok diberi kesempatan untuk bertanya terkait dengan hal-hal yang tidak dimengerti. 3. Peserta didik yang membawa bahan-bahan untuk properti diberi kesempatan untuk membuat properti. **Presentasi hasil diskusi** 1. Perwakilan dari tiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. 2. Bagi kelompok yang sudah membuat properti diberi kesempatan untuk menunjukkan hasil properti yang sudah dibuatnya. 3. Peserta didik lainnya diberi kesempatan untuk mengomentari dan bertanya kepada peserta didik yang presentasi. 4. Peserta didik dan guru melakukan diskusi terkait dengan presentasi kelompok.	

	Evaluasi 1. Salah satu kelompok diminta untuk melakukan simulasi pemeranan teks fabel. 2. Peserta didik lainnya diberi kesempatan untuk mengomentari simulasi pemeranan teks fabel. 3. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya terkait dengan simulasi pemeranan teks fabel. 4. Peserta didik dan guru bersama-sama berdiskusi terkait simulasi dan aspek-aspek pemeranan teks fabel. 5. Peserta didik diberi kesempatan untuk memberi masukan terkait dengan *posttest* yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. 6. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyatakan kesulitan-kesulitannya dalam memerankan teks fabel. 7. Peserta didik lainnya diberi kesempatan untuk memberi komentar terkait dengan kesulitan-kesulitan tersebut. 8. Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait dengan kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik selama memerankan teks fabel.	
Penutup	1. Peserta didik dan guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyatakan kesulitan-kesulitan yang dialami selama kegiatan pembelajaran. 3. Peserta didik menyimak penjelasan pendidik terkait solusi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya (berdasarkan kesulitan-kesulitan	10 menit

	yang dialami peserta didik selama kegiatan pembelajaran. 4. Peserta didik menyimak arahan pendidik terkait dengan materi yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya. 5. Peserta didik dan guru menutup kegiatan pembelajaran.	

3.4.2.2 RPP Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SMP Negeri 30 Bandung

Mata Pelajaran: Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/Semester: VII/2

Alokasi Waktu : 9 x 40 menit (3x pertemuan)

Materi Pokok : Mengapresiasi dan Mengkreasikan Fabel

A. Kompetensi Inti

KI-1	Menghayati ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efekif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
KI-3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI-4	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	4.16 Memerankan isi fabel daerah setempat yang dibaca dan didengar	4.16.1 Mengubah teks fabel ke dalam bentuk naskah dialog. 4.16.2 Memerankan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat:

1. merencanakan penulisan cerita fabel.
2. menulis cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur dan kaidah penggunaan kata kalimat/tanda baca/ejaan.
3. peserta didik mampu merencanakan pemeranan fabel dengan intonasi, gestur dan aspek pemeranan lain yang sesuai.

Pertemuan Kedua

1. peserta didik mampu merencanakan pemeranan fabel dengan intonasi, gestur dan aspek pemeranan lain yang sesuai.

Pertemuan Ketiga

1. peserta didik mampu memerankan fabel dengan intonasi, gestur dan aspek pemeranan lain yang sesuai.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler

a. Fakta

- Teks fabel adalah salah satu bentuk cerita (tradisional) yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia.

b. Konsep

- Struktur teks fabel terdiri atas orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda.

c. Prinsip

- Dalam memerankan fabel yang harus diperhatikan adalah vokal, intonasi, *gesture*, teknik muncul, improvisasi, intensitas kelancaran berbicara, ekspresi wajah dan dialog, dan *blocking*.

d. Prosedur

- Mengonversi teks fabel ke dalam bentuk naskah dialog
- Mendiskusikan naskah dialog bersama kelompok sesuai dengan peran yang didapatkan (kelompok ahli).
- Mempresentasikan hasil diskusi kepada kelompok awal.
- Memerankan teks fabel dengan kelompok awal.

2. Materi Pembelajaran Remedial

- Memerankan teks fabel sesuai dengan kriteria penilaian.

3. Materi Pembelajaran Pengayaan

- Membuat naskah fabel sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaannya.

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan: Saintifik
2. Teknik: *Jigsaw*

F. Media Pembelajaran

1. *Powerpoint*
2. Lembar Soal/Naskah

G. Alat dan Sumber Belajar

1. Laptop
2. Proyektor
3. Buku siswa

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Bahasa Indonesia*

SMP/MTS Kelas VII: Buku Siswa. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII: Buku Guru.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Kegiatan Pembelajaran

1) Pertemuan Pertama

Kegiatan	**Deskripsi**	**Alokasi Waktu**
Pendahuluan	1. Peserta didik merespon salam dan pertanyaan dari pendidik berhubungan dengan kondisi dari pembelajaran sebelumnya. 2. Peserta didik berdoa bersama untuk memulai pembelajaran. 3. Peserta didik membaca bagian dari buku fiksi yang dibawanya dari rumah. 4. Beberapa orang peserta didik diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil bacaannya. 5. Peserta didik merespon pertanyaan dari pendidik tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. 6. Peserta didik diberikan motivasi belajar melalui pemberian hadiah/penghargaan kepada peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi. 7. Peserta didik menyimak penyampaian kompetensi dasar, model dan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan.	20 menit

	8. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, masing-masing terdiri dari 4 orang secara heterogen.	
Inti	**Mengamati** 1. Peserta didik menyimak penjelasan pendidik mengenai cara mengonversi teks fabel ke dalam bentuk dialog. 2. Peserta didik menyimak materi mengenai aspek-aspek pemeranan (vokal, ekspresi, gestur, dan teknik isi) dari pendidik. **Menanya** 1. Peserta didik melakukan tanya jawab bersama pendidik mengenai materi yang telah disampaikan. 2. Peserta didik dipandu pendidik untuk mencatat hal-hal penting pada materi. **Mencoba/Mengumpulkan Informasi** 1. Peserta didik dipandu pendidik untuk mengonversi teks fabel menjadi satu naskah drama fabel. **Mengasosiasikan/Mengolah Informasi** 1. Peserta didik bersama kelompoknya melaksanakan perintah pendidik untuk mengonversi teks fabel menjadi satu naskah drama fabel. **Mengomunikasikan** 1. Perwakilan dari kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas.	90 menit
Penutup	1. Peserta didik dan pendidik melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Peserta didik mendengarkan arahan pendidik untuk materi pada pertemuan berikutnya.	10 menit

2) Pertemuan Kedua

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Peserta didik merespon salam dan pertanyaan dari pendidik berhubungan dengan kondisi dari pembelajaran sebelumnya. 2. Peserta didik berdoa bersama untuk memulai pembelajaran. 3. Peserta didik membaca bagian dari buku fiksi yang dibawanya dari rumah. 4. Beberapa orang peserta didik diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil bacaannya. 5. Peserta didik merespon pertanyaan dari pendidik tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. 6. Peserta didik diberikan motivasi belajar melalui pemberian hadiah/penghargaan kepada peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi. 7. Peserta didik menyimak penyampaian kompetensi dasar, model dan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan.	20 menit
Inti	**Mengamati** 1. Peserta didik mengamati teks fabel yang sudah dikonversi menjadi dialog antartokoh. 2. Peserta didik bersama pendidik menentukan hal-hal yang akan dibahas pada pembelajaran. **Menanya**	90 menit

	1. Peserta didik melakukan tanya jawab bersama pendidik mengenai materi yang telah disampaikan. 2. Peserta didik dipandu pendidik untuk mencatat hal-hal penting pada materi. **Mencoba/Mengumpulkan Informasi** 1. Peserta didik menyimak materi mengenai aspek-aspek pemeranan dari pendidik. **Mengasosiasikan/Mengolah Informasi** 1. Peserta didik bersama kelompoknya melaksanakan perintah pendidik untuk mendiskusikan aspek-aspek pemeranan (vokal, intonasi, gestur, dan lain-lain). **Mengomunikasikan** 1. Setiap kelompok memerankan teks fabel yang telah dikonversi.	
Penutup	1. Peserta didik dan pendidik melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Peserta didik mendengarkan arahan pendidik untuk materi pada pertemuan berikutnya.	10 menit

3) Pertemuan Ketiga

Kegiatan	**Deskripsi**	**Alokasi Waktu**
Pendahuluan	1. Peserta didik merespon salam dan pertanyaan dari pendidik berhubungan dengan kondisi dari pembelajaran sebelumnya. 2. Peserta didik berdoa bersama untuk memulai pembelajaran. 3. Peserta didik membaca bagian dari buku fiksi yang dibawanya dari rumah.	20 menit

	4. Beberapa orang peserta didik diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil bacaannya. 5. Peserta didik merespon pertanyaan dari pendidik tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. 6. Peserta didik diberikan motivasi belajar melalui pemberian hadiah/penghargaan kepada peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi. 7. Peserta didik menyimak penyampaian kompetensi dasar, model dan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan.	
Inti	**Mengamati** 1. Peserta didik mengamati teks fabel yang sudah dikonversi menjadi dialog antartokoh. 2. Peserta didik bersama pendidik menentukan hal-hal yang akan dibahas pada pembelajaran. **Menanya** 1. Peserta didik melakukan tanya jawab bersama pendidik mengenai materi yang telah disampaikan. 2. Peserta didik dipandu pendidik untuk mencatat hal-hal penting pada materi. **Mencoba/Mengumpulkan Informasi** 1. Peserta didik dipandu pendidik untuk menampilkan teks fabel yang sudah dibuat dan didiskusikan pada pertemuan sebelumnya. **Mengasosiasikan/Mengolah Informasi** 1. Peserta didik bersama kelompoknya melaksanakan perintah pendidik untuk	90 menit

	menampilkan teks fabel yang sudah dibuat dan didiskusikan pada pertemuan sebelumnya. **Mengomunikasikan** 1. Setiap kelompok memerankan teks fabel yang telah dikonversi.	
Penutup	1. Peserta didik dan pendidik melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Peserta didik mendengarkan arahan pendidik untuk materi pada pertemuan berikutnya.	10 menit

3.4.3 Instrumen Tes

Instrumen tes dalam penelitian ini berupa lembar soal, rubrik, dan lembar penilaian. Tes kemampuan memerankan fabel dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahap, yakni pretes dan postes. Tes ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa dalam memerankan fabel.

Tahap pretes diberikan untuk memperoleh data mengenai kemampuan awal peserta didik dalam pembelajaran memerankan fabel. Sementara itu tahap postes diberikan untuk memperoleh data mengenai kemampuan peserta didik dalam memerankan fabel setelah menerapkan teknik *jigsaw* di kelas eksperimen dan penerapan pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

3.4.3.1 Lembar Soal

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, salah satu instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes lembar soal. Berikut soal yang dijadikan instrumen tes kemampuan siswa dalam menulis fabel.

3.4.3.1.1 Lembar *Pretest* dan *Posttest*

Lembar Tes Memerankan Teks Fabel (*Pretest*)

1) Bentuklah kelompok yang beranggotakan sejumlah tokoh yang terdapat pada teks fabel!
2) Bacalah teks fabel yang telah dikonversi menjadi dialog dengan baik!
3) Diskusikanlah aspek-aspek pemeranan bersama kelompokmu! Aspek-aspek tersebut meliputi:
   - Vokal
   - Intonasi
   - Gestur
   - Teknik isi (kesesuaian teks, *timing*, tempo dan penghayatan)
4) Perankanlah teks fabel tersebut di depan kelas dengan memperhatikan aspek-aspek pemeranan di atas!

Lembar Tes Memerankan Teks Fabel (*Posttest*)

1) Bentuklah kelompok yang beranggotakan sejumlah tokoh yang terdapat pada teks fabel!
2) Bacalah teks fabel yang telah dikonversi menjadi dialog dengan baik!
3) Diskusikanlah aspek-aspek pemeranan bersama kelompokmu! Aspek-aspek tersebut meliputi:
   - Vokal
   - Intonasi
   - Gestur
   - Teknik Isi (kesesuaian teks, *timing*, tempo dan penghayatan)
4) Perankanlah teks fabel tersebut di depan kelas dengan memperhatikan aspek-aspek pemeranan di atas!

3.4.3.1.2 Lembar Naskah Teks Fabel

Pada suatu hari, burung gagak, kijang, musang, dan kura-kura berjanji bertemu di bawah pohon kesambi besar di kaki bukit. Mereka telah lama menjalin persahabatan dan saling membantu dalam kehidupan. Jika musang menginginkan buah mangga, burung gagak akan mencarikannya. Jika burung gagak memerlukan udang, kura-kura akan mencarikannya di sungai. Jika Kijang ingin makan rumput hijau, burung gagak akan terbang mencari padang dan lembah berumput hijau, kemudian menunjukkan tempat itu kepada sahabatnya.

Binatang yang pertama datang di bawah pohon kesambi adalah kijang dan musang. Lama sekali mereka menunggu dua temannya yang lain di tempat itu.

"Heran, biasanya gagak selalu datang lebih dahulu," kata Kijang.

"Mungkin ia menjemput kura-kura," jawab musang.

Saat kijang dan musang sedang mempercakapkan kedua temannya, dari kejauhan terdegar suara gagak berkaok-kaok.

"Nah, gagak telah datang," ujar musang.

"Ya, tapi suaranya tidak seperti biasanya," kata kijang.

Beberapa detik kemudian burung gagak telah hinggap di punggung kijang.

"Mengapa terlambat, kawan?" tanya musang.

"Kura-kura tidak ada di tempat," jawab gagak.

"Tidak kau cari?" tanya kijang.

"Telah kucari di sekitar kediamannya, tetapi tidak kutemukan. Aku segera kemari agar kalian tidak menunggu dengan penuh tanda tanya, Sekarang, aku akan kembali mencari kura-kura. Kalian sekarang berangkat juga. Nanti kita bertemu di dekat batu besar di tikungan sungai itu," kata burung gagak.

"Ya, segeralah kauterbang," ujar kijang.

Burung gagak segera membuka sayapnya, terbang cepat sambil berkaok-kaok di angkasa. Dia terbang berkeliling ke sana kemari, kemudian menuju sebuah lembah. Dengan mata jeli, dia memperhatikan ke bawah untuk menemukan kura-kura. Hampir satu jam lamanya dia berputar-putar di atas lembah itu, tetapi dia tidak melihat kura-kura.

Pada saat burung gagak hampir putus asa mencari sahabatnya, tiba-tiba tampak satu titik kecil di tengah sawah. Dia segera membelokkan haluan menuju titik itu. Setelah dekat, ternyata tampak seorang laki-laki sedang menggendong sesuatu. Gagak tertarik pada gendongan orang itu. Setelah diperhatikan dengan cermat, ternyata gendongan itu berupa jaring perangkap. Burung gagak semakin ingin tahu isi jaring yang telah diikat dengan rapi itu. Dia pun terbang rendah mendekati lelaki itu. Alangkah terkejut hatinya setelah melihat kaki kura-kura tersembul dari sela-sela lubang jaring.

Tanpa pikir panjang, burung gagak segera terbang menemui kedua sahabatnya, kijang dan musang. Mereka telah menunggu di dekat batu besar di tikungan sungai. Gagak hinggap dengan tergopoh-gopoh.

"Malang sahabat kita," kata gagak dengan napas tersengal-sengal.

"Apa yang terjadi pada kura-kura? Tanya Kijang.

"Dia ditangkap seorang pemburu."

"Di mana kaujumpai dia?" tanya musang.

"Di tengah sawah yang luas itu. Kura-kura diikat dalam jaring perangkap. Pemburu itu menuju ke arah tenggara. Kira-kira ia akan lewat di jalan sebelah selatan karena tidak ada jalan lain yang bisa melintasi sungai ini."

"Begitu pemburu itu lewat langsung akan kuserang," kata musang.

"Pemburu itu biasanya membawa senjata," kata kijang. " Kalau kauserang, enak saja ia memukulmu dengan senjatanya. Apalagi pemburu itu sudah terlatih menggunakan senjatanya. Engkau bisa celaka kalau menyerang tanpa perhitungan."

"Tidak apa aku mati demi membela sahabatku," jawab musang.

"Kalau kaucinta kepada kura-kura," kata kijang, "Kita harus kompak, kita atur cara sebaik-baiknya sehingga kura-kura bisa terlepas dari si pemburu."

"Ya, itu pikiran yang baik," ucap gagak."Ayo sekarang bermusyawarah mencari jalan terbaik untuk menolong kura-

AKHIR RIWAYAT SANG LUTUNG

Seekor lutung (kera hitam) berjalan terseok-seok di pasir. Akibat jatuh dari pohon, tubuhnya menjadi lemah tak bertenaga. Ia lapar sekali, sementara hutan masih jauh. Dengan memaksa diri, ia tiba di tepi muara sungai. Ia minum dengan rakusnya. "Kenapa kamu pucat, lutung? Kamu sakit?" tegur seekor ayam hutan besar yang mematuk-matuk udang di tepi muara. "Ya, tolong terbangkan aku ke hutan di seberang muara ini," pinta lutung. Ayam hutan merasa iba dan setuju, ia terbang membawa lutung yang berpegangan erat di kakinya.

Sesampainya di hutan, lutung tak mau melepaskan kaki ayam hutan. Ia bahkan mencabuti semua bulu ayam hutan yang berwarna kuning keemasan itu. Sang ayam hutan pingsan karena kesakitan. Dia sudah mati, pikir lutung. Kemudian bangkai ayam hutan disembunyikannya di dalam semak belukar, sementara ia pergi mencari api di dalam hutan.

Sang Ayam Hutan kemudian sadar. Dia menangis tersedu-sedu sebab kehilangan semua bulunya. "He, kenapa badanmu, siapa yang telah mencabuti bulu-bulumu?" tanya seekor sapi dengan heran. Ayam hutan menceritakan semua pengalamannya. Alangkah marahnya sapi terhadap perlakuan si lutung. "Kurang ajar!" Biarlah kuberi pelajaran lutung itu. Sembunyilah kau di tempat lain," ujar sapi. Ayam hutan menurutinya. Ketika lutung datang membawa obor dan menanyakan di mana ayam hutan, sapi membohonginya. "Ayam hutan itu rupanya belum mati, ia berenang ke tengah laut," kata sapi. Lutung meminta sapi mengantarnya ke gundukan batu karang di tengah laut, di mana ia mengira si ayam hutan bersembunyi. Dengan ramah sapi bersedia mengantarnya. Tanpa pikir panjang lutung naik ke punggung sapi yang kemudian berenang ke gundukan batu karang di tengah laut. Akan tetapi, setelah lutung loncat ke gundukan batu karang itu, segera sapi meninggalkannya. "Semoga kau mampus disergap ikan gurita" ujar sapi. Lutung duduk di puncak batu karang dan menangis. "Mengapa kamu menangis?" tegur seekor penyu. "Aku heran, bagaimana kau dapat ke sini." Aku naik sampan, kemudian sampanku terbalik dan aku terdampar disini," jawab lutung berbohong. Karena kasihan, penyu mengantarkan lutung ke pantai. Lutung naik ke punggung penyu.

"Bagaimana kau dapat berenang dengan cepat?" tanya lutung. "Dengan kayuhan kaki-kakiku," jawab penyu tanpa curiga. Ketika di pantai, lutung ingin melihat kaki penyu. Penyu setuju dan segera tubuhnya dibalikkan oleh lutung. Ternyata lutung segera meninggalkan penyu dalam keadaan terbalik. Ia bermaksud mencari harimau, karena hanya harimaulah yang dapat mengeluarkan daging penyu dari kulitnya yang keras itu.

Penyu menangis dan berteriak-teriak minta tolong. "Mengapa kamu?" tanya seekor tikus yang mendekat. Penyu lalu menceritakan pengalamannya. Tikus pun mejadi sangat marah terhadap lutung yang tak tahu membalas budi itu. Ia bersama tikus-tikus lain menggali pasir di bawah badan penyu, dengan harapan apabila air pasang naik penyu dapat membalikkan tubuhnya dengan mudah. Sementara menunggu kedatangan lutung, tikus-tikus itu menutupi tubuh penyu dengan tubuh mereka sendiri. Dan menari-nari sambil bersayir : "Mari kita ikut gembira ria ... bersama sang lutung yang jenaka ... yang berhasil menipu Raja Rimba ... yang mengira betul ada penyu, padahala hanya kita yang ada..." Lutung yang datang bersama harimau sangan heran, dimanakah penyu? Mendengar syair tikus-tikus, harimau pun menjadi marah karena merasa ditipu. "Mana penyu yang kau katakan itu?" geramnya. Kemudian lutung itu diterkam oleh sang Harimau, dibawa lari kedalam hutan.

Lembar penilaian dalam penelitian ini berupa format kriteria penilaian memerankan fabel. Lembar penilaian ini digunakan pada pretes dan postes. Dalam format kriteria ini akan dijabarkan aspek-aspek yang menjadi penilaian dalam memerankan fabel sehingga data hasil kemampuan peserta didik dalam menulis fabel akan dapat diketahui dengan jelas sebagai kebutuhan penelitian. Adapun kriteria penilaian memerankan fabel adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4

Kriteria penilaian memerankan fabel

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Deskripsi
1.	Vokal a. Volume suara b. Intonasi c. Artikulasi d. Nada	4	Jika empat aspek vokal terpenuhi
		3	Jika tiga aspek vokal terpenuhi
		2	Jika dua aspek vokal terpenuhi
		1	Jika satu aspek vokal terpenuhi
2.	Ekspresi a. Ekspresi mata b. Ekspresi bibir c. Darah wajah d. Sinkronikasi ekspresi	4	Jika empat aspek ekspresi terpenuhi
		3	Jika tiga aspek ekspresi terpenuhi
		2	Jika dua aspek ekspresi terpenuhi
		1	Jika satu aspek ekspresi terpenuhi
3.	*Gesture* a. Gerakan tangan b. Gerakan kaki c. Gerakan badan d. *Blocking*	4	Jika empat aspek *gesture* terpenuhi
		3	Jika tiga aspek *gesture* terpenuhi
		2	Jika dua aspek *gesture* terpenuhi
		1	Jika satu aspek *gesture* terpenuhi
4.	Teknik Isi a. Kesesuaian dengan teks b. *Timing* c. Tempo d. Penghayatan	4	Jika empat aspek teknik isi terpenuhi
		3	Jika tiga aspek teknik isi terpenuhi
		2	Jika dua aspek teknik isi terpenuhi
		1	Jika satu aspek teknik isi yang terpenuhi

SKOR MAKSIMAL: 16

(Diadaptasi dari: Mayangsunda, 2017, hlm. 45-46)

Hasil penilaian dihitung dengan rumus:

$$Nilai = \frac{pemerolehan\ skor}{skor\ maksimal} x100$$

Pada tahap selanjutnya, nilai yang telah diperoleh dikategorikan berdasarkan tabel kategori penilaian tes keterampilan memerankan teks fabel sebagai berikut.

Tabel 3.5

Kategori Penilaian Memerankan teks fabel Berdasarkan Skala Nilai

No.	Kategori	Nilai
1.	Sangat Baik	86-100
2.	Baik	76-85
3.	Cukup	61-75
4.	Kurang	41-60
5.	Sangat Kurang	0-40

(Mayangsunda, 2017, hlm. 45-46)

3.5 Prosedur Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian diperlukan adanya gambaran tentang langkah-langkah melakukan penelitian yang biasa disebut dengan prosedur penelitian. Secara garis besar, prosedur pada penelitian ini terdiri atas tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pengolahan data. Adapun penjabaran dari tiga tahap prosedur penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tahap persiapan

Tahap persiapan ini merupakan tahapan perencanaan sebelm dilaksanakannya penelitian. Tahapan persiapan ini meliputi rumusan masalah, studi kepustakaan, perumusan hipotesis, dan penentuan strategi atau desain penelitian yang sekaligus dilengkapi dengan instrumen penelitian.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini merupakan tahapan dilaksanakannya penelitian untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian perlakuan atau *treatment* terhadap subjek penelitian dan pemberian tes yang bertujuan untuk

mengetahui kemampuan siswa setelah diberi perlakuan atau *treatment*, baik pretes maupun postes. Adapun pelaksanaan penelitian ini meliputi tahapan sebagai berikut.

a) Pemberian pretes berupa memerankan fabel berdasarkan dengan ketentuan-ketentuan yang telah dipaparkan dalam lembar soal. Pretes ini diberikan pada kedua kelas dalam penelitian ini, yakni kelas VII-G sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-H sebagai kelas kontrol. Pemberian pretes ini bertujuan mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberi perlakuan atau *treatment*.

b) Pemberian perlakuan atau *treatment* dalam pembelajaran memerankan fabel dengan pendekatan saintifik dan teknik *jigsaw* pada kelas eksperimen dan menerapkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Pemberian perlakuan atau *treatment* sebanyak tiga kali. Selain itu pada tahapan ini, peneliti meminta bantuan salah satu guru Bahasa dan Sastra Indonesia SMP Negeri 30 Bandung yaitu Euis Aminah, S.Pd., M.M. untuk menjadi observer penelitian yang akan mengobservasi aktivitas pendidik dan peserta didik pada saat pemberian perlakuan atau *treatment* di kelas eksperimen.

c) Pemberian postes berupa memerankan teks fabel dengan pendekatan saintifik dan teknik *jigsaw* dengan menggunakan instrumen soal yang berbeda pada kelas eksperimen namun sama seperti pada pretes pada kelas kontrol. Postes ini diberikan pada kedua kelas dalam penelitian ini, yakni VII-G sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-H sebagai kelas kontrol. Pemberian postes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis fabel berdasarkan kemampuan baru yang telah dimilikinya setelah mendapatkan perlakuan atau *treatment* sebelumnya.

3. Tahap pengolahan data

Tahap pengolahan data ini merupakan tahapan setelah dilakukannya penelitian, yakni mengolah data penelitian. Tahapan ini meliputi pengolahan dan penyajian informasi, analisis data, pembuatan simpulan, serta pembuatan laporan hasil penelitian.

3.6 Analisis Data

Data yang telah diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan teknik pengolahan data kuantitatif. Pengolahan data kuantitatif tersebut diuji dengan menggunakan statistik (ukuran) yang tepat sehingga diperoleh kesimpulan bahwa testi (subjek yang dievaluasi) itu berukuran tinggi-rendah, baik-jelek, atau berhasil-gagal (Subana, dkk. 2005, hlm. 16). Selain itu, statistik juga berperan untuk mengujikan suatu hipotesis. Berikut ini adalah tahapan pengolahan data dalam penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Pengolahan Data

Tahap ini merupakan tahap pengolahan awal dari data-data yang telah diperoleh atau dikumpulkan dari hasil observasi, tes, dan lain-lain.

2. Tahap Pengorganisasian Data

Tahap ini merupakan tahap untuk memilih data-data yang diperlukan dan sesuai dengan masalah penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Data-data yang dipilih selanjutnya dianalisis sesuai dengan kebutuhan penelitian.

3. Tahap Temuan Hasil

Tahap ini merupakan tahap yang diperoleh setelah dilakukan analisis data yang dapat memberikan gambaran atau fakta di lapangan. Pada tahap ini, peneliti akan dapat menyimpulkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

Perhitungan data kuantitatif, seperti hasil tes kemampuan memerankan teks fabel peserta didik akan diolah menggunakan statistik. Hasil perhitungan statistik ini dapat membuktikan keefektifan pendekatan dan media yang diterapkan dalam pembelajaran memerankan teks fabel dan memberikan gambaran yang jelas tentang hasil dari penelitian yang dilakukan. Berikut ini adalah langkah-langkah pengolahan nilai pretes dan nilai postes kemampuan bermain peran peserta didik dengan menggunakan perhitungan statistik.

1) Menilai dan menganalisis data tes awal dan tes akhir. Langkah-langkah analisis datanya adalah sebagai berikut.
   a) Menganalisis teks fabel yang telah dibuat oleh peserta didik.
   b) Menentukan skor tes awal dan tes akhir, kemudian menentukan nilai dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\qquad\qquad\qquad\qquad}{\qquad\qquad\qquad\qquad}$$

c) Mendeskripsikan hasil tes awal dan tes akhir.

2) Uji reliabilitas antar penimbang

Hasil analisis data dilakukan oleh tiga orang penimbang. Uji reliabilitas ini dilakukan untuk menghindari adanya penilaian secara subjektif. Untuk mengetahui ketepatan analisis data yang dilakukan oleh tiga penimbang tersebut, dilakukan uji sebagai berikut.

$\sum dt^2$ = Sigma determinan

$$\sum dt^2 = \frac{(\sum X)^2}{k.n}$$

$SSt\sum dt^2$ = jumlah kuadrat siswa

$$SSt\sum dt^2 = \frac{(Xt)^2}{k} - \frac{(X)^2}{k.n}$$

$$SSt\sum dt^2 = \frac{(Xt)^2}{k} - dt^2$$

$SSp\sum d^2p$ = jumlah kuadrat penguji/penimbang

$$SSp\sum d^2p = \frac{(\sum XP)^2}{n} - \frac{(\sum X)^2}{k.n}$$

$$SSp\sum d^2p = \frac{(XP)^2}{n} - \sum dt^2$$

$SStot\sum p^2t$ = jumlah kuadrat total

$$SStot\sum p^2t = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{k.n}$$

$$SStot\sum p^2t = \sum X^2 - \sum dt^2$$

$SSkk\sum d^2kk$ = jumlah kuadrat kekeliruan

$$SSkk\sum d^2kk = \sum p^2t - \sum dt^2 - \sum d^2p$$

Setelah itu, hasil data-data dimasukkan ke dalam format ANOVA. Reliabilitas antar penimbang dilakukan dengan rumus berikut.

$$R = \frac{(vt - vkk)}{vt}$$

Kemudian nilai dicocokkan dengan tabel Guilford berikut.

Tabel 3.6

Tingkat Korelasi Guilford

Tingkat Koefisien	Tingkat Korelasi
< 0,20	tidak ada korelasi
0,20 – 0,40	korelasi rendah
0,40 – 0,60	korelasi sedang
0,60 – 0,80	korelasi tinggi
0,80 – 0,90	korelasi tinggi sekali
1,00	korelasi sempurna

(Subana, dkk., 2005, hlm. 104)

3) Melakukan uji normalitas nilai tes awal dan tes akhir memerankan teks fabel. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mencari tahu normalitas distribusi skor prates dan pascates. Perhitungan uji normalitas ini dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 21 dengan signifikansi 0,05. Data berdistribusi normal apabila signifikansi yang ditunjukan oleh aplikasi SPSS lebih besar dari 0,05.

4) Melakukan uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan bertujuan untuk mengetahui tingkat homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas akan menunjukkan apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki sifat homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS Versi 21. Tingkat homogenitas akan ditunjukkan oleh signifikansi hasil perhitungan SPSS. Apabila signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 dapat diketahui bahwa data prates dan pascates bersifat homogen.

5) Melakukan uji hipotesis

Apabila data terbukti normal dan homogen berdasarkan hasil pengujian normalitas dan homogenitas sebagai tahap pengujian persyaratan analisis data, maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan rumus uji-t (*test-t*). Peneliti menggunakan uji-t karena penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji-t dilakukan untuk menguji signifikansi perbedaan median atau nilai

tengah. Dalam melakukan uji hipotesis diperlukan langkah-langkah seagai berikut.

a) Mencari deviasi standar gabungan (dsg)

$$\text{Dsg} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)\, V_1 + (n_2 - 1)\, V_2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:

n_1: banyaknya data kelompok 1

n_2: banyaknya data kelompok 2

V_1: varians data kelompok 1

V_2: varians data kelompok 2

b) Menentukan t hitung

$$t = \frac{x_1 - x_2}{dsg\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

x_1: rata-rata data kelompok 1

x_2: rata-rata data kelompok 2

c) Menentukan derajat kebebasan (dk)

Dengan rumus: dk = $n_1 + n_2 - 2$

d) Menentukan t_{tabel}

Pengujian statistik uji-t digunakan untuk mengetahui tingkat pengaruh asing variabel. Hipotesis diuji pada tarif nyata ___ = 0,05

Untuk hipotesis satu pihak, $t_{tabel} = t_{\frac{1}{2}\alpha\,(db)}$

Dengan kriteria pengujian:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a (Hipotesis Alternatif) diterima atau H_0 (Hipotesis Nol) ditolak.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a (Hipotesis Alternatif) ditolak atau H_0 (Hipotesis Nol) diterima. (Subana, dkk. 2005, hlm. 171-172)