

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu atau bisa disebut juga dengan metode eksperimen kuasi (*quasi experiment research*). Penggunaan metode penelitian ini disebabkan karena penelitian eksperimental merupakan suatu metode yang sistematis dan logis untuk menjawab pertanyaan: “Jika sesuatu dilakukan pada kondisi-kondisi yang dikontrol dengan teliti, apakah yang akan terjadi?”. Selain itu penelitian eksperimental juga dapat diartikan sebagai sebuah studi yang objektif, sistematis, dan terkontrol untuk memprediksi atau mengontrol fenomena (Syamsuddin dan Damaianti, 2015, hlm. 150).

Konsep penelitian eksperimen kuasi ini merupakan sebuah rancangan yang ideal. Melalui penggunaan penelitian eksperimen kuasi, peneliti akan mengetahui apakah ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara dua variabel. Variabel pertama adalah variabel terikat berupa kemampuan memerankan fabel. Sedangkan variabel yang kedua adalah variabel bebas berupa model VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) dan sebuah film animasi sebagai media pembelajaran. Sehingga metode penelitian ini akan membuktikan mengenai hipotesis peneliti mengenai adanya perbedaan penerapan model VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) melalui film animasi dalam pembelajaran memerankan fabel peserta didik kelas VII SMP.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Setyosari (2012, hlm. 178) menyatakan bahwa rancangan ini disebut juga dengan *untreated control group design with pretest-and posttest*. Rancangan ini tidak menggunakan *random assignment*. Artinya rancangan ini tidak melakukan random terhadap kelompok subjek. Hal ini ditunjukkan dengan pemberian garis putus-putus di antara dua kelompok. Dalam desain ini terdapat

dua kelompok yang akan diteliti atau diuji. Kelompok pertama yang akan diuji adalah kelompok eksperimen. Sedangkan kelompok yang kedua adalah kelompok kontrol sebagai pembanding. Pada kelompok eksperimen akan diuji dengan menggunakan model VAK melalui film animasi . Desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini.

E	O ₁	X	O ₂

K	O ₃	-	O ₄

Gambar 3.1 Desain Penelitian

(Setyosari, 2012, hlm. 178)

Keterangan:

E :kelas eksperimen

K :kelas kontrol

O₁ :tes awal kelas eksperimen

O₂ :tes akhir kelas eksperimen

O₃ :tes awal kelas kontrol

O₄ :tes akhir kelas kontrol

X :perlakuan pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan model VAK melalui film animasi

3.3 Sumber Data

Sesuai KD dalam kurikulum nasional, sumber data penelitian ini adalah peserta didik kelas VII. Peneliti akan menggunakan dua kelas yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3.1

Sumber Data Penelitian

Kelompok	Kelas	Jumlah Peserta Didik
Eksperimen	VII C	32 peserta didik
Kontrol	VII D	32 peserta didik

1.3.1 Populasi

Berdasarkan pertimbangan materi yang diteliti, populasi yang dijadikan objek penelitian adalah peserta didik kelas VII di SMP Negeri 12 Bandung. Pemilihan kelas VII dalam penelitian ini dilakukan karena dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 memuat KD yang membahas mengenai pembelajaran memerankan fabel.

3.3.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas yang terdiri dari satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Kelas VII C merupakan kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas VII D merupakan kelas yang akan dijadikan kelas kontrol. Kedua kelas ini merupakan perwakilan dari seluruh jumlah kelas VII di SMP Negeri di Bandung yang terdiri dari 9 kelas. Penentuan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik sampel purposif (*purposive sampling*).

Teknik pengambilan sampel purposif ini dipilih dengan mempertimbangkan kriteria tertentu yaitu kesamaan kemampuan antara kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol ini dilakukan dengan meminta pertimbangan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII dalam memilih dua kelas yang termasuk ke dalam kriteria yang telah ditentukan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik yang digunakan di antaranya adalah dokumentasi, tes, observasi, dan tes perlakuan. Teknik pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut.

1.4.1 Dokumentasi

Teknik ini dilakukan dengan cara merekam penampilan memerankan fabel peserta didik pada saat *pretest* maupun *posttest*. Rekaman ini diharapkan dapat memudahkan peneliti dalam memperoleh data yang akan dianalisis.

1.4.2 Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan berbicara. Tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memerankan fabel sebelum dan setelah diberi perlakuan. Tes dilaksanakan dua kali yaitu di awal (*pretest*) dan di akhir (*posttest*) proses pembelajaran pada kelas yang menjadi sampel penelitian. Tes pertama diberikan sebagai tes awal baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam memerankan fabel sebelum diberi perlakuan. Tes kedua diberikan sebagai tes akhir untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik dalam memerankan fabel setelah diberi perlakuan.

1.4.3 Observasi

Observasi dibuat untuk melakukan pengamatan langsung terhadap objek atau situasi yang diteliti. Pengamatan langsung dilakukan dengan mengamati berbagai kejadian atau situasi nyata di dalam kelas. Melalui model dan media yang digunakan dalam penelitian akan diperoleh gambaran, rekaman, atau catatan secara teliti dan utuh mengenai peristiwa dalam situasi yang berkaitan dengan penelitian.

1.4.4 Tes Perlakuan

Instrumen perlakuan yang digunakan yaitu berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Ada dua rencana pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini, yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran untuk kelas eksperimen dan rencana pelaksanaan pembelajaran untuk kelas kontrol. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut dijelaskan pula langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen dan di kelas kontrol.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar kegiatannya menjadi mudah dan sistematis. Berikut adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

3.5.1 Pedoman Tes

Tes dalam penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu di awal (*pretest*) dan di akhir (*posttest*) proses pembelajaran pada kelas yang menjadi sampel penelitian. Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memerankan fabel sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Tabel 3.2

Instrumen Tes Memerankan Fabel

No	Aspek	Kriteria	Indikator	Skor
1.	Komunikasi Suara	a. Warna/karakter suara	Sesuai dengan karakter tokoh, sesuai dengan emosi tokoh, dan konsisten dari awal sampai akhir.	4
			Terdapat satu indikator yang tidak sesuai, misalnya pemain tidak konsisten.	3
			Terdapat dua indikator yang tidak sesuai, misalnya tidak sesuai dengan karakter tokoh dan emosi tokoh.	2
			Semua indikator tidak sesuai.	1
		b. Artikulasi	Ucapan terdengar sangat jelas oleh penonton (setiap suku kata yang diucapkan terdengar jelas).	4
			Ucapan terdengar jelas oleh penonton (terdapat hanya 1 suku kata yang tidak terdengar jelas pada setiap dialog yang diucapkan).	3
			Ucapan terdengar samar-samar oleh	2

			penonton (terdapat 2-4 kata yang tidak terdengar jelas pada setiap dialog yang diucapkan).	
			Ucapan tidak terdengar jelas oleh penonton (setiap suku kata yang diucapkan dalam dialog tidak terdengar jelas).	1
		c. Tekanan: - Tekanan dinamik - Tekanan tempo - Tekanan nada	Tekanan dinamik, tekanan tempo, dan tekanan nada sesuai dengan karakter dan emosi tokoh.	4
			Salah satu tekanan ada yang tidak sesuai dengan karakter dan emosi tokoh, misalnya tekanan dinamik.	3
			Terdapat dua tekanan yang tidak sesuai.	2
			Semua tekanan tidak sesuai.	1
2.	Komunikasi Tubuh	d. Ekspresi wajah	Sesuai dengan karakter tokoh, sesuai dengan emosi tokoh, dan konsisten dari awal sampai akhir.	4
			Terdapat satu indikator yang tidak sesuai, misalnya pemain tidak konsisten.	3
			Terdapat dua indikator yang tidak sesuai, misalnya tidak sesuai dengan karakter tokoh dan emosi tokoh.	2
			Semua indikator tidak sesuai.	1

		e. Gestur	Sesuai dengan karakter tokoh, emosi tokoh, dan konsisten dari awal sampai akhir.	4
			Terdapat satu indikator yang tidak sesuai, misalnya pemain tidak konsisten.	3
			Terdapat dua indikator yang tidak sesuai, misalnya tidak sesuai dengan karakter tokoh dan emosi tokoh	2
			Semua indikator tidak sesuai.	1
		f. <i>Blocking</i>	Menguasai panggung dengan baik, memanfaatkan ruang yang ada, tidak membelakangi penonton.	4
			Terdapat satu indikator yang tidak sesuai, misalnya pemain membelakangi penonton.	3
			Terdapat dua indikator yang tidak sesuai.	2
			Semua indikator tidak sesuai.	1
3.	Penghayatan peran	g. Konsentrasi, imajinasi, emosi, dan improvisasi	Konsentrasi dalam bermain peran, mampu berimajinasi, emosi sesuai karakter dan dialog tokoh, dan melakukan improvisasi yang tepat sasaran.	4
			Terdapat satu indikator yang tidak sesuai, misalnya tidak	3

			konsentrasi dalam bermain.	
			Terdapat dua atau tiga indikator yang tidak sesuai.	2
			Semua indikator tidak sesuai.	1
Total Skor				28

Alat Evaluasi Memerankan Fabel

Nama Kelompok:

Nama/No Absen :

Tokoh :

Tabel 3.3

Alat Evaluasi Memerankan Fabel

No	Instrumen Penilaian	Aspek	Skor			
			1	2	3	4
1.	Komunikasi suara	a. Warna/karakter suara				
		b. Artikulasi				
		c. Tekanan				
2.	Komunikasi tubuh	d. Ekspresi wajah				
		e. Gestur				
		f. <i>Blocking</i>				
3.	Penghayatan peran	g. Konsentrasi, imajinasi, emosi, dan improvisasi				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100$$

Tabel 3.4
Kategori Evaluasi Kemampuan Memerankan Fabel

Skala Nilai	Kategori
≥ 81	Sangat Baik (SB)
71-80	Baik (B)
61-70	Cukup (C)
52-60	Kurang (K)
≤ 50	Sangat Kurang (SK)

3.5.2 Pedoman Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai lembar pengamatan terhadap proses pelaksanaan pembelajaran memerankan fabel dengan model VAK melalui film animasi. Lembar observasi bertujuan agar peneliti dapat melihat dan mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Dengan lembar observasi ini akan memudahkan untuk melakukan pengamatan terhadap sikap dan perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.5
Lembar Observasi Aktivitas Pendidik

No	Penampilan Mengajar	Nilai				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Kemampuan Membuka Pelajaran a. Menarik perhatian siswa melalui menyapa siswa dan mengondisikan kelas b. Memotivasi siswa berkaitan dengan materi yang akan diajarkan c. Memberikan acuan materi yang diajarkan					
2	Sikap dalam Proses Pembelajaran a. Kejelasan suara dalam					

	<p>menyampaikan pembelajaran</p> <p>b. Tidak melakukan gerakan yang mengganggu atau ungkapan yang mengganggu perhatian siswa</p> <p>c. Antusiasme mimik dan penampilan dalam pembelajaran</p> <p>d. Mobilitas posisi tempat ketika mengajarkan materi fabel</p>					
3	<p>Penguasaan Materi Pembelajaran</p> <p>a. Kejelasan dalam menjelaskan hal-hal yang harus diperhatikan dalam memerankan fabel</p> <p>b. Kejelasan dalam memberikan contoh atau ilustrasi sesuai dengan tuntutan aspek kompetensi</p>					
4	<p>Implementasi Langkah-langkah Pembelajaran (Skenario)</p> <p>a. Penyajian materi ajar sesuai dengan langkah-langkah yang tertuang dalam RPP</p> <p>b. Proses pembelajaran mencerminkan komunikasi guru-peserta didik, dengan berpusat pada peserta didik</p> <p>c. Antusias dalam menanggapi dan menggunakan respon dari peserta didik</p> <p>d. Cermat dalam memanfaatkan waktu sesuai dengan alokasi yang direncanakan</p> <p>e. Guru menerapkan model VAK</p>					

	melalui film animasi				
5	<p>Penerapan Model Simulasi</p> <p>a. Tahap 1 (Orientasi) : Guru menyajikan aspek luas mengenai model VAK dan konsep yang akan digunakan dalam model VAK</p> <p>b. Tahap 2 (Latihan Partisipasi): Guru menjelaskan skenario model VAK yang meliputi aturan, peran, prosedur, skor, tipe, keputusan yang akan dipilih, dan tujuan</p> <p>c. Tahap 3 (Pelaksanaan model VAK): peserta didik diminta memperhatikan sebuah tayangan film animasi kemudian mempraktikannya dalam memerankan fabel</p>				
6	<p>Penggunaan Model dan Media Pembelajaran</p> <p>a. Tepat saat penggunaan</p> <p>b. Terampil dalam pelaksanaan</p> <p>c. Membantu kelancaran proses pembelajaran</p>				
7	<p>Kemampuan menutup Pembelajaran</p> <p>a. Melakukan evaluasi</p> <p>b. Meninjau kembali atau menyimpulkan materi kompetensi yang diajarkan</p> <p>c. Memberi kesempatan bertanya</p>				

d. Menginformasikan materi ajar berikutnya					
Skor					
Keterangan: 1 = kurang 2 = cukup 3 = baik 4 = sangat baik					

Tabel 3.6

Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

No	Hal yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tanggung Jawab dalam Mengikuti Pembelajaran Memerankan Fabel				
	a. Mengikuti intruksi guru dalam pembelajaran.				
	b. Secara tekun melaksanakan kegiatan pembelajaran				
	c. Mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru.				
2.	Disiplin dalam Mengikuti Pembelajaran Memerankan Fabel				
	a. Menyimak penjelasan guru dengan seksama.				
	b. Mengikuti kegiatan pembelajaran dengan kondusif.				
	c. Tidak melakukan pekerjaan lain yang akan mengganggu proses pembelajaran.				
	d. Memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan				

	oleh guru				
3.	Responsif dalam Kegiatan Pembelajaran Memerankan Fabel				
	a. Keaktifan untuk bertanya dan menjawab.				
	b. Penyanggahan terhadap sesuatu yang kurang sependapat.				
	c. Mampu memberikan alasan atas pendapat yang diajukan.				
4.	Responsif Peserta Didik Terhadap Model dan Media				
	a. Peserta didik termotivasi mengikuti proses pembelajaran memerankan fabel.				
	b. Peserta didik mudah dalam memahami penjelasan dari guru				
	c. Peserta didik mudah dalam menumbuhkan ide dan imajinasi terkait pembelajaran memerankan fabel.				
5.	Disiplin dalam Melaksanakan Tugas Memerankan Fabel				
	a. Keseriusan dalam memerankan fabel.				
	b. Memerankan fabel dengan memperhatikan teknik bermain peran yang telah dipelajari.				
Skor					
Keterangan:					
1 = kurang					
2 = cukup					
3 = baik					
4 = sangat baik					

2.5.3 Pedoman Tes Perlakuan (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : SMPN 12 Bandung
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester: VII /Genap
 Tahun Pelajaran: 2018/2019
 Materi Pokok : Memerankan Fabel
 Alokasi Waktu : 1 x 2JP (2 x 40 menit)

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif 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 Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
4.12	Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	4.12.1	Merancang pemeranan dari fabel yang dibaca. Memerankan isi fabel dengan intonasi,

Anise Nudianti, 2019

PENERAPAN MODEL VAK (VISUAL, AUDITORI, KINESTETIK) MELALUI FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MEMERANKAN FABEL

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

		4.12.2	gesture, dan aspek pemeranan lain yang sesuai.
--	--	--------	--

C. Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Tujuan
4.12 Memerankan isi fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.	Peserta didik mampu merancang pemeranan fabel dan memerankan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai.

D. Materi Pembelajaran

Unsur Materi	Pengembangan
a. Fakta	Diberikan ruang bagi siswa untuk berdiskusi dalam penugasan memerankan cerita fabel.
b. Konsep	Dijelaskan tentang langkah merencanakan pemeranan fabel dengan memperhatikan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai.
c. Prinsip	Dipaparkan tentang aturan-aturan dalam memerankan cerita fabel.
d. Prosedur	Dirinci langkah-langkah untuk memerankan cerita fabel.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, dan penugasan

Model Pembelajaran : VAK (Visual, Auditori, Kinestetik)

Anise Nudianti, 2019

PENERAPAN MODEL VAK (VISUAL, AUDITORI, KINESTETIK) MELALUI FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MEMERANKAN FABEL

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

F. Media dan Bahan Pembelajaran

1. Media

Media yang digunakan dalam pembelajaran ini, diantaranya:

- a. Tayangan salindia yang berisi penjabaran materi fabel
- b. Tayangan salindia contoh teks fabel
- c. Film animasi

2. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran ini, diantaranya:

- a. Spidol & papan tulis
- b. Laptop & LCD proyektor
- c. HVS/kertas buram/buku tulis

3. Sumber Belajar

Sumber yang digunakan dalam pembelajaran ini, diantaranya:

- a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Revisi 2016*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- b. Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-2 (2 x 40 menit)	Waktu
<p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya. ❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan 	10 menit

<p>bertanya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. ❖ Apabila materi tema ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat mempraktikkan tentang: <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>memerankan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai.</i> ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung. <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. ❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung. ❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 		
Kegiatan Inti		60 menit
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Tahap Penyampaian	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik membaca teks fabel “Singa dan Tikus”. - Peserta didik melihat sebuah tayangan film animasi “Singa dan Tikus”. (Visual) - Peserta didik mendengar setiap dialog yang diucapkan tokoh 	

	<p>ketika film animasi ditayangkan. (Auditorial)</p>	
	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik diberi kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan tayangan yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengajukan pertanyaan tentang: <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>memerankan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan.</i> 	
	<p>Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang telah ditentukan sebelumnya.</p> <p>Mengumpulkan informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok mengenai teknik bermain peran berdasarkan pengamatan dari film animasi “Singa dan Tikus”. 	
Tahap Pelatihan	<p>Mengasosiasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik bersama kelompoknya melaksanakan perintah guru untuk mendiskusikan aspek-aspek pemeranan (komunikasi suara, komunikasi tubuh, penghayatan). 	

<p>Tahap Penampilan Hasil</p>	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik menyampaikan hasil diskusi. - Peserta didik menyimak penjelasan dari guru mengenai teknik dalam bermain peran dan mengaitkannya dengan tayangan film animasi. - Peserta didik diberi kesempatan untuk mempraktikkan beberapa adegan dan dialog yang terdapat dalam teks fabel sesuai dengan penjelasan dari guru dan pengamatannya terhadap film animasi. (Kinestetik) 	
<p>Catatan :</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan).</p>		
<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. ❖ Peserta didik dan guru menyimpulkan materi pelajaran. ❖ Guru memberikan ko-kurikuler. ❖ Guru menutup kegiatan belajar mengajar dan menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya. 		10 menit

H. Instrumen Penilaian

1. Penilaian Sikap (Observasi)

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap.

a. Penilaian sikap individu

No	Nama Peserta Didik	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BJ	JJ	TJ	DS			
1.	...	10	75	50	75	300	75	SB
2.

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggung Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

i. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Cukup

25 = Kurang

ii. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$

iii. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $300 : 4 = 75$

iv. Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)

- 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

b. Penilaian kelompok

No	Nama Peserta Didik	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	A	K	S			
1.	...	100	75	50	75	300	75	SB
2.

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- A : Aktif
- K : Komunikatif
- S : Sungguh-sungguh

Catatan :

- v. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
 100 = Sangat Baik
 75 = Baik
 50 = Cukup
 25 = Kurang
- vi. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$
- vii. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $300 : 4 = 75$
- viii. Kode nilai / predikat :
 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)

50,01 – 75,00 = Baik (B)
 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

2. Penilaian Keterampilan

Alat Evaluasi Memerankan Fabel

Nama Kelompok:

Nama/No Absen :

Tokoh :

Alat Evaluasi Memerankan Fabel

No	Instrumen Penilaian	Aspek	Skor			
			1	2	3	4
1.	Komunikasi suara	a. Warna/karakter suara				
		b. Artikulasi				
		c. Tekanan				
2.	Komunikasi tubuh	d. Ekspresi wajah				
		e. Gestur				
		f. <i>Blocking</i>				
3.	Penghayatan peran	g. Konsentrasi, imajinasi, emosi, dan improvisasi				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100$$

Kategori Evaluasi Kemampuan Memerankan Fabel

Skala Nilai	Kategori
≥ 81	Sangat Baik (SB)
71-80	Baik (B)
61-70	Cukup (C)
52-60	Kurang (K)

Anise Nudianti, 2019

PENERAPAN MODEL VAK (VISUAL, AUDITORI, KINESTETIK) MELALUI FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MEMERANKAN FABEL

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

≤50	Sangat Kurang (SK)
-----	--------------------

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

KELAS KONTROL

Sekolah : SMPN 12 Bandung
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester: VII/Genap
 Tahun Pelajaran: 2018/2019
 Materi Pokok : Memerankan Fabel
 Alokasi Waktu : 1 x 2JP (2 x 40 menit)

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif 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 Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
4.12	Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	4.12.1	Merancang pemeranan dari fabel yang dibaca Memerankan isi fabel

		4.12.2	dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai.
--	--	--------	--

C. Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Tujuan
4.12 Memerankan isi fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.	Peserta didik mampu merancang pemeranan fabel, dan memerankan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai.

D. Materi Pembelajaran

Unsur Materi	Pengembangan
a. Fakta	Diberikan ruang bagi siswa untuk berdiskusi dalam penugasan memerankan cerita fabel.
b. Konsep	Dijelaskan tentang langkah merencanakan pemeranan fabel dengan memperhatikan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai.
c. Prinsip	Dipaparkan tentang aturan-aturan dalam memerankan cerita fabel.
d. Prosedur	Dirinci langkah-langkah untuk memerankan cerita fabel.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, dan penugasan

Model Pembelajaran : Konvensional

F. Media dan Bahan Pembelajaran

1. Media

Media yang digunakan dalam pembelajaran ini, diantaranya:

- a. Tayangan salindia yang berisi penjabaran materi fabel
- b. Tayangan salindia yang berisi contoh teks fabel

2. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran ini, diantaranya:

- d. Spidol & papan tulis
- e. Laptop & LCD proyektor
- f. HVS/kertas buram/buku tulis

3. Sumber Belajar

Sumber yang digunakan dalam pembelajaran ini, diantaranya:

- a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Revisi 2016*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- c. Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia

I. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-2 (2 x 40 menit)	Waktu
<p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya. ❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan 	10 menit

<p>bertanya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. ❖ Apabila materi tema ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat mempraktikkan tentang: <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>memerankan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai.</i> <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. ❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung ❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 		
Kegiatan Inti		60 menit
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Menyampaikan Tujuan dan Menyajikan Informasi	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran memerankan fabel. - Peserta didik membaca kembali teks fabel yang berjudul “Singa dan Tikus”. - Peserta didik diberikan penjelasan pengantar kegiatan mengenai teknik 	

	dalam bermain peran.	
	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik diberi kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan tayangan yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : <p>❖ Mengajukan pertanyaan tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>memerankan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati.</i> 	
Mengecek Pemahaman	<p>Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang sudah terbentuk pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>Mengumpulkan informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok mengenai teknik bermain peran berdasarkan pengamatan dari teks fabel “Singa dan Tikus”. 	
	<p>Mengasosiasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik bersama kelompoknya melaksanakan perintah guru untuk mendiskusikan aspek-aspek pemeranan (vokal, intonasi, gestur, 	

	dan lain-lain).	
	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik setiap kelompoknya diminta untuk menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan aspek bermain peran, rancangan pemeranan tokoh, dan urutan cerita yang akan ditampilkan dalam bentuk bermain peran dalam pertemuan selanjutnya. 	
<p>Catatan :</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan).</p>		
	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. ❖ Peserta didik dan guru menyimpulkan materi pelajaran. ❖ Guru memberikan ko-kurikuler. ❖ Guru menutup kegiatan belajar mengajar dan menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya. 	10 menit

J. Instrumen Penilaian

1. Penilaian Sikap (Observasi)

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap.

a. Penilaian sikap individu

No	Nama Peserta Didik	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BJ	JJ	TJ	DS			
1.	...	100	75	50	75	300	75	SB
2.

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggung Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :***i.*** Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Cukup

25 = Kurang

ii. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$ ***iii.*** Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $300 : 4 = 75$ ***iv.*** Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)

50,01 – 75,00 = Baik (B)

25,01 – 50,00 = Cukup (C)

00,00 – 25,00 = Kurang (K)

Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

b. Penilaian kelompok

No	Nama Peserta Didik	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	A	K	S			
1.	...	100	75	50	75	300	75	SB
2.

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- A : Aktif
- K : Komunikatif
- S : Sungguh-sungguh

Catatan :

- v. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
- 100 = Sangat Baik
75 = Baik
50 = Cukup
25 = Kurang
- vi. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$
- vii. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $300 : 4 = 75$
- iii. Kode nilai / predikat :
- 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
50,01 – 75,00 = Baik (B)
25,01 – 50,00 = Cukup (C)
00,00 – 25,00 = Kurang (K)

Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

2. Penilaian Keterampilan

Alat Evaluasi Memerankan Fabel

Nama Kelompok:

Nama/No Absen :

Tokoh :

Alat Evaluasi Memerankan Fabel

No	Instrumen Penilaian	Aspek	Skor			
			1	2	3	4
1.	Komunikasi suara	a. Warna/karakter suara				
		b. Artikulasi				
		c. Tekanan				
2.	Komunikasi tubuh	d. Ekspresi wajah				
		e. Gestur				
		f. <i>Blocking</i>				
3.	Penghayatan peran	g. Konsentrasi, imajinasi, emosi, dan improvisasi				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100$$

Kategori Evaluasi Kemampuan Memerankan Fabel

Skala Nilai	Kategori
≥ 81	Sangat Baik (SB)
71-80	Baik (B)
61-70	Cukup (C)
52-60	Kurang (K)
≤ 50	Sangat Kurang (SK)

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilakukan melalui empat tahap yakni sebagai berikut.

- 1) Tahap Persiapan
 - a) menentukan pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian dengan cara melakukan studi literatur dari Kurikulum dan Silabus;
 - b) mengidentifikasi permasalahan;
 - c) merencanakan pembelajaran;
 - d) survei ke lokasi penelitian untuk mencari data yang dibutuhkan dalam penelitian;
 - e) mengajukan perizinan untuk melakukan penelitian di sekolah dengan menggunakan surat izin penelitian yang dikeluarkan oleh fakultas;
 - f) membuat instrumen penelitian untuk pengumpulan data penelitian;
 - g) melakukan *judgment* instrumen oleh dosen pembimbing;
 - h) analisis dan revisi hasil *judgment* instrumen;
 - i) menentukan populasi dan sampel yaitu peserta didik kelas VII C dan VII D;
 - j) menentukan waktu pelaksanaan penelitian dan berkonsultasi dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan.

- 2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a) pelaksanaan tes awal (*pretest*) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan memerankan fabel sebelum diberi perlakuan;
- b) pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pembelajaran fabel pada kelas eksperimen menggunakan model VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) melalui film animasi;
- c) pelaksanaan teks akhir (*posttest*) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan memerankan fabel setelah diberi perlakuan.

3) Tahap Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a) mengumpulkan hasil data kuantitatif;
- b) membandingkan hasil tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol;
- c) melakukan analisis data kuantitatif terhadap tes awal dan tes akhir.

Analisis yang dilakukan meliputi uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji homogenitas.

4) Tahap Pembuatan Kesimpulan

Pembuatan kesimpulan dilakukan berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh yakni mengenai kemampuan memerankan fabel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.7 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data merupakan suatu cara untuk mengolah dan menguji hipotesis setelah pengumpulan data dilakukan. Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini berupa data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes awal dan tes akhir. Teknik pengolahan data kuantitatif dalam penelitian ini dilakukan terhadap skor tes awal dan tes akhir kemampuan peserta didik dalam pembelajaran memerankan fabel di kelas kontrol dan eksperimen. Data kuantitatif yang diperoleh kemudian diolah melalui perhitungan statistik yang melewati beberapa tahapan sebagai berikut.

3.7.1 Analisis Data Tes Awal dan Tes Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data tes awal dan tes akhir adalah sebagai berikut.

- 1) Menganalisis hasil memerankan fabel peserta didik.
- 2) Mengubah skor hasil tes awal dan tes akhir menjadi nilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor Siswa}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

- 3) Hasil prates dan pascates tersebut akan dirata-ratakan dari tiga penilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{P1+P2+P3}{3}$$

3.7.2 Uji N-Gain

N-Gain adalah tingkat perkembangan atau peningkatan kemampuan peserta didik. Gain ternormalisasi (N-Gain) digunakan untuk mengetahui peningkatan atau selisih dari perlakuan yang telah diberikan. Gain ternormalisasi dirumuskan sebagai berikut.

$$\text{Gain ternormalisasi (g)} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Skor gain ternormalisasi ini dikategorikan dalam tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi.

Tabel 3.7

Kategori Gain Ternormalisasi

Indeks Gain	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 > g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

(Meltzer dalam Suprianti, 2013, hlm. 38)

3.7.3 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas antarpemimbang ini digunakan untuk mengetahui tingkat reliabilitas penilaian antar penguji yang satu dan penguji yang lainnya dalam setiap tes. Selain itu, uji tersebut juga digunakan untuk menghindari adanya bentuk penilaian secara subjektif. Hasil analisis data dilakukan oleh tiga orang pemimbang. Untuk mengetahui ketepatan analisis data yang dilakukan oleh tiga pemimbang tersebut, dilakukan uji reliabilitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 23 dengan tahapan sebagai berikut.

- 1) Tuliskan nama variabel yaitu P1 (penilai 1), P2 (penilai 2), dan P3 (penilai 3).
- 2) Masukkan data penilai 1, 2, dan 3 dari Ms. Excel pada *data view* di aplikasi SPSS 23.
- 3) Pilih menu *analyze – scale – reliability analyze*.
- 4) Pindahkan item di kotak kiri ke kotak kanan setelah muncul *tabel reliability analysis* dan biarkan model terpilih *Alpha*.

- 5) Klik tombol *statistics*. Jika ingin menampilkan analisis deskriptif maka beri tanda centang pada *item* lalu klik *continue*.
- 6) Klik tombol OK pada kotak dialog sebelumnya, maka hasil perhitungan akan keluar.
- 7) Tentukan keputusan dengan menggunakan tabel Guilford.

Tabel 3.8

Tabel Rentang Guilford

Rentang	Kriteria
0,80 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi
0,60 – 0,80	Reliabilitas tinggi
0,40 – 0,60	Reliabilitas sedang
0,20 – 0,40	Reliabilitas rendah
0,00 -0,20	Reliabilitas sangat rendah

Sumber : Arikunto (2010, hlm. 245)

3.7.4 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui keadaan data yang sedang diolah berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan pada data prates atau pascates untuk mengondisikan kenormalan data atau persebaran data pada setiap sampel. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk uji normalitas menggunakan SPSS 23.

- 1) Masukkan data nilai tes awal dan tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol pada halaman *data view*.
- 2) Klik *analyze – descriptive statistic – explore*
- 3) Pada kotak *dialog explore*, klik variabel data yang sudah dimasukkan ke kotak *dependent list*, lalu klik *plots* pada kotak *explore*.
- 4) Beri tanda centang pada *normality plot with tests*, klik *continue*, lalu klik OK.
- 5) Analisis hasil *output* uji normalitas dalam *tabel test of normality*.
- 6) Setelah hasil perhitungan keluar, lihat tabel Shapiro-Wilk khususnya pada sig yang menunjukkan nilai R.

- 7) Tentukan keputusan dengan syarat jika nilai signifikansi >0.05 maka data berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi $<0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

3.7.5 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui seragam atau tidaknya variasi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Untuk menguji homogenitas nilai pretes dan pascates data dua kelompok dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS 23 dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Klik *variable view* di bagian bawah tabel.
- 2) Tuliskan nama variabel di bagian *name*, kolom nomor 1 ditulis “hasil” dan kolom nomor 2 ditulis “kelas”.
- 3) Pada bagian *label*, tuliskan pada kolom nomor 1 “hasil belajar peserta didik” dan pada kolom nomor 2 “kelas”.
- 4) Klik kolom nomor 2 pada bagian *value*, kemudian akan muncul kotak dialog *value labes*.
- 5) Isi kotak *value* dengan kode yang sudah ditentukan misalnya “1”, kemudian isi *label* dengan jenis kelas misalnya “kelas eksperimen”, kemudian klik *add*.
- 6) Isi kembali kotak *value* dengan kode kedua yang sudah ditentukan misalnya “2”, kemudian isi *label* dengan jenis kelas misalnya “kelas kontrol”, kemudian klik *add*.
- 7) Klik OK.
- 8) Klik *data view* dan masukkan data ke kolom *data view*. Variabel hasil diisi dengan data nilai peserta didik kelas eksperimen dan kontrol. Sedangkan variabel kelas diisi dengan kode jenis kelas yaitu 1 dan 2.
- 9) Klik *analyze – compare means – one-way ANOVA*, pindahkan variabel data hasil ke kotak *dependent list* dan variabel kelas ke *factor*.
- 10) Klik *option* pada kotak *one-way ANOVA*.
- 11) Beri tanda centang pada *homogeneity of variances*, lalu klik *continue*.
- 12) Klik OK, maka hasil perhitungan uji homogenitas akan muncul.
- 13) Buatlah keputusan dengan syarat jika nilai signifikansi $<0,05$ maka data bersifat homogen, dan jika nilai signifikansi $>0,05$ maka data tidak bersifat homogen.

3.7.6 Uji Hipotesis

Uji hipotesis akan digunakan untuk menguji hasil demonstrasi peserta didik yang mendapatkan perlakuan model VAK melalui film animasi pada pembelajaran memerankan fabel dengan peserta didik yang tidak mendapatkan perlakuan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 23. Langkah penggunaannya adalah sebagai berikut.

- 1) Klik *variable view* di bagian bawah tabel.
- 2) Tuliskan nama variabel di bagian *name*, kolom nomor 1 ditulis “hasil” dan kolom nomor 2 ditulis “kelas”.
- 3) Pada bagian *label*, tuliskan pada kolom nomor 1 “hasil belajar peserta didik” dan pada kolom nomor 2 “kelas”.
- 4) Klik kolom nomor 2 pada bagian *value*, kemudian akan muncul kotak dialog *value labels*.
- 5) Isi kotak *value* dengan kode yang sudah ditentukan misalnya “1”, kemudian isi *label* dengan jenis kelas misalnya “kelas eksperimen”, kemudian klik *add*.
- 6) Isi kembali kotak *value* dengan kode kedua yang sudah ditentukan misalnya “2”, kemudian isi *label* dengan jenis kelas misalnya “kelas kontrol”, kemudian klik *add*.
- 7) Klik OK.
- 8) Klik *data view* dan masukkan data ke kolom *data view*. Variabel hasil diisi dengan data nilai peserta didik kelas eksperimen dan kontrol. Sedangkan variabel kelas diisi dengan kode jenis kelas yaitu 1 dan 2.
- 9) Klik *analyze – compare means – independent samples t-test* – muncul kotak dialog kemudian pindahkan variabel hasil belajar peserta didik ke *test variable* dan variabel kelas ke *grouping variable* – klik *define group* kemudian tuliskan *group 1* dengan kode 1 dan *group 2* dengan kode 2, klik *continue*.
- 10) Klik OK, kemudian lihat tabel *Independent Sample T-test*.
- 11) Tentukan kesimpulan apakah terdapat perbedaan antara hasil tes akhir kedua kelas, nilai sig harus $\leq 0,05$ dan bandingkan hasil t_{hitung} yang terdapat dalam kolom t dengan nilai t tabel. Ketentuannya jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sementara itu jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan

H_a ditolak. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut.

$$H_a : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_o : \mu_1 \neq \mu_2$$

- H_a : Terdapat perbedaan antara pembelajaran memerankan fabel menggunakan model VAK melalui film animasi di kelas eksperimen dengan pembelajaran memerankan fabel menggunakan model konvensional di kelas kontrol.
- H_o : Tidak terdapat perbedaan antara pembelajaran memerankan fabel menggunakan model VAK melalui film animasi di kelas eksperimen dengan pembelajaran memerankan fabel menggunakan model konvensional di kelas kontrol.

